

# Le Petit Parisien

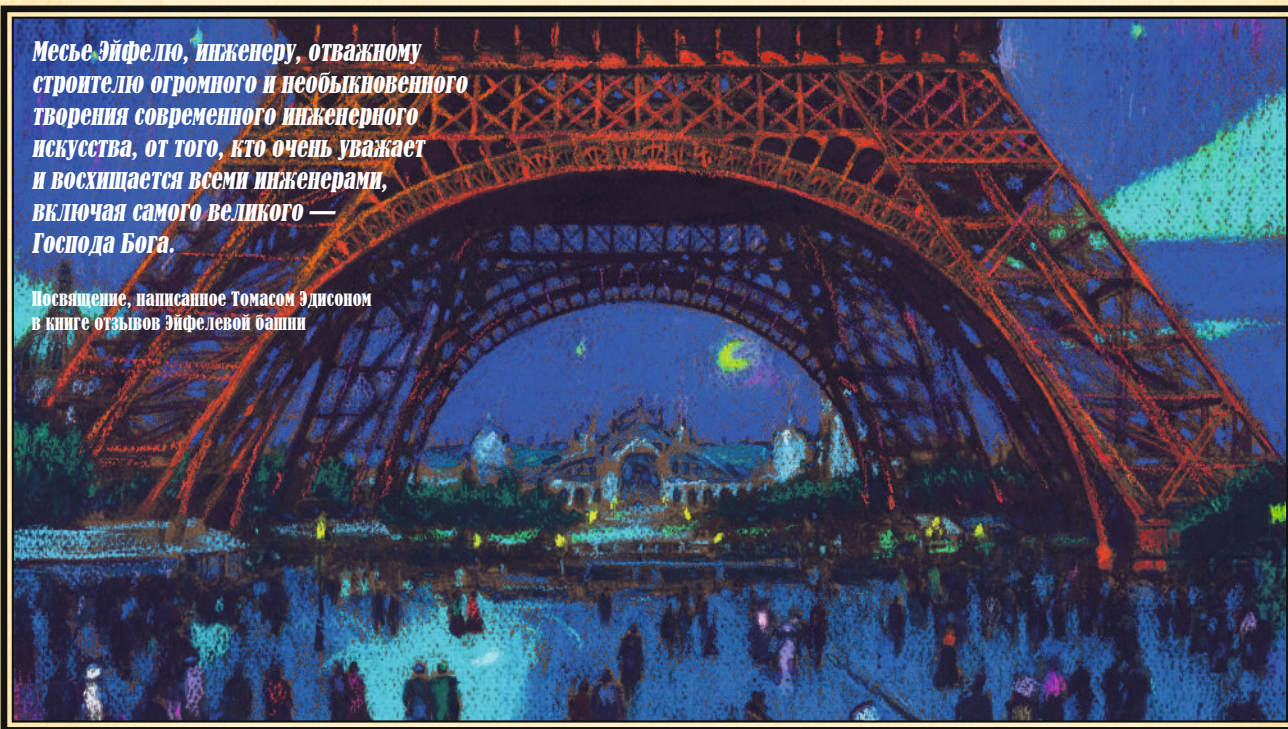
TOUS LES SAMEDIS  
SUPPLEMENT LITTÉRAIRE  
5 CENTIMES

SUPPLEMENT LITTÉRAIRE ILLUSTRÉ

TOUS LES JOURS  
Le Petit Parisien  
5 CENTIMES

*Месье Эйфелю, инженеру, отважному  
строителю огромного и необыкновенного  
творения современного инженерного  
искусства, от того, кто очень уважает  
и восхищается всеми инженерами,  
включая самого великого —  
Господа Бога.*

Посвящение, написанное Томасом Эдисоном  
в книге отзывов Эйфелевой башни



**Н**ам сообщили, что лифты будут введены в эксплуатацию только через несколько дней, поэтому нам, по-видимому, предстоит неплохая разминка. Чтобы добраться до вершины этого железного монстра, предстоит подняться по лестнице на высоту 300 метров!

Месье Эйфель будет сопровождать нас во время подъёма, поэтому мы наверняка узнаем много интересных фактов об этой конструкции. Она, несомненно, станет самой впечатляющей на Всемирной выставке, которая пройдёт в нашем городе.

Ваш скромный репортёр должен признаться, что он просто в восторге от этого сооружения. Надеюсь, у меня хватит смелости подняться на самый верхний уровень башни и взглянуть оттуда на красоту Парижа и всех его чудес.



В этом дополнении к игре «Париж. Город огней» вы получите 8 новых открыток действий: вы можете использовать их вместе с открытками из базовой игры. Также в дополнение включён блокнот для подсчёта очков.



## ОТКРЫТКИ ДЕЙСТВИЙ ЧУДЕСА ПАРИЖА



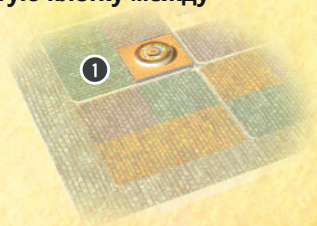
### OBÉLISQUE DE LOUXOR (ЛУКСОРСКИЙ ОБЕЛИСК)

Немедленно разместите Луксорский обелиск на **мостовую** вашего цвета. В конце игры каждый игрок получает **3 дополнительных очка** за каждое здание на одной линии с обелиском (горизонтально и вертикально). **Обелиск не является зданием.**



### HÔTEL DES INVALIDES (ДОМ ИНВАЛИДОВ)

Немедленно разместите Дом инвалидов на **мостовую** вашего цвета и поставьте на него дымоход вашего цвета. Очки за Дом инвалидов начисляются по обычным правилам. В конце игры получите **1 дополнительное очко за каждую пустую клетку между этим зданием и ближайшим краем поля.**



### QUARTIERS PAUVRES (КВАРТАЛЫ БЕДНЯКОВ)

*Постройка красивых зданий в бедных районах сделает вас популярнее среди рабочих.* В конце игры получите дополнительные очки в зависимости от числа соприкасающихся с вашими зданиями краёв игрового поля: **1 очко** за контакт с одним краем поля, **2 очка** — за контакт с двумя краями, **4** — за контакт с тремя краями, и **8** за контакт со всеми краями игрового поля.



### NOTRE-DAME DE PARIS (СОБОР ПАРИЖСКОЙ БОГОМАТЕРИ)

Немедленно разместите фишку гаргульи на здание соперника. В конце игры это здание принесёт ему очки по обычным правилам, но **оба** игрока смогут считать это здание своим при определении самого крупного квартала.







## ARC DE TRIOMPHE (ТРИУМФАЛЬНАЯ АРКА)

Немедленно разместите арку на поле так, чтобы обе её опоры стояли **на мостовой вашего цвета**. Центральная часть может занимать любую клетку, включая фонари и мостовую (любого цвета). Триумфальная арка не считается зданием и не приносит очков сама по себе. Однако при определении вашего самого крупного квартала учитывайте клетки, которые она занимает.



## TOUR EIFFEL (ЭЙФЕЛЕВА БАШНЯ)

Немедленно разместите Эйфелеву башню в пространство **между четырьмя ничем не занятыми клетками мостовой, на которых есть хотя бы один фонарь**. Игроки не могут ничего размещать на клетках мостовой под Эйфелевой башней. Эйфелева башня не считается зданием. **Фонари под Эйфелевой башней приносят в два раза больше очков**. Например, примыкающее к такому фонарю здание размером 3 приносит 6 очков вместо 3. Также в конце игры оба игрока получают по **2 дополнительных очка** за каждую пустую клетку мостовой своего цвета под Эйфелевой башней. Для выполнения условий открыток действий (таких как Художник или Мулен Руж) 4 клетки под Эйфелевой башней считаются занятыми.



## MUSÉE DU LOUVRE (ЛУВР)

Немедленно разместите Лувр **на одно из ваших зданий** на поле. В этом здании будет находиться экспозиция Лувра: оно принесёт очки по обычным правилам, а в конце игры вы получите 1 дополнительное очко за каждую пустую клетку, смежную с этим зданием по вертикали и горизонтали.



## CATACOMBES DE PARIS (КАТАКОМБЫ ПАРИЖА)

Немедленно разместите фишку черепа **на клетку мостовой вашего соперника** (если она доступна). По окончании игры, если на этой клетке нет здания, просто уберите череп перед фазой подсчёта очков. Если же соперник построит здание на этой клетке, поместите череп на это здание, чтобы обозначить, что оно построено над Катакомбами. **В конце игры это здание принесёт сопернику очки по обычным правилам, а вам — половину очков, полученных соперником за это здание (округляя в меньшую сторону).**





# Компоненты

## БЛОКНОТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Блокнот можно использовать в конце игры для подсчёта победных очков в игре «Париж. Город огней». В первой строке запишите очки за освещённые фонарями здания, а во второй — очки за самый крупный квартал. Также запишите очки за открытия действий и вычтите очки за непостроенные здания. Подсчитайте сумму очков каждого игрока и запишите в нижней строке общий итог.



ЛУВР



ГАРГУЛЬЯ



ЛУКСОРСКИЙ  
ОБЕЛИСК



ДОМ  
ИНВАЛИДОВ



ФИШКА  
ЧЕРЕПА



ТРИУМФАЛЬНАЯ  
АРКА



ЭЙФЕЛЕВА  
БАШНЯ

Автор: Хосе Антонио Абаскаль  
Художник: Ориоль Эрнандес  
Графический дизайнер: Хорди Рока  
Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games  
Переводчик: Елена Ткачева  
Корректор: ООО «Корректор»  
Редактор: Данила Евстифеев  
Дизайнер-верстальщик: Антон Поясов  
Руководитель проекта: Андрей Сесюнин  
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.