

Le Petit Parisien

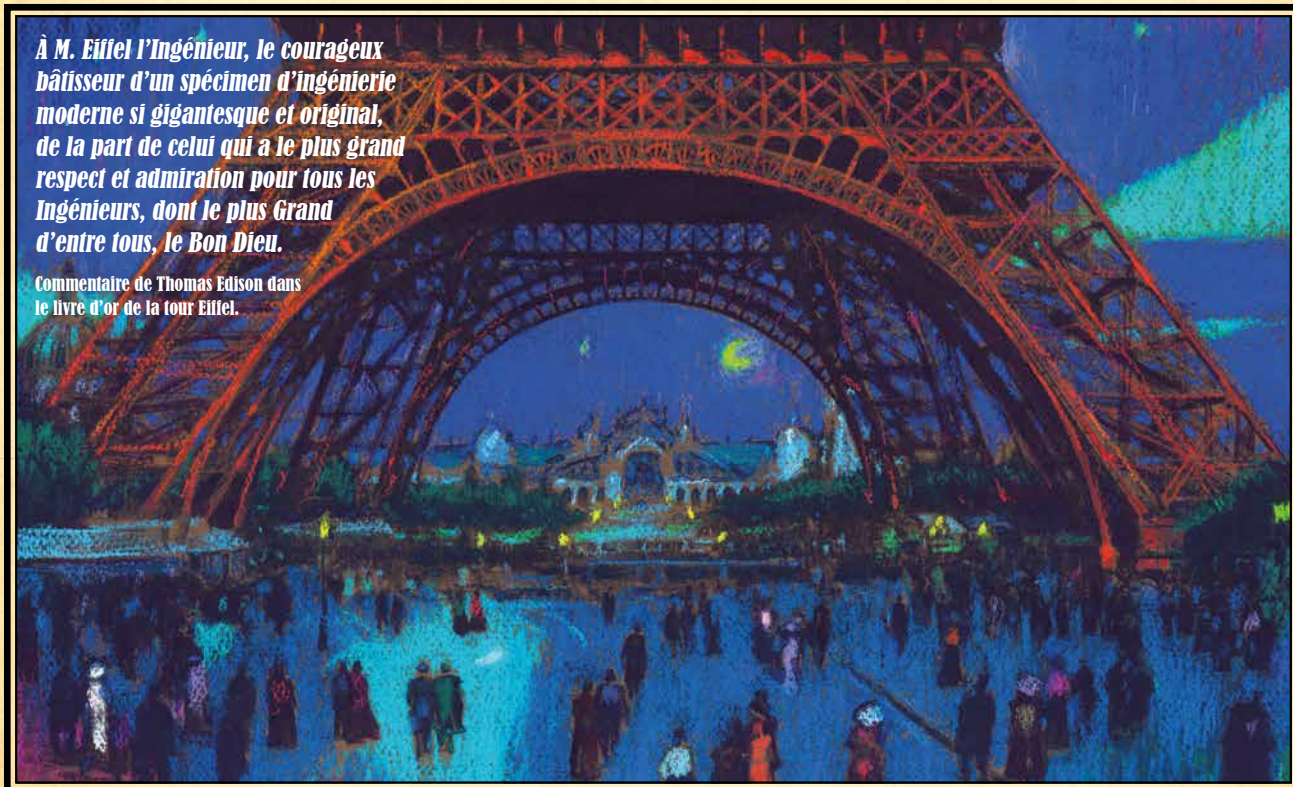
TOUS LES SAMEDIS
SUPPLÉMENT LITTÉRAIRE
5 CENTIMES

SUPPLÉMENT LITTÉRAIRE ILLUSTRÉ

TOUS LES JOURS
Le Petit Parisien
5 CENTIMES

*À M. Eiffel l'Ingénieur, le courageux
bâtisseur d'un spécimen d'ingénierie
moderne si gigantesque et original,
de la part de celui qui a le plus grand
respect et admiration pour tous les
Ingénieurs, dont le plus Grand
d'entre tous, le Bon Dieu.*

Commentaire de Thomas Edison dans
le livre d'or de la tour Eiffel.



Mauvaise nouvelle : les ascenseurs ne seront pas en service avant plusieurs jours. Nous allons devoir gravir les escaliers de ce fascinant monstre de métal de 300 mètres de haut : de quoi nous maintenir en forme !

Monsieur Eiffel va nous accompagner et assurément nous partager tous les petits secrets et détails de la structure. Nul doute que ce sera la pièce la plus impressionnante de l'Exposition universelle à venir dans notre belle ville.

Il faut bien avouer que l'on se sent tout petit face à cette construction titanesque. J'espère que je trouverai le courage de monter tout en haut pour admirer la beauté de Paris et toutes ses merveilles.

Dans cette extension de *Paris : Ville Lumière*, découvrez huit nouvelles cartes postales à intégrer au jeu de base et un bloc-notes pour enregistrer les résultats de vos parties.



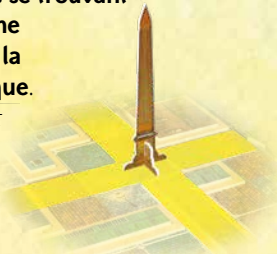
CARTES POSTALES LES MERVEILLES DE PARIS



OBÉLISQUE DE LOUXOR

Placez immédiatement l'obélisque de Louxor sur une **case pavée de votre couleur**. À la fin de la partie, **chaque joueur marque 2 PV supplémentaires pour chacun de ses bâtiments se trouvant sur la même ligne ou colonne que la case de l'obélisque**.

L'obélisque n'est pas un bâtiment.



HÔTEL DES INVALIDES

Placez immédiatement l'hôtel des Invalides sur une **case pavée de votre couleur** et placez une cheminée de votre couleur dessus. À la fin de la partie, vous marquez normalement les PV de l'hôtel mais, en plus, **il vous rapporte 1 PV supplémentaire pour chaque case qui le sépare du bord de plateau le plus proche**.



QUARTIERS PAUVRES

Construire de beaux édifices dans les quartiers défavorisés vous rendra populaire auprès de la classe ouvrière.

À la fin de la partie, vous marquez des PV supplémentaires en fonction du nombre de bords de plateau en contact avec vos bâtiments :

- 1, 2, 4 ou 8 points si vos bâtiments touchent, respectivement, un, deux, trois ou quatre bords de plateau.



NOTRE-DAME DE PARIS

Placez le pion Gargouille sur un bâtiment du plateau appartenant à votre rival. À la fin de la partie, votre rival marque normalement les PV de son bâtiment mais, en plus, **les deux joueurs peuvent le compter dans leur plus grand groupe de bâtiments**.





ARC DE TRIOMPHE

Placez immédiatement l'Arc de Triomphe sur le plateau de manière à ce que chacun de ses pieds repose sur une **case pavée de votre couleur**. La case centrale peut être de **n'importe quel type** (elle peut contenir un réverbère, des pavés de n'importe quelle couleur ou des pavés mixtes). L'Arc de Triomphe n'est pas un bâtiment : il ne fait donc pas marquer de points, mais vous devez prendre en compte les cases qu'il occupe lorsque vous déterminez votre plus grand groupe de bâtiments.



TOUR EIFFEL

Placez immédiatement la tour Eiffel à **l'intersection de quatre cases pavées** dont au moins une contient un **réverbère**. En revanche, elles doivent être libres de tout bâtiment et de tout autre élément. Les joueurs ne peuvent pas placer de bâtiment ou un autre élément sur ces quatre cases. La tour Eiffel n'est pas un bâtiment. Les réverbères qui sont dessous comptent comme des **doubles réverbères**. Ainsi, un bâtiment de taille 2 adjacent à l'un de ces réverbères rapporte 4 PV au lieu de 2. De plus, à la fin de la partie, **chaque joueur marque 2 PV supplémentaires pour chacune des cases vides de sa couleur se trouvant sous la tour Eiffel**. Les cases sous la tour Eiffel sont considérées comme occupées pour l'effet d'autres cartes postales (comme *Le Peintre* ou *Moulin Rouge*).



MUSÉE DU LOUVRE

Placez immédiatement le musée du Louvre **sur l'un de vos bâtiments du plateau**. Ce bâtiment abrite l'exposition du musée. À la fin de la partie, vous marquez vos PV normalement mais, en plus, **ce bâtiment vous rapporte 1 PV supplémentaire pour chaque case orthogonalement adjacente à ce bâtiment n'étant pas occupée par un autre bâtiment**.



CATACOMBES DE PARIS

Placez immédiatement le pion Crâne sur une **case pavée de la couleur de votre rival** (une case qu'il peut encore utiliser). Si cette case n'est pas occupée par un bâtiment à la fin de la partie, retirez le pion Crâne avant de compter les points. Si votre rival occupe cette case avec un bâtiment, placez le pion Crâne dessus pour indiquer qu'il l'a construit au-dessus des catacombes. À la fin de la partie, votre rival marque ses PV normalement mais, en plus, **vous recevez la moitié des PV qu'il marque pour ce bâtiment** (arrondie à l'inférieur).



MATÉRIEL

FEUILLES DE SCORE

Vous pouvez utiliser ce bloc-notes pour consigner les résultats de vos parties de *Paris : Ville Lumière*. Indiquez dans l'ordre : les points des bâtiments éclairés, les points de votre plus grand groupe de bâtiments, les points des cartes postales, puis déduisez les points des bâtiments non construits. Faites la somme de chaque colonne pour déterminer le vainqueur, qui gagne alors une tournée au Chat noir.



MUSÉE DU LOUVRE



GARGOUILLE



OBÉLISQUE DE LOUXOR



HÔTEL DES
INVAIDES



CRÂNE



ARC DE TRIOMPHE



TOUR EIFFEL

Crédits

Auteur : José Antonio Abascal

Illustrateur : Oriol Hernández

Conception graphique : Jordi Roca

Rédaction : Marc Figueras et Marià Pitarque

Éditeur original : David Esbrí

Édition française : IELLO

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Relecture française : Maëva Debieu, Robin Houpier

Graphisme VF : Lenaïg Bourgoïn

© 2022 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France

www.iello.com



DEVIR