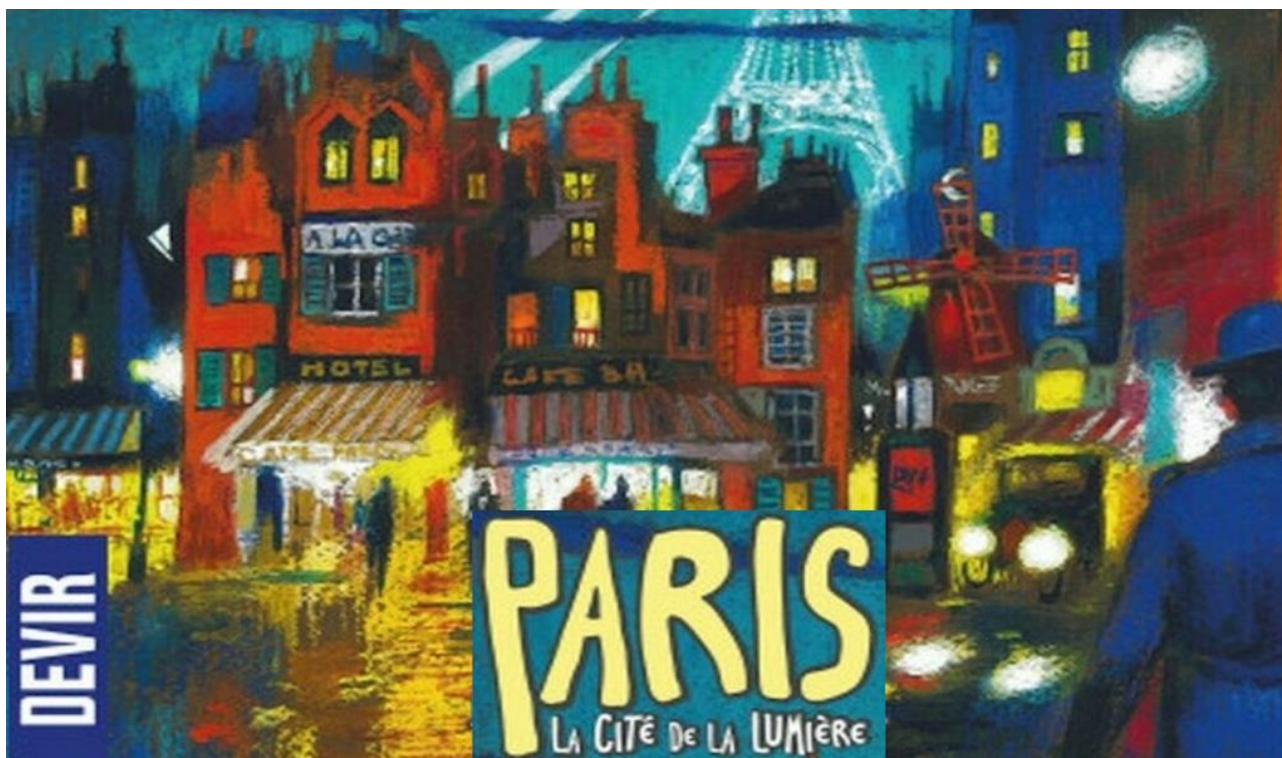


PARIS: LA CITE DE LA LUMIERE

Le prime mille luci di Parigi



Paris: La cité de la lumière (edito da DEVIR nel 2019) può essere giocato in una mezzoretta da due partecipanti di età superiore ai 10-12 anni: è vero che le regole sono semplici, ma l'età consigliata sulla scatola (8 anni) ci sembra decisamente troppo bassa perché le partite possono diventare alquanto articolate e spesso decidere il tipo di azione o la mossa giusta richiede una buona riflessione.

Il titolo si riferisce al fatto che in occasione della Esposizione Universale del 1889 la capitale francese fu la prima città al mondo a dotarsi di una illuminazione elettrica, abbandonando piano piano quella a gas, al punto da meritare l'appellativo, appunto, di "città della luce" (cité de la lumière).



I component.

Unboxing

La foto qui sopra ci mostra tutti i componenti di **Paris: La cité de la lumière**: essi sono inseriti in una scatola quadrata il cui fondo è stato sopraelevato per poterlo usare come tavoliere. Avrebbero però fatto meglio a tenerlo 4-5 mm più basso perché quando si sono staccati tutti i pezzi dalle fustelle e si vogliono riporre nella scatola il coperchio resta leggermente sollevato se non si fa attenzione a stendere accuratamente tutti i materiali. Niente di eclatante, ma consigliamo comunque di conservare tutti i pezzi in sacchetti trasparenti per evitare dispersioni se il coperchio dovesse aprirsi sulla scaffalatura.

Solleghiamo dunque questo coperchio ed esaminiamo il contenuto del gioco, notando innanzitutto le 12 tessere “Edificio”, composte ognuna da due pezzi incollati uno sull’altro a formare dei “polimini” (alla Tetris, per intenderci, ma per fortuna questo NON È un altro “clone” del videogame).



I “polimini” che raffigurano gli edifici da costruire: quello piccolo in alto a sinistra entra in gioco solo grazie alle azioni “speciali”.

Abbiamo poi 16 tessere quadrate che raffigurano il pavé (l’acciottolato) della città e tutte sono suddivise in quattro “caselle” quadrate colorate di arancione, blu o viola, con 4 di esse che raffigurano uno dei nuovi (per l’epoca) lampioni ad energia elettrica. 8 di queste tessere hanno il retro colorato di arancione, mentre le altre sono blu.

Completano la componentistica 14 segnalini di legno colorato a forma di camino (7 arancioni e 7 blu), 8 gettoni “azione” (4 arancioni e 4 blu), 12 cartoline (davvero!!!) che sul fronte riproducono delle immagini dell’epoca mentre sul retro riportano i disegni delle 9 “pedine” che permetteranno di eseguire le azioni “speciali” (e che vedremo più avanti).

I materiali sono ottimi e la grafica utilizzata è davvero “immersiva” ed aiuta molto ad entrare nell’ambientazione, soprattutto grazie alle splendide illustrazioni d’epoca delle cartoline.



Il tavolo pronto per iniziare la sfida.

Preparazione (Set-Up) e Gioco.

I giocatori di **Paris: La cité de la lumière** scelgono uno dei due colori (blu o arancione) e prendono le 8 tessere (che mescolano e piazzano in una pila a faccia in giù), i 7 camini ed i 4 gettoni dello stesso colore. Il tavoliere viene posizionato al centro del tavolo e si pescano a caso 8 cartoline (da un pacchetto di 12), mettendone due a fianco di ogni lato della scatola e posandovi sopra la tessera che vi è raffigurata. Infine tutti gli edifici sono collocati sul tavolo in modo che possano essere esaminati e scelti da entrambi i giocatori.

Paris: La cité de la lumière si svolge in due FASI: nella prima i due avversari posano le loro tessere ed acquisiscono degli edifici, mentre nella seconda devono costruire gli edifici sul tavoliere e/o effettuare azioni extra in base alle cartoline scelte.

Partiamo allora dalla prima fase, quando al suo turno ognuno può scegliere fra due alternative:

1. prendere la tessera più in alto della sua pila per piazzarla sul tavoliere, all'interno di uno dei 16 riquadri, decidendone l'orientazione a piacere;
2. scegliere uno dei 12 edifici e metterlo nella propria "riserva".

Naturalmente è fondamentale, se si vuole aspirare a vincere la partita, creare sul tavoliere delle aree del proprio colore (oppure mescolate a caselle viola) che abbiano le dimensioni giuste per gli edifici scelti.



Esempio della situazione al termine della prima fase. A sinistra vediamo gli edifici acquisiti dal giocatore arancione e a destra quelli del blu.

Nella fotografia qui sopra vediamo la situazione che si era determinata al termine della prima fase di una delle nostre partite di prova: si vede chiaramente, per fare un esempio, che il giocatore blu è riuscito a preparare una “area” adeguata, nella parte bassa a destra, per posare sia il suo edificio “rosso” quadrato che quello “verde” di tre caselle. Se questo suo “piano” andrà in porto avrà inoltre due lampioni a contatto con entrambi gli edifici. In realtà potrebbe anche posare quello “rosso ad L” al posto del verde, ma sarebbe adiacente ad un solo lampione.

Il giocatore arancione invece ha in animo di posare il suo edificio a “T” più grande nella parte destra del tavoliere (coprendo però alcune delle caselle che il suo avversario ha mentalmente assegnato al verde), il “T” più piccolo nella parte alta a sinistra, ecc.



La stessa partita al termine della seconda fase.

Ovviamente la partita si sviluppò in maniera abbastanza diversa da come l'avevano immaginata i due avversari, come si vede nella fotografia qui sopra che ci mostra la situazione al termine della seconda fase, e questo grazie anche ai bonus delle cartoline.

Anche nella seconda fase infatti i giocatori, al loro turno, hanno due alternative:

1. piazzare un edificio sul tavoliere, facendo attenzione che "copra" solo caselle del proprio colore o i jolly (quelle viola);
2. mettere uno dei quattro gettoni su una delle cartoline ed eseguire l'azione indicata.

Una delle attrattive di **Paris: La cité de la lumière** è in effetti quella di immaginare mentalmente quali edifici acquisire e come preparare uno spazio adeguato (e già questo processo sarebbe sufficiente a giustificare l'acquisto del gioco) ma lasciare ai giocatori la libertà di modificare in parte questo piazzamento, usando delle azioni speciali, lo rende ancora più interessante.



Alcune delle cartoline. Come si vede sulla facciata sono riprodotte delle illustrazioni dell'epoca, mentre sul retro, al posto dei saluti, è stampato un disegno che ne spiega l'utilizzo nel gioco.

Fare un elenco completo di tutte e 12 le cartoline e dei loro effetti in questo ambito sarebbe noioso e poco interessante, per cui ci limitiamo a qualche esempio facendo riferimento alla fotografia qui sopra:

1. **Sacré Coeur** (cartolina in alto a sinistra): evita ogni penalità al giocatore che non riesce a collocare tutti i suoi edifici sul tavoliere;
2. **Moulin Rouge** (cartolina al centro): si prende il segnalino "ballerina del Can-can" e lo si mette su una casella del proprio colore. A fine partita assegnerà 1 PV per ogni casella libera di pavé nella sua area;
3. **Metropolitan** (a destra): permette di posare un edificio coprendo un lampione;
4. **Levitazione** (cartolina in basso a sinistra): consente di scambiare un edificio della propria riserva con uno di quelli rimasti da parte e posarlo subito sul tavoliere;
5. **Le Peintre** (in basso a destra): si prende il segnalino "pittore" e lo si mette su una casella del proprio colore. A fine partita assegnerà 2 PV per ogni lampione nella sua area; ecc.



Calcolo dei PV a fine partita.

Al termine della partita i giocatori devono contare i PV acquisiti tenendo conto di:

- Edifici “illuminati”, cioè adiacenti ad un lampione: 1 PV per casella dell’edificio moltiplicato per il numero dei lampioni adiacenti;
- Gruppo di edifici adiacenti più grande; ognuno somma il numero delle caselle di tutti i suoi edifici che hanno almeno un lato adiacente;
- Edifici non inseriti sul tavoliere: si perdono 5 PV per ogni edificio acquisito nella prima fase ma rimasto nella riserva personale dei giocatori;
- Bonus derivanti dalle cartoline.

Ovviamente chi ottiene il totale più alto vince la partita, ma il suo avversario è autorizzato a chiedere una rivincita immediata.

Qualche considerazione e Suggerimento

Coma abbiamo già detto **Paris: La cité de la lumière** al primo impatto visivo non impressiona particolarmente a causa degli edifici/polimini, anche se l'idea del fondo scatola da usare come tavoliere, pur non essendo una vera novità, è tuttavia molto interessante e suscita curiosità.

Il gioco è molto tattico ed interattivo e bisogna impegnarsi seriamente per riuscire a spuntarla, non solo perché la fase di posa delle tessere è da eseguire con la massima attenzione e cercando di creare "zone" adatte agli edifici che si vorrebbero acquisire (sempre che non li prenda prima il vostro avversario) ma anche perché quanto progettato potrebbe non andare a buon fine a causa di qualche mossa dell'avversario (che magari vi priva di una casella viola su cui contavate) e delle azioni speciali delle cartoline.

La fortuna qui si può considerare quasi assente perché i giocatori hanno sempre tutti gli elementi davanti agli occhi e le decisioni dipendono solo da loro. Meglio comunque "marcare" stretto il proprio avversario, giocando tessere quando le gioca anche lui e prendendo edifici... possibilmente prima di lui per sottrargli quelli più semplici da inserire (ma che danno meno PV alla fine).



Tutte le tessere del gioco: a sinistra l'acciottolato blu, a destra quello arancione.

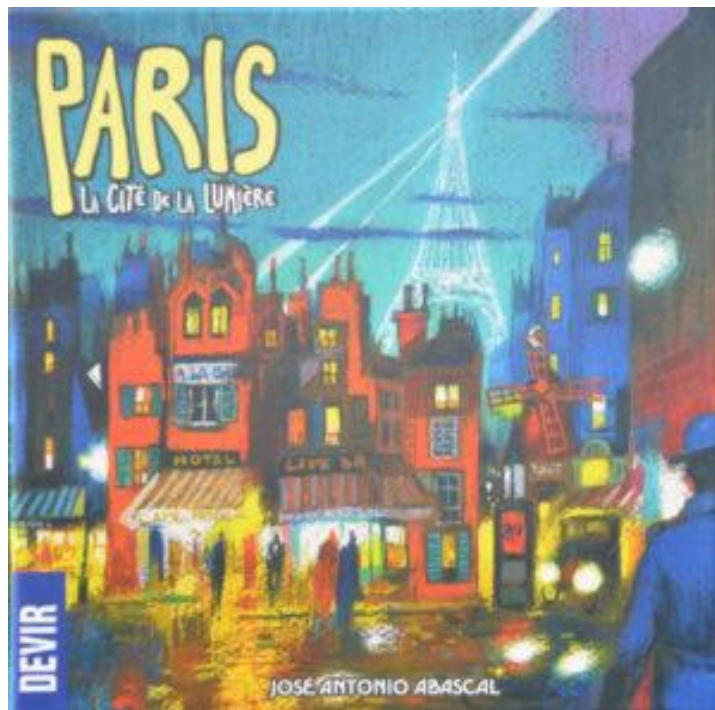
Evitate assolutamente di posare troppe tessere prima dell'avversario, altrimenti lui avrà buon gioco a piazzare le sue una dopo l'altra creando quindi un'area "su misura" per un edificio di grandi dimensioni (i più difficili da posare se non si è programmato meticolosamente lo spazio giusto).

Quando si arriva alla seconda fase riflettete a lungo sulla posa degli edifici più grandi e cercate di metterli a contatto con almeno un paio di lampioni, se possibile, lasciando però spazio per posare successivamente un secondo edificio adiacente agli stessi lampioni: vi assicuriamo che spesso non si riesce a riconoscere una "posa" ottimale perché ci si è davvero convinti di averne una migliore, salvo poi "sgonfiarsi", delusi, nel vedere che l'avversario invece l'aveva vista benissimo ed ha saputo approfittarne.

Dunque quando posate un edificio cercate di non pensare esclusivamente a dove avevate deciso di metterlo, ma guardate se esistono altre zone miste (caselle vostre e jolly) che potrebbero accoglierlo e soprattutto che potrebbero togliere qualche casella viola indispensabile al gioco del vostro avversario.

Commento finale

Superato un momento di dubbio (oh noooo, un altro Tetris...) e realizzato che in realtà si trattava di tutt'altro, noi abbiamo apprezzato moltissimo questo "piccolo" gioco fin dalla prima partita, per cui in seguito abbiamo proposto Paris: La cité de la lumière a parecchi amici e colleghi che lo hanno trovato anch'essi divertente ed interessante.



La scatola del gioco.

Il formato compatto e la durata limitata, salvo nei pochi casi in cui uno dei giocatori prendeva un tempo esagerato per riflettere sulla mossa migliore da

eseguire, ne fanno uno dei giochi che ultimamente... hanno viaggiato di più nelle nostre valigie. Quindi, se avete un po' di spazio nelle vostre...

Grafica ed ambientazione riuscite, regole semplici da imparare e spiegare, gioco niente affatto scontato: **Paris: La cité de la Lumière** ha davvero tutto per soddisfare i suoi acquirenti.

Si ringrazia la ditta [DEVIR ITALIA](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione