



10+



20 min/player



2-4

# Colors of Paris

Játékszabály

A nagy festőművészek műterme, a le Bateau-Lavoir Montmartre-ben egy barátságos versenyt hirdetett, hogy eldöntsék, kinek a neve válik olyan híressé, mint a nagyhírű elődöké, Cézanne, Monet, Renoir, Toulouse-Lautrec....

Azért, hogy kiemelkedj a többiek közül, a legjobbnak kell lenned a saját területeden úgy, hogy a "stílusodban" a lehető leggyorsabban teljesíted a megrendeléseket és közben fejleszted az eszközeidet és a technikádat. Bátorság! A verseny kemény lesz, de a megszerzett dicsőség kárpótolja majd az erőfeszítéseidet!

# Játéktartozékok

- 1 kétrétegű játéktábla (a felső, kör alakú réteg forog a táblán)
- 4 játékos tábla
- 4 festőállvány
- 24 segédfigura (6x4 színben)
- 12 nyolcszögletű fejlesztésjelölő
- 211 festékkocka (30 kék, 30 piros, 30 sárga, 25 narancs, 25 zöld, 25 lila, 40 fehér, 6 fekete [5 a játékhoz + 1 tartalék])
- 32 festménykártya (8x10, 8x12, 8x14 és 8x16 presztízspont)
- 12 presztízspont-jelző (az elején 6, a hátulján 10 pont)
- 4 tiltott akciólapka (2x1 mezős, 2x3 mezős) a 2 vagy a 3 fős játékhoz
- 1 kezdőjátékos-jelölő
- 15 bónuszkártya (3x5 típusú) (Haladó szintű játékszabály)
- 8 festőművészlapka (Haladó szintű játékszabály)

Az 5 fekete kocka kivételével minden festékkocka elérhető, még akkor is, ha nem marad egy sem.

## Előkészítés 4 játékosra

- Állítsd össze a játéktáblát (Tedd a kis műanyag klipszet alulról az alsó tábla közepén lévő lyukba, majd a másikat a felső, kör alakú táblán keresztül.), és tedd az asztal közepére úgy, hogy a felső tábla megszerzett piros festéke legyen azonos állásban az alsó tábla tiltott akciójával.
- Helyezd a festékkockák készletét a játéktábla közelébe.
- Alkoss a presztízspont-jelzőkből egy készletet a fejlesztésük típusa szerint elrendezve (festéktubus, paletta és ecset).
- Keverd össze a festménykártyákat és alkoss belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. A felső 4 kártyát állítsd fel az állványra a festékkocka oldalával felfelé.
- Az a játékos, aki közületek utójára érintett ecsetet, tegye maga elé a kezdőjátékos-jelölőt, vagy válasszatok véletlenszerűen.

### Minden játékos vegyen el:

- 1 játékos táblát **2**.
- 3 fejlesztésjelölőt **5**, amit tegyetek a játékos tábla sorainak első mezőire.
- 6 segédfigurát **4** a választott színben, amiből csak 3-at használtak a játék elején.
- 3 festékkockát **6**: 1 pirosat, 1 sárgát és 1 kék.

## Előkészítés 2 és 3 játékosra

A tiltott akciólapkák **1** segítségével fedd le a játéktábla bizonyos részeit, a jobb oldali ábra szerint, amely illeszkedik a játékosok számához. Két játékos esetén 3 festőállványt használjatok.

## A játék célja

Gyűjts össze minél több presztízspontot, hogy te légy a legjobb festőművész ebben a párizsi műteremben!



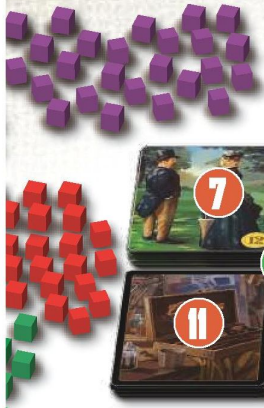
### Előkészítés 3 játékosra



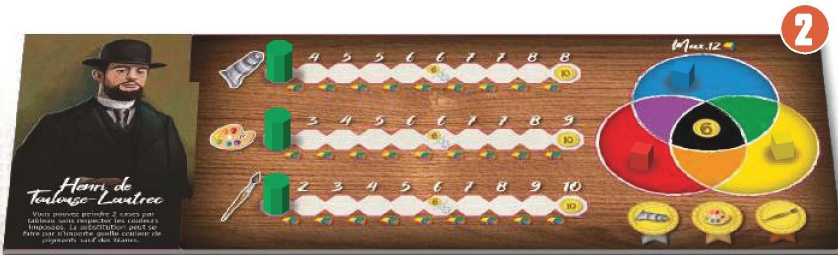
### Előkészítés 2 játékosra



## 3 játékos előkészítés



Ha a haladó játékszabályok 1. moduljával játszotok, akkor a bónuszkártyákat az állványok mellé teszitek. **3**



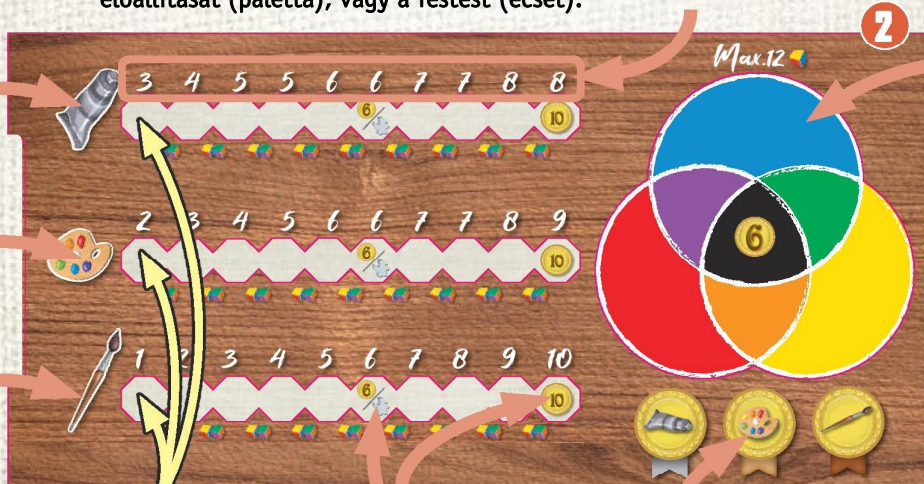
Csak akkor illeszd ide a festőművészlapkát, ha a haladó játékszabályok 2. moduljával játszotok. **4**

**Festéktubus:** Lehetővé teszi az elsődleges színek és a fehér festék beszerzését.

**Paletta:** Segít a festék kikeverésében, hogy új színeket szerezz.

**Ecset:** Lehetővé teszi a festék felvitelét a festményre.

**Szintek:** Meghatározzák a beszerezhető festékek számát (festéktubus), előállítását (paletta), vagy a festést (ecset).



**Festékkészlet:** Nem kell a festékkockákat lehelyezned az egyező területekre. Valójában, ez még akkor sem lesz lehetséges, amikor festéktubust fejlesztettél és sok festéket tudsz egyszerre beszerezni.

Fejlesztési bónusz

Fejlesztési bónuszok mezői típus szerint



# Játékmenet

A játék folyamán határozatlan számú játékkört fogtok lejátszani egészen addig, amíg eléritek a játék végi feltételeket (lásd: **A játék vége** részt).

## MINDEN KÖR HÁROM FÁZISBÓL ÁLL:

1. Segédek lehelyezése
2. A segédek elvégzik az akcióikat
3. A következő kör előkészítése

## 1. fázis: Segédek lehelyezése

A kezdőjátéktostól indulva, egymást felváltva mindenki helyezzen le 1 segédfigurát az egyik játéktábla valamelyik üres mezőjére.

A játék kezdetén mindenkinek 3 segédfigurája van, ami később, a játék folyamán akár 6 segéd is lehet. Ez a fázis akkor fejeződik be, amikor mindannyian lehelyeztették a rendelkezésre álló figuráikat. Ha rajtad a sor a lehelyezésre és nincs már rendelkezésre álló segéded, akkor csak add át a kört a következő játékosnak.

### Lehelyezési szabályok:

- A segédek a felső és az alsó játéktábla bármelyik mezőjére lehelyezheted, ez alól csak a sötét, tiltott akciómezők kivételek.
- Minden akciómező csak egy segédfigurát tartalmazhat (kivéve a felső tábla középső részét, ami a **fehér festékszerzés** mezője, ahol is tetszőleges számú segéd tartózkodhat).
- Az alsó táblán 1, 2 vagy 3 mezőn végrehajthatod ugyanazt az akciót. Arra vonatkozólag nincs korlátozás, hogy ki foglalhatja el ezeket a mezőket: használhatja ugyanaz a játékos is mindet, de használhatja különböző is.
- Az alsó tábla tiltott mezőihöz rendelt akciók nem használhatók (lefedett akciómezők, vagy 2-3 játékos előkészítéskor), ebben a körben nem hajthatók végre.

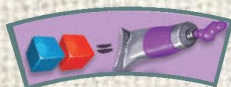
## 2. fázis: A segédek akciói

A kezdőjátéktostól indulva, egymást felváltva mindenki fektesse el 1 segédfiguráját (a táblák valamelyikén) és végezze el az akcióját.

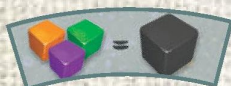
### A. AZ ALSÓ JÁTÉKTÁBLA AKCIÓI:



- **1 elsődleges szín megszerzése:** Gyűjtsd össze a megfelelő színű festékkockákat (kék, piros vagy a sárga). A megszerzett festékkockák száma függ a játéktostablád festéktubusának szintjétől (lásd a leírást a 3. oldalon).



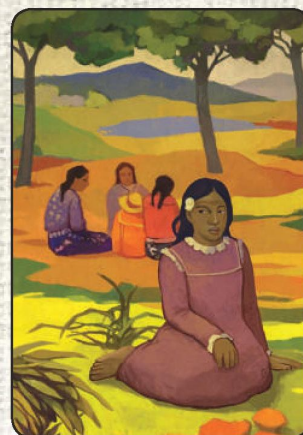
- **Keverj össze 2 elsődleges színt:** Költs el a szükséges elsődleges színekből 1-1 festékkockát, hogy begyűjts egy megfelelő másodlagos színt (narancs, zöld vagy lila). A megszerzett színek száma függ a játéktostablád palettájának szintjétől.



- **Keverj össze 3 másodlagos színt:** Költs el a három másodlagos szín mindegyikéből egyet (narancs, zöld és lila), hogy begyűjts pontosan 1 fekete festékkockát, függetlenül a paletta szintjétől.

A festményekhez nem fogjátok felhasználni a fekete festéket, ezek mindegyike 6 presztízspontot fog érni. Ezeket a festékkockákat egyszerűen vedd el, és tedd a játéktostabládra.

**MEGJEGYZÉS:** A kör végén a fekete festékkockák nem számítanak a 12-es festékkocka korlátozásba (lásd a 3. fázist).



### Segédek lehelyezése

A segédek a két tábla egyikének az üres mezőjére tehető, beleértve a központi fehér festékszerzés mezőjét is.



Például: Egy 3-as szintű festéktubus = az akciómezőmről 3 elsődleges színt szerzek:

+



Például: Egy 2-es szintű paletta = elköltök 1 és 1 festéket, hogy 2 lila festéket szerezzek:

+



Például: Egy 5-ös szintű paletta = elköltök 1 és 1 festéket, hogy 5 narancs festéket szerezzek:

+

} = + 6 presztízspont

**Egy eszköz fejlesztése:** Költs el 2 bármilyen színű festéket (elsődleges, másodlagos vagy fehér), amely azonos vagy különböző színű is lehet, hogy 1 lépésben tökéletesítsd a játékosablád egyik eszközét (festéktubus, paletta vagy ecset). Mozgasd az adott sorban lévő jelölőt 1 mezővel jobbra.



- **Festéktubus:** Ez azoknak a festékkockáknak a számát jelzi, amiket az „1 Elsődleges szín szerzése” vagy a „Fehér festékszerzés” akcióval kapsz.
- **Paletta:** Ez azoknak a festékkockáknak a számát jelzi, amiket 2 elsődleges szín összekeverésével szerzel meg.
- **Ecset:** Ez azoknak a festékkockáknak a számát jelzi, amiket a festés akció alatt egyszerre egy, vagy több festményre helyezel.

**Fejlesztési bónusz:**



- Amint a fejlesztésjelölőd a sávon eléri a 6. mezőt, válassz egy bónuszt: **bérelj fel egy segédet**, vagy **vegyél el 6 presztízspontot**. Ha egy segédet választottál, azt a következő köről már használhatod, vagy vegyél el egy 6-os értékű presztízsjelölőt az adott eszközzel egyező ábrával, és tedd a játékosablád megfelelő mezőjére.



- Amint a jelölő eléri a sávon az utolsó fejlesztésmezőt, akkor **10 presztízspontot kapsz**, ha az előző ilyen fejlesztés-bónusznál segédet választottál. Vegyél el egy ilyen 10-es értékű jelölőt és tedd a játékosablád megfelelő mezőjére. Ha viszont egy 6-os presztízspontot vettél el a korábbi bónuszmezőnél, akkor most **4 presztízspontot** szerzel úgy, hogy a 6-os értékű jelölőt fordítsd át a 10-es oldalára.



- **Vegyél el egy festménykártyát:** Vedd le a festménykártyát az egyik állványról és tedd magad elé a festékkockákat ábrázoló oldalával felfelé. Ne pótold még a pakliból, erre majd a

**következő kör előkészítésekor** lesz alkalmaid. Annyi festménykártya lehet előtted, amennyit csak szeretnél. Ha a haladó játékszabályok szerint játszol, és ha szeretnéd, ez a mező lehetővé teszi neked, hogy bónuszkártyát vegyél el a festménykártya helyett.



- **Festés:** Helyezd a festékkockáidat egy tetszőleges számú festménykártyára. A lehelyezhető festékkockák száma mindig a játékosablád ecset-sávjának aktuális szintjétől függ (lásd a 3. oldalon). A festményeken bármilyen sorrendben dolgozhatsz. Minden mezőre egy egyező színű kocka kerülhet.

A fehér festékkockákat a szükséges szintől függetlenül, bármilyen festémezőre leteheted, de minden festményen csak 3 fehér festékkocka lehet. A fehér festékkockák ugyan gyorsabban lehetővé teszik a festmények befejezését, de a játék végén, a végső pontozáskor minden fehér kocka után -2 presztízspont büntetést kapsz.

Amikor elkészül egy festmény (feltöltötted mind a 9 mezőt festékkockákkal), fordítsd át a befejezett oldalára és helyezd rá a hozzáadott fehér festékkockákat. A többi festékkockát tedd vissza a játéktábla közelében lévő készletéhez.

**B. A FELSŐ JÁTÉKTÁBLA AKCIÓI:**



**Vedd magadhoz a kezdőjátékos-jelölőt:** Szerzel 1 fehér festékkockát. A 3. fázis végén vedd el a kezdőjátékos-jelölőt. Te leszel a kezdőjátékos a következő körben és egészen addig az is maradsz, amíg nálad van a jelölő.

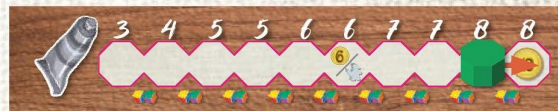
**MEGJEGYZÉS:** Nem tehetsz erre az akciómezőre segédfigurát, ha már nálad van a kezdőjátékos-jelölő.



Fejleszd az eszközöd 2 bármilyen színű festékkocka elköltésével.



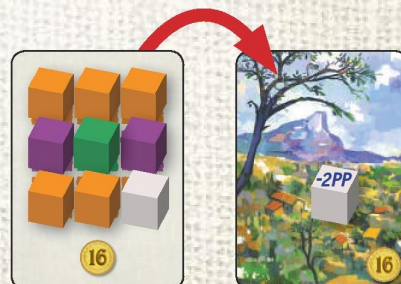
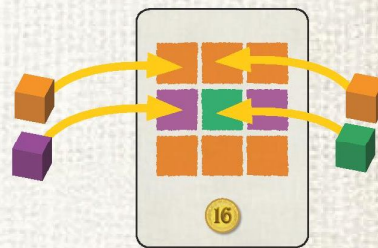
Amikor a fejlesztésjelölőd eléri ezt a mezőt, válassz az alábbiak közül:



Amikor a fejlesztésjelölőd eléri ezt a mezőt is, akkor további 4 presztízspontot kapsz (ha az előző bónusznál a 6-os presztízspontot vettél el), vagy 10 presztízspontot (ha az előző bónusznál további egy segédet választottál).



Egy 4-es szintű ecseted van. Így most 4 festékkockát helyezhetsz le a festéskor.



Egyetlen festményen legfeljebb 3 fehér festékkockát használhatsz fel, hogy helyettesíts valamilyen festéket. Az elkészült festmény minden fehér kockája után 2 presztízspontot veszítesz.



**Hamisító:** Másold le az alsó játéktábla egy álló segédfigurájának (a sajátodét vagy az ellenfeledét) az akcióját. A felső tábla akcióit nem másolhatod le.



**Forgasd el az akciótáblát:** A 3. fázis elején (lásd a **Következő kör előkészítése** részt) dönthetsz úgy, hogy 2 vagy 0 lépéssel forgatod el az akciótáblát 1 helyett.



**Fehér festék beszerzése:** Gyűjtsd össze a fehér festékkockákat. A megszerzett festékkockák száma a játéktáblád festéktubus szintjétől függ. Amikor festesz, használhatod más színű festékkockák helyett a fehér színt. A fehér festékkockákat használhatod az eszközök fejlesztéséhez is, mivel helyettesítenek egy vagy két szint, amiket el kell költened, hogy a játéktáblád fejlesztő-sávján haladhass egy lépést a jelölőddel. Ha a haladó játékszabályok szerint játszottok, akkor a bónuszkartyák vásárlásához is szükség lesz rájuk.

Miután mindenki lehelyezte az összes segédfiguráját a két táblára, a segédek elvégzik az akcióikat.

**Megjegyzés:** Bármikor letehetsz egy segédet anélkül, hogy elvégeznéd az akcióját.



*Például: 5-ös szintű festéktubus = gyűjts össze 5 fehér festékkockát:*



#### EMLÉKEZTETŐ:

- Bármelyik segédfigura használhatja a fehér festékkocka akciómezőt (ezt a ∞ szimbólum is jelzi a mezőn).
- Két olyan akció is van, amit nem azonnal hajtasz végre, amikor a segéded arra a mezőre teszed: Az akciótáblát a 3. fázis kezdetén forgatod el, valamint
- a kezdőjátékos-jelölőt a 3. fázis végén veszed magadhoz.

## 3. fázis: A következő kör előkészítése

A következő kör előkészítése 4 lépésből áll:

### 1. LÉPÉS - FORGASD EL A FELSŐ TÁBLÁT:

Forgasd el a felső játéktáblát 1 lépésnyivel az óramutató járásával egyező irányba haladva.

**EMLÉKEZTETŐ:** 0 vagy 2 lépéssel forgasd el a táblát, ha valaki a halasztott akciótábla forgatást választotta. Ennek a játékosnak 0 vagy 2 lépést kell választania.

### 2. LÉPÉS – PÓTOLD A FESTMÉNYKÁRTYÁKAT:

Tölts fel új kártyákkal minden üres festőállványt a festménykártya-pakliból.

**FIGYELEM:** Ha a felső tábla a forgatás után már megtett egy 180°-os félfordulatot (azaz a piros festékszerzés akciómezőt elérte, vagy meghaladta az alsó táblára nyomtatott tiltott akciómezők egyikét), cseréld le a festőállványon lévő összes festményt újakra. Az eltávolított festményeket tedd vissza a játék dobozába.

### 3. LÉPÉS – TÁVOLÍTSD EL A BESZÁRADT FESTÉKET:

Ellenőrizzéd le a festékkockáitok számát. Ha 12-nél több kocka van a játéktábládon, akkor tedd vissza az efölötti, választott kockákat a készletbe, hogy 12 kockád maradjon. Nem szabad egyszerre több tubust kinyitni, csak 12-öt használhatsz, mert a többi beszárad!!!

**FIGYELEM:** A fekete kockák nem számítanak a 12-es korlátozásba. Ezek mindegyike 6 presztízspontot ér.



*Forgasd el a táblát 1 lépésnyit az óramutató járásával egyező irányba haladva.*



*Ha egy segédet helyeztél az akciótábla elforgatása mezőre, akkor dönthetsz úgy, hogy nem forgatod el a játéktáblát, vagy 2-vel forgatod az óramutató járásával egyező irányba haladva.*

#### 4. LÉPÉS – ÁLLÍTSD FEL 1 SEGÉDEDET ÉS A TÖBBIT VEDD VISSZA:

- Körsorrendben állítsatok fel 1 segédfigurátokat az alsó táblán (ha van ott figurád), és hagyjátok a helyén. A többi rakjátok vissza magatok elé. A felállított segédet a következő körre már lehelyeztettnék kell tekinteni.
- Ha nem helyeztél az alsó táblára segédet, akkor az összes figurádat tedd vissza magad elé. Egyébként, a következő kört egy figurád nélkül fogod kezdeni, mert az már a táblán áll.
- Ha a „Vedd el a kezdőjátékos-jelölőt” akciómegzőre helyeztél segédet, akkor vedd el a jelölőt.
- Amennyiben senki sem tett erre a mezőre figurát, akkor a következő kör kezdőjátékosa az előző kör kezdőjátékosa marad.

## A játék vége

A játék kétféle módon fejeződhet be:

- Valaki befejezi két festménykártya festését, vagy
- valaki megszerzi az 5. és egyben az utolsó fekete festékkockát.

Amint ezeknek a feltételeknek az egyike teljesül, ez lesz az utolsó kör, a segédet befejezik az akciófázisukat, tiszteletben tartva a körsorrendet, így az összes, még álló segédfigura elvégzi az akcióját.

## A pontok összeszámolása

Add össze az alábbiakat:

- A teljesen feltöltött, befejezett festménykártyák presztízspontjai (és csak azok). A hiányos festménykártyák nem számítanak.
- Minden fekete festékkocka 6 pontot ér.
- A megszerzett presztízspont-jelzők értéke (6 vagy 10).

Ezután, ebből az összegből vond le az alábbiakat:

- Minden elkészült festménykártyára helyezett fehér kockáért 2 pontot.

**A játék győztese a legtöbb presztízsponttal rendelkező játékos, aki a stúdió legjobb festője. Ez a játékos a stúdió új vezetője!**

- Döntetlen esetén a nyertes az a játékos, aki a legkevesebb fehér kockát használta fel a befejezett festményeihez.
- Ha még mindig döntetlen lenne, a nyertes az lesz, aki a legértékesebb festménykártyát töltötte fel.
- Ezek után, ha még mindig döntetlen lenne, az a játékos lesz a nyertes, akinek több fekete festékkockája van.
- Ha mindezek után még mindig pontegyezség állna fenn, akkor ezek a játékosok megosztják egymás között a stúdió vezetését.

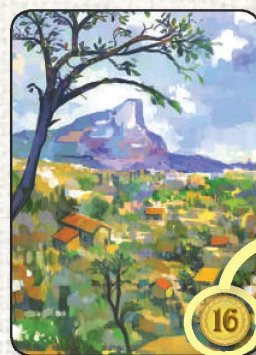
A játék véget ér, amikor valaki befejezi a második festményét,



vagy megszerzi az 5. fekete kockát.



Emlékeztető: A játék dobozában 6 fekete kocka van arra az esetre, ha elveszítenének egyet.



+6 / 

-2 / 



# Haladó játékszabály

Az alábbi két modul egyikét, vagy mindkettőt hozzáadhatod az alapjátékhoz.

## 1. modul: Bónuszkártyák

A festménykártya elvétele akció helyett, választhatod azt, hogy egy **bónuszkártyát** veszel el fehér festékkockák befizetésével.



A játék kezdetén állapotodot meg, hogy mely szabályok mentén fogjátok a bónuszkártyákat használni:

**„A” szabály:** Miután megszerezted a bónuszkártyát, azonnal hajtsd végre a bónusz egészét vagy egy részét, majd dobd el a kártyát. Ez lehetővé teszi neked, hogy egyetlen kör alatt több bónuszkártyát játszd ki, ha több segéd végzi ezt az akciót (esetleg egy hamisító).

**„B” szabály:** Miután megszerezted a bónuszkártyát, tedd magad elé későbbre. A bónusz egészét vagy egy részét még a segéd akciója előtt vagy után fogod végrehajtani.

Ezzel a lehetőséggel, a játék során több bónuszkártyát halmozhatsz fel, de **körönként csak egyet használhatsz.**

Miután ilyen módon felhasználsz egy bónuszt, fordítsd képpel lefelé a kártyát, hogy emlékeztessen erre és ebben a körben ne használj másik kártyát. A 3. fázis 2-es lépése során (**Festménykártyák pótlása**), dobd el a lefelé fordított bónuszkártyát.

Természetesen dönthetsz úgy is, hogy azonnal felhasználod a bónuszt (mint az „A” szabályban), mivel ez egy segéd akciója után történik. Csak fordítsd képpel lefelé a kártyát, mintha arra várna, hogy később használod.



**Festés:** A költsége 4 fehér festékkocka. Amikor ezt a kártyát használod, azonnal festhetsz az ecetszintednek megfelelően.

**Hamisító:** A költsége 4 fehér festékkocka. Amikor ezt a kártyát használod, azonnal hajtsd végre az alsó táblán még mindig álló segéd (sajátodét, vagy az ellenfeledét) akcióját.



**Színkeverés:** A költsége 4 fehér festékkocka. Amikor ezt a kártyát használod, azonnal keverj össze **2 elsődleges színt** a palettaszintednek megfelelően, vagy keverj össze **3 másodlagos színt.**

**Színek cseréje:** A költsége 5 fehér festékkocka. Amikor ezt a kártyát használod, azonnal cseréld le 1-4 festékkockádat (nem lehet fehér és fekete).

Az elsődleges színt (kék, sárga, piros) csak elsődlegesre és/vagy a másodlagos színt (zöld, narancs, lila) csak másodlagosra cserélheted.



**Eszközkártya:** A költsége 6 fehér festékkocka. Amikor ezt a kártyát használod, azonnal lépj előre ingeny:

- 1 fejlesztésjelölővel 2 mezőt, vagy
- 2 fejlesztésjelölővel 1-1 mezőt.

## 2. modul: Festőművészlapkák

A játék előkészítése során mindenki vegyen magához 2 véletlenül választott festőművészlapkát. Tartsd meg az egyiket, a másikat pedig tedd vissza a játék dobozába. Csatlakoztasd a lapkád a játékosablád oldalsó mélyedéséhez. A játék folyamán, ez a festőművészlapka különleges erőt ad neked. Ez az erő, valamilyen ajándék vagy tehetség, egyedi jellemző, mint ami a művészekre jellemző...

### A festőművészlapkák leírása

**Paul CÉZANNE:** Minden alkalommal, amikor elvégzed az **eszközfejlesztés** akcióját, ugyanazt az eszközt kétszer is fejlesztheted ugyanabban a körben az új fejlesztési szinttel egyező festékkocka elköltésével.



**Például: A festéktubusod jelenleg 4-es szintű (2. fejlesztési mező). Az eszközfejlesztés akcióját végzed, és elköltesz 2 festékkockát, hogy az első 5-ös szintre juss.**

**Ha a festő erejét szeretnéd használni, hogy egy további mezőt léphess, akkor 5 festékkockát kell elköltened (a szokásos 2 helyett).**

**Edgar DEGAS:** Amikor befejezel egy festményt, vedd le róla 3 festékkockát (de nem fehéret), és ezeket azonnal tedd egy másik festményedre.



**Paul GAUGUIN:** A játék elején válassz egy másodlagos színt (narancs, zöld, vagy lila) és tegyél ebből a színből egy festékkockát erre a lapkára. Minden alkalommal, amikor egy ilyen szín előállításához elvégzed a **2 elsődleges színkeverés** akciót, lecserélheted az egyik elsődleges színt egy fehér festékkockára.



**Edouard MANET:** Minden alkalommal, amikor elvégzed a **piros festékszerzés** akciót, azonnal 1-2 piros mezőt festhetsz (ami 1-2 festményen lehet).



**Claude MONET:** Minden alkalommal, amikor elvégzed a **sárga festékszerzés** akciót, azonnal 1-2 sárga mezőt festhetsz (ami 1-2 festményen lehet).



**Auguste RENOIR:** Minden alkalommal, amikor elvégzed a **kék festékszerzés** akciót, azonnal festhetsz 1-2 kék mezőt (ami 1-2 festményen lehet).



**Henri de TOULOUSE-LAUTREC:** Minden festményen, 2 mezőt festhetsz anélkül, hogy számítana a festék színe, a fehér kivételével. Mivel a fehér festéket még mindig a szokásos módon használhatod, a játék végi 2 presztízbüntetés mellett.



**Vincent VAN GOGH:** Minden kör végén a 12 festékkocka helyett, 16 kockát tárolhatsz a játékosabládon.



**KÉSZÍTŐK – Tervező:** Nicolas De Oliveira • **Team Super Meeple:** Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon • **Illusztrációk:** Fabrice Weiss és Igor Polouchine • **Francia szabályok szerkesztése és revíziója:** Guillaume Gille-Naves és Bernard Philippon • **Angol nyelvű fordítás:** Nathan Morse • **Művészeti vezető:** Igor Polouchine • **Csomagolás:** ORIGAMES Made in China by Whatz Games. Les Couleurs de Paris is a game published by SUPER MEEPLE 193, rue du faubourg Saint-Denis - 75010 Paris ©2019 SUPER MEEPLE. SUPER MEEPLE and its logo are trademarks of Super Meeple.



Fordította és szerkesztette: Holt Márta  
Lektorálta: Hipszki László

