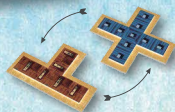




## LEVITATION ✨ (ЛЕВИТАЦИЯ)

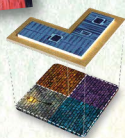
Обменяйте одно из зданий в вашем запасе на любое другое из общего запаса. Сразу же поместите здание на поле в соответствии с обычными правилами.



## METROPOLITAIN ✨ (МЕТРОПОЛИТЕН)

Положите жетон действия на эту открытку (она будет считаться использованной), но пока не переворачивайте её.

В любой свой следующий ход **вы можете расположить здание таким образом, чтобы оно занимало свободную клетку с фонарём**, после чего переверните открытку.



- Здание располагается по обычным правилам.
- Клетка с закрытым фонарём считается фиолетовой клеткой.
- Можно закрыть «Большой фонарь» (La Grande Lumière) или «Фонарь» (Lampadaire).
- Нельзя занять больше одной клетки с фонарём.



## JARDIN DES PLANTES ✨ (САД РАСТЕНИЙ ПАРИЖА)

Ботанический сад обладает свойствами здания из двух клеток. Сразу же разместите его на поле таким образом, чтобы он занимал **свободные клетки мостовой вашего или общего цвета**, поставьте сверху дымоход.



- «Ботанический сад» - полноценное здание.
- Может быть использован с другими открытками («Метрополитен», «Лавка букиниста» и прочими).

## SACRÉ COEUR ✨ (САКРЕ-КЁР)

Игрок, который использовал эту открытку, в конце игры **не теряет очки за непостроенные здания**.



= 0



## LE PEINTRE ✨ (ХУДОЖНИК)

Сразу же поместите фигурку художника **на свободную клетку мостовой вашего цвета**. В конце игры вы получите **2 очка** за каждый фонарь, расположенный в занятой художником области. Эта **область определяется границами поля и зданиями**. Другие компоненты не ограничивают область художника (включая фонари, фонтан, статую или танцовщицу).



- «Ботанический сад» ограничивает область.
- «Область» - не радиус обзора, а часть города, в которой художник мог бы гулять.
- Не может передвигаться между зданиями по диагонали.



## CHARTIER ✨ (ШАРТЬЕ)

Возьмите жетон мостовой общего цвета. В любой свой следующий ход вы можете закрыть им **клетку мостовой цвета вашего соперника** и сразу же поместить сверху здание или фонтан.

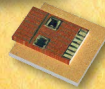


- Жетон не обязательно оставлять на поле после размещения здания.



## BOUQUINISTES SUR LA SEINE ✨ (ЛАВКА БУКИНИСТА)

Возьмите флигель и сразу же поместите его **на клетку мостовой вашего цвета** таким образом, чтобы он продолжил одно из ваших зданий. Флигель увеличивает размер здания на 1 клетку.



- Не объединяет несколько зданий в одно.



## LAMPADAIRE ✨ (ФОНАРЬ)

Возьмите жетон фонаря и сразу же поместите его **на клетку мостовой вашего цвета**.



- Светит для всех игроков.



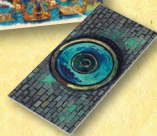


## MOULIN ROUGE (МУЛЕН РУЖ)



Сразу же поместите фигурку танцовщицы на поле, чтобы она заняла **клетку мостовой вашего цвета**. В конце игры вы получите **1 очко** за каждую свободную клетку мостовой в её области (клетка с танцовщицей также считается свободной). **Область определяется границами поля, зданиями, фонарями и любыми другими компонентами игры, которые занимают клетки мостовой.**

- Танцовщице мешает всё, кроме неё самой.
- «Область» - не радиус обзора, а часть города, в которой она могла бы танцевать.
- Не может передвигаться по диагонали.



## FONTAINE DES MERS (ФОНТАН МОРЕЙ)



Возьмите жетон фонтана и сразу же поместите **на клетки мостовой вашего или общего цвета**. В конце игры вы получите **3 очка за каждое своё здание, граничащее с фонтаном (но не по диагонали)**.

- Не является зданием.
- Очки получает только игрок, разместивший фонтан.

# Подсчёт очков

## + ОСВЕЩЁННЫЕ ЗДАНИЯ

Каждый игрок **умножает размер каждого здания (размер - количество клеток здания) на количество фонарей, которые его освещают**.

Каждый фонарь освещает четыре клетки, граничащие с ним, но не по диагонали. Один фонарь может освещать несколько зданий, однако, не может осветить одно здание дважды, даже если граничит с несколькими клетками этого здания.

**Здание, которое не освещает ни один фонарь, не приносит очков.**

- В случае ничьей победителем считается игрок, чей цвет чаще встречается на оставшихся свободных клетках мостовой.



## LE PENSEUR (МЫСЛИТЕЛЬ)



Возьмите жетон статуи и сразу же поместите **на клетку мостовой вашего цвета**, оставив перед ним как минимум одну свободную клетку. В конце игры вы получите **2 очка** за каждую свободную клетку мостовой любого цвета, граничащую со стороны статуи, и **1 очко** за каждую свободную клетку любого цвета, соприкасающуюся с ней по диагонали. **Если клетка перед статуей занята, статуя не приносит очков.**

- Клетка перед статуей отмечена глазом на открытке.
- Может стоять перед «Фонарём» или «Большим фонарём».



## LA GRANDE LUMIÈRE (БОЛЬШОЙ ФОНАРЬ)

Возьмите жетон большого фонаря и сразу же поместите его **на клетку с фонарём**. Большой фонарь **освещает все клетки, указанные на открытке**. Здания блокируют свет для всех зданий, расположенных за ними. Все остальные компоненты не блокируют свет.

- Светит для всех игроков.

## + САМЫЙ КРУПНЫЙ КВАРТАЛ

Каждый игрок определяет размер самого крупного квартала. Здания образуют квартал, если принадлежат одному игроку и соприкасаются хотя бы одной стороной (но не по диагонали). **Игрок получает 1 очко за каждую клетку, занятую самым крупным кварталом.**

**При этом не важно, освещены здания фонарями или нет.**

- Отдельное здание может считаться кварталом.

## + ОТКРЫТКИ ДЕЙСТВИЙ

Каждый игрок **проверяет, есть ли марка на открытках, отмеченных его жетонами, и получает очки за указанные на таких открытках действия**.



## - НЕПОСТРОЕННЫЕ ЗДАНИЯ

Каждый игрок **теряет 3 очка за здание, взятое на первом этапе, но не размещённое на поле в ходе второго этапа**.