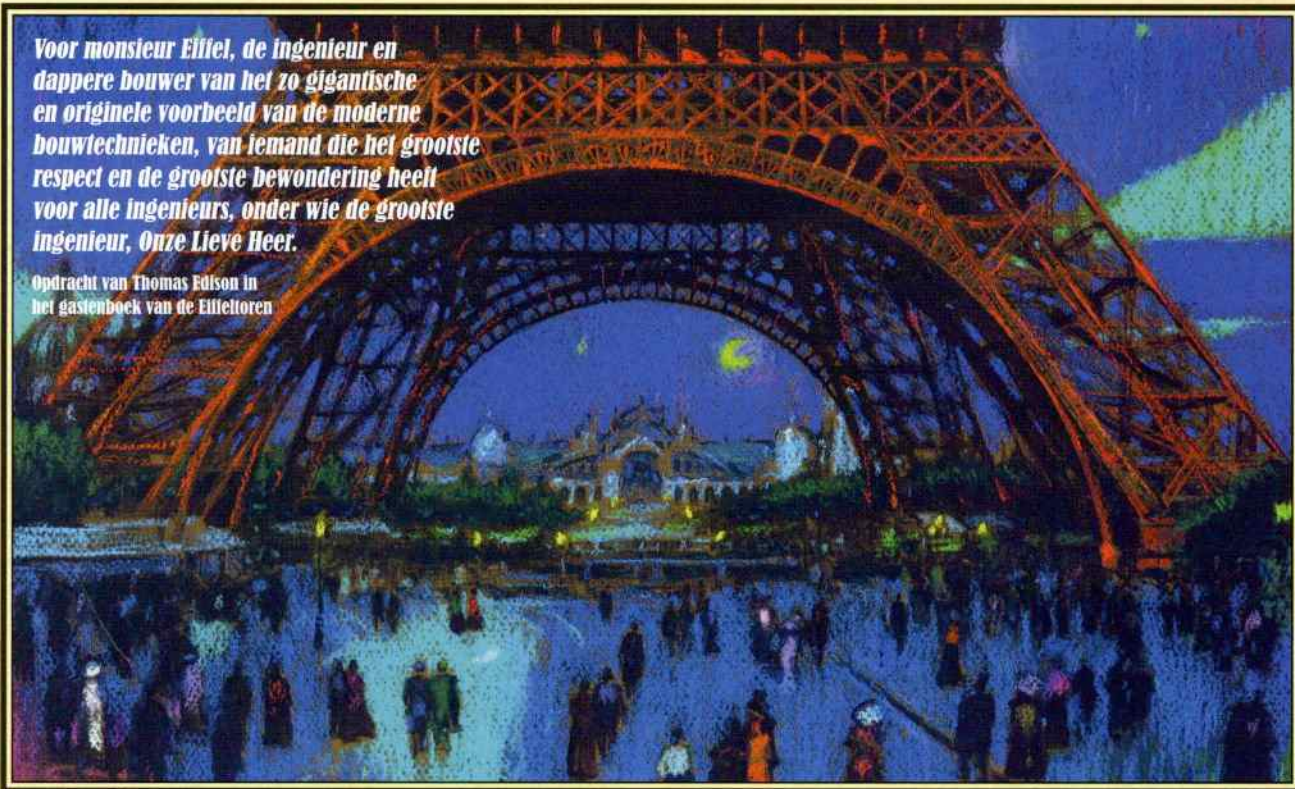


Parijs Eiffel

Spelregels

Voor monsieur Eiffel, de ingenieur en dappere bouwer van het zo gigantische en originele voorbeeld van de moderne bouwtechnieken, van iemand die het grootste respect en de grootste bewondering heeft voor alle ingenieurs, onder wie de grootste ingenieur, Onze Lieve Heer.

Odracht van Thomas Edison in het gastenboek van de Eiffeltoren



Het ziet er naar uit dat het nog enkele dagen zal duren voor de liften gebruiksklaar zijn, er staat ons dus een stevige work-out te wachten. We zullen de trap moeten nemen om de top van dit 300 meter hoge ijzeren monster te bereiken!

Monsieur Eiffel zal ons vergezellen op onze klim en zal ons alle details vertellen over het bouwwerk dat zonder twijfel het indrukwekkendste zal zijn op de Wereldtentoonstelling die in Parijs wordt gehouden.

Je nederige verslaggever geeft toe dat hij een beetje onder de indruk is van deze fantastische constructie. Hopelijk verzamel ik de moed om tot de top te klimmen en het prachtige Parijs met al zijn wonderen te overschouwen.

In deze uitbreiding op Parijs hebben de spelers acht nieuwe actiekaarten ter beschikking om met de actiekaarten uit het basisspel te combineren, en een scoreblok om de spelresultaten bij te houden.



ACTIEKAARTEN



DE WONDEREN VAN PARIJS



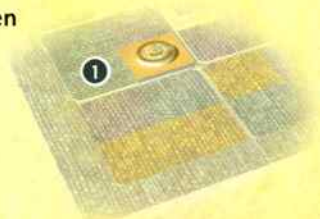
OBÉISQUE DE LOUXOR

Zet de obelisk direct op een keienveld van je kleur. Aan het einde van het spel krijgt elke speler 3 extra punten voor elk van zijn gebouwen dat op een vakje staat op dezelfde lijn (verticaal en horizontaal) als het vakje waarop de obelisk staat. De obelisk is geen gebouw.



HÔTEL DES INVALIDES

Zet het Hôtel des Invalides direct op een keienveld van je kleur en zet er een eigen schoorsteen op. Het Hôtel geldt als een gebouw en aan het einde van het spel krijg je 1 extra punt voor elk vrij keienveld tussen dit gebouw en de dichtstbij gelegen rand van het speelbord.



QUARTIERS PAUVRES

Mooie gebouwen bouwen in de armste wijken maakt je populair bij de arbeidersklasse.

Aan het einde van het spel krijg je extra punten, afhankelijk van het aantal randen van het speelbord dat aan je gebouwen grenst: **1, 2, 4** of **8** punten als je gebouwen grenzen aan respectievelijk 1, 2, 3 of 4 randen van het speelbord.



NOTRE-DAME DE PARIS

Zet de waterspuwer direct op een gebouw van de andere speler. Aan het einde van het spel krijgt de andere speler zoals gebruikelijk punten voor zijn gebouw en daarnaast mogen **beide** spelers het gebouw als een eigen gebouw beschouwen bij het bepalen van hun grootste groep gebouwen.





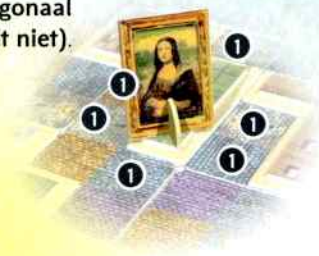
ARC DE TRIOMPHE

Zet de Arc de Triomphe direct zo op het speelbord dat de twee zuilen op **keienvelden van je kleur** staan. Het midden mag op **elk soort** veld staan, ook een straatlantaarnveld of een keienveld in de kleur van de andere speler of beide kleuren gemixt. De Arc de Triomphe is geen gebouw en levert dus zelf geen punten op. Je mag de velden wel meetellen bij het bepalen van je grootste groep gebouwen.



MUSÉE DU LOUVRE

Zet het Louvre direct op **één van je gebouwen op het speelbord**. Het pronkstuk uit het Louvre wordt hier tentoongesteld. Het gebouw levert zoals altijd punten op. Daarnaast krijg je aan het einde van het spel **1 extra punt voor elk aangrenzend veld waarop geen gebouw staat (diagonaal geldt niet)**.



TOUR EIFFEL

Zet de Eiffeltoren direct **op het kruispunt van vier keienvelden** waarop geen gebouwen of andere speelstukken staan en waarvan **er ten minste één een straatlantaarnveld** is. De spelers mogen geen gebouwen of andere speelstukken op de velden onder de Eiffeltoren zetten. De Eiffeltoren is geen gebouw. De straatlantaarns onder de Eiffeltoren tellen als **dubbele straatlantaarns**. **Voorbeeld:** een gebouw met grootte 2 dat aan deze straatlantaarn grenst, levert 4 in plaats van 2 punten op. Daarnaast krijgt **iedere speler** aan het einde van het spel **2 extra punten voor elk leeg keienveld van zijn eigen kleur onder de Eiffeltoren**.

Voor het berekenen van de punten die andere actiekaarten (zoals "Le Peintre" of "Moulin Rouge") opleveren, worden de vier velden onder de Eiffeltoren als bezet beschouwd.



CATACOMBES DE PARIS

Zet de schedel direct op **een keienveld van de andere speler** (dat nog niet is gebruikt). Als er aan het einde van het spel nog altijd geen gebouw op het veld staat, verwijderen de spelers de schedel voor de puntentelling. Als de andere speler een gebouw op het veld zet, legt hij de schedel op zijn gebouw om aan te geven dat het boven de catacomben werd gebouwd. Aan het einde van het spel krijgt de andere speler zoals gebruikelijk punten voor zijn gebouw en daarnaast **krijgt hij de helft van de punten die hij voor het gebouw krijgt** (naar beneden afgerond).



SPEELMATERIAAL

SCOREBLOK

De spelers berekenen hun punten van *Parijs – De lichtstad* op het scoreblok. Op de eerste regel noteren ze hoeveel punten hun verlichte gebouwen opleveren, op de tweede regel hoeveel punten hun grootste groep gebouwen oplevert, op de derde regel hoeveel punten eventuele actiekaarten opleveren en op de vierde regel hoeveel punten ze verliezen voor ongebouwde gebouwen. Onderaan noteren ze de totaalscore voor iedere speler.



LOUVRE



WATERSPUWER



OBELISK



HÔTEL DES
INVALIDES



SCHEDEL



ARC DE TRIOMPHE



EIFFELTOREN

© 2021 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: Anja De Lombaert
Eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China

