

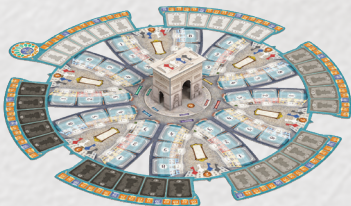
PARIS

Un gioco di Wolfgang Kramer e Michael
Kiesling Illustrazioni di Andreas Resch

INTRODUZIONE

A Parigi, assumi il ruolo di ricchi investitori immobiliari nella Parigi del Novecento. Parigi è all'apice della sua trasformazione in una delle città più belle del mondo. Dopo aver organizzato con successo l'Esposizione Universale del 1889, sormontata dalla costruzione della Torre Eiffel e celebrato il centenario della presa della Bastiglia, Parigi attraversa un periodo noto come "la Belle Époque". L'architettura di Parigi creata durante questo periodo variava dalle Belle Arti, neobizantine e neogotiche all'Art Nouveau e Art Deco. È tuo compito acquistare alcuni di questi magnifici edifici parigini per realizzare un profitto e investire nello sviluppo e nella manutenzione di alcuni degli edifici e dei monumenti più iconici di Parigi.

COMPONENTI



1 tabellone e 1 arco di trionfo



36 tessere da costruzione



8 tessere monumento



42 tessere bonus



12 tessere di fine partita



6 tessere PV



35 franchi



18 gettoni risorsa

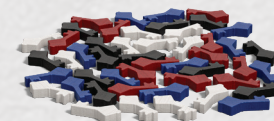


18 gettoni Prestigio

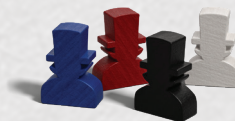
In ciascuno dei 4 colori dei giocatori:



1 schermo del giocatore



12 chiavi



1 Meeple bonus



1 disco PV

GAME SETUP


Nota: questa è l'impostazione di base per una partita di "Parigi". Se desideri giocare con una configurazione più casuale del gioco, controlla il capitolo "Configurazione delle varianti" nella pagina successiva.

1 Assembla la scheda come mostrato qui. Se preferisci giocare senza l'arco 3D, puoi capovolgere la tessera centrale sul lato in cui è illustrato l'arco.

2 Posiziona il tuo Meeple proprio accanto all'inizio della tessera tracciato.

3 Posiziona il tuo disco PV sul punto "0" del tracciato PV.

4 Posiziona le tessere monumenti a faccia in su accanto al tabellone, in modo che tutti possano vedere chiaramente tutte le tessere.

5 Assembla il tuo schermo giocatore e posizionalo di fronte a te. Chi ha la base dello schermo del giocatore con l'icona  è il giocatore iniziale di questo gioco.

6 Prendi 3 franchi e posizionali dietro lo schermo del giocatore.

13 Mescola le 36 tessere edificio. Rimetti a caso 3 tessere nella scatola senza guardarle. Posiziona le rimanenti Tessere Edificio in 2 pile equamente divise vicino al tabellone, con le immagini dell'edificio a faccia in giù.



7 Posiziona le monete accanto al tabellone di gioco, ordinate per denominazione. Questa è la fornitura generale.

GAME SETUP

In "Paris", i giocatori assumono il ruolo di investitori immobiliari che cercano di acquistare gli edifici più belli nella Parigi della fine del XIX secolo. I giocatori ottengono punti vittoria (PV) acquistando edifici e ottenendo tessere bonus. Il gioco si svolge su un numero variabile di round. Una volta attivata la condizione di fine partita (vedere pagina 7), i giocatori finiranno il round corrente e avranno tutti UN turno finale prima del punteggio di fine partita. Il giocatore con il maggior numero di PV alla fine della partita viene dichiarato vincitore.

GAMEPLAY

Partendo dal giocatore iniziale e continuando a giocare in senso orario, ogni giocatore **DEVE** eseguire le seguenti 2 fasi di gioco:

1. **Posiziona un edificio sul tabellone di gioco (a condizione che siano disponibili)**
2. **Eseguire un'azione**

1. Posiziona un edificio sul tabellone

Devi iniziare il tuo turno pescando la prima Tessera Edificio da uno dei mazzi di pesca e di seguito posizionala sullo spazio Edificio corrispondente al valore della Tessera, nel Distretto del medesimo valore e nome come raffigurato. Se tutte le pile di carte da costruzione sono vuote, salta semplicemente questo passaggio per il resto del gioco.



***Variante:** puoi scegliere di ignorare i nomi dei distretti scritti sulle tessere edificio. In tal caso, non rimuovere alcuna tessera edificio durante la configurazione. Invece di posizionare una Tessera Edificio nel Distretto corrispondente all'inizio del proprio turno, i giocatori possono ignorare il nome del Distretto e posizionare la Tessera su uno spazio disponibile con il numero corrispondente, in un Distretto a loro scelta. C'è però una regola importante: ogni quartiere può contenere solo 1 edificio di ogni tipo, ad esempio: non puoi posizionare un teatro in un quartiere che già contiene un teatro. È possibile che non sarai in grado di posizionare la tessera edificio che hai scelto. In tal caso, rimuovi semplicemente questo edificio dal gioco e procedi al passaggio 2.*

2. Eseguire un'azione

Nella seconda fase del tuo turno, devi eseguire 1 delle seguenti 3 azioni:

1. **Posiziona una chiave su una banca o sull'Arco di Trionfo**
2. **Spostare una chiave per acquisire un edificio**
3. **Prendi una tessera di fine partita (consentito solo quando tutte le pile delle tessere edificio sono vuote)**

1. Posizionare una chiave

Prendi una delle tue chiavi da dietro lo schermo del giocatore e posizionala sulla banca di 1 dei 6 distretti o sull'Arco di Trionfo.

Se metti la tua chiave su una banca, prendi il numero di franchi indicato dalla riserva generale e posizionali dietro lo schermo del giocatore.



Importante: puoi avere solo una chiave su ogni banca e sull'Arco di Trionfo in quel momento.

Importante: non puoi posizionare una chiave da dietro lo schermo su un edificio o un punto di riferimento.

2. Spostare una chiave

Sposta una delle tue chiavi dal tabellone in un edificio o monumento non occupato e paga i costi (franchi e risorse, vedere "Costi" nella pagina successiva). Quindi sei considerato il proprietario di questo edificio o monumento e puoi usufruire dei vantaggi disponibili (gettone risorsa, tessera bonus e / o PV, vedi "Vantaggi" nella pagina successiva)

Puoi spostare la tua chiave solo in un posto vuoto fra Edificio o Monumento. L'edificio o monumento non devono contenere già una chiave, né tua né di un avversario.

Se sposti una chiave dall'Arco di Trionfo, puoi spostarla in qualsiasi Edificio o Monumento non occupato in uno dei 6 Distretti.



Se sposti una chiave da una banca, in un edificio o in un monumento, la stessa la puoi spostare solo in un edificio o monumento non occupato con un valore di edificio più alto e all'interno dello stesso distretto. Nota che le banche non hanno valore di edificio.



Esempio: Charlotte vuole spostare la sua chiave da un Edificio di valore 3. Non può spostarlo su un edificio di valore 1 o 2, poiché quelli sono di valore inferiore. Inoltre, non può spostarlo nell'hotel di valore 5 o in un punto di riferimento 13, poiché è già occupato dalle chiavi degli altri giocatori. Può comunque spostarlo al ristorante di valore 4.

Edifici e monumenti hanno tutti un valore di edificio **A**. Alcuni hanno un costo aggiuntivo **B** e alcuni hanno un vantaggio **C**. I monumenti hanno anche ricompense di prestigio **D**, raffigurati a sinistra.



Costi

Per acquistare un edificio o un monumento spostando la chiave su di esso, devi pagare un numero di franchi pari al valore dell'edificio o del monumento. Tuttavia, se la tua chiave proviene da un altro edificio o monumento, devi solo pagare la differenza del valore dei due. È inoltre necessario pagare qualsiasi costo delle risorse elencato nella parte superiore della tessera. Se non hai abbastanza franchi e / o risorse, non puoi spostare la tua chiave in questo edificio o punto di riferimento.

Tessere PV

Non appena un distretto ha un totale di 4 chiavi su edifici e monumenti (esclusa la banca), il giocatore attivo può immediatamente posizionare una delle tessere PV disponibili su una tessera PV disponibile in un distretto a sua scelta.

Queste tessere offriranno PV bonus alla fine del gioco ai giocatori che occupano gli edifici e i monumenti con il valore più alto in quel distretto.



Esempio: Raphaël vuole spostare la sua chiave dal panificio di Montmartre al teatro. Paga 3 franchi e sposta la sua chiave nel teatro.



Edifici

Puoi spostare la tua chiave solo in un edificio non occupato che si trova già sul tabellone.

Monumenti

Puoi spostare la tua chiave su un monumento non occupato che è già sul tabellone OPPURE puoi prima aggiungere un monumento disponibile dalla riserva generale al distretto in cui si trova la tua chiave e poi spostare la tua chiave su di esso.

I monumenti sono posti in sequenza uno sopra l'altro. Non ci sono limiti al numero di monumenti che possono essere costruiti in un distretto, ma il valore del monumento che costruisci deve essere sempre più alto di qualsiasi altro precedentemente posizionato.



Esempio: François ha costruito un monumento di valore 12 a Saint-Germain. Ogni futuro monumento che sarà costruito a Saint-Germain dovrà avere un valore pari o superiore a 13.

Esempio: Julie vuole spostare la sua chiave dal teatro di La Villette a un nuovo monumento di valore 12. Paga 4 franchi, 1 Marmo e 1 Oro, aggiunge il monumento al Distretto e sposta la sua chiave.



Risorse e gettoni prestigio

Ci sono 3 tipi di risorse: legno, marmo e oro. Questi sono necessari per costruire edifici (che richiedono legno) e monumenti (che richiedono marmo e oro).



Esistono 3 tipi di gettoni prestigio: bronzo, argento e oro. Questi varranno PV se li usi per costruire un monumento.



Le risorse possono essere acquistate e vendute in qualsiasi momento e i gettoni Prestigio possono essere venduti in qualsiasi momento, solo in base alla tabella sulla tua plancia giocatore:



Nota: all'inizio del gioco, le Risorse non possono ancora essere acquistate perché sono tutte sul tabellone. Diventeranno disponibili man mano che il gioco procede. Ogni volta che spendi Risorse, le metti vicino al tabellone in una riserva generale, dove diventano disponibili per tutti i giocatori per l'acquisto. Ogni volta che spendi i gettoni Prestigio, vengono scartati dal gioco.

➤ Ogni volta che acquisti un monumento, tu puoi consegnare fino a 3 gettoni Prestigio come illustrato sulla tessera e ricevere il PV corrispondente per ogni gettone Prestigio che scarti.



Esempio: Julie costruisce un monumento di valore 15 a Belleville, sopra il valore di 10 del monumento già posizionato. Paga 15 franchi, 2 oro, 1 marmo e piazza la sua chiave sul monumento. Decide di rinunciare a 2 dei suoi gettoni prestigio d'oro; prende 10 PV.



Tessere bonus

Le tessere bonus possono essere guadagnate da acquisti di edifici di valore 1, 2 o 3. Per ottenere una tessera bonus, sposta il tuo indicatore bonus in avanti di quanti spazi desideri lungo la traccia bonus, su una tessera bonus disponibile. Quindi prendi la tessera e posizionala dietro lo schermo del giocatore. Se peschi da una pila di Tessere, prendi quella più in alto. Più Meeple Bonus possono occupare lo stesso spazio, a patto che ci siano Tessere disponibili in quella posizione.

Importante: puoi solo spostare il tuo Meeple Bonus avanti sulla pista, quindi devi sapere che una volta che il tuo Meeple Bonus ha superato determinati Tessere Bonus, non potrai richiederle più avanti nel gioco! Una volta che il tuo Meeple Bonus ha raggiunto lo spazio 30 del Tracciato Bonus, non puoi ottenere altre Tessere Bonus.

Puoi attivare una tessera bonus presa, immediatamente o più tardi nel gioco, in qualsiasi momento durante uno dei tuoi turni. Quando lo fai, ottieni immediatamente il vantaggio e scarti la tessera a faccia in su accanto allo schermo della tua plancia.

Eccezione: la tessera bonus 27 non può essere attivata durante il gioco. Viene attivata alla fine della partita.

Come regola generale, non puoi mai possedere 2 Tessere Bonus dello stesso identico tipo (con lo stesso numero), anche se l'effetto di una Tessere Bonus te ne darebbe la possibilità. Ogni volta che una Tessera Bonus ti dà Risorse o Prestigio, NON puoi prendere una Risorsa o un Gettone Prestigio dalla riserva. Invece, puoi usare la Tessera Bonus stessa come Risorse o Prestigio, come raffigurato sulla Tessera.

Un elenco di tutte le tessere bonus si trova nell'appendice a pagina 8.



Benefici

Dopo aver spostato la chiave in un edificio o in un monumento e averne pagato i costi, puoi ricevere diversi tipi di vantaggi:

- Ogni volta che acquisti un edificio, puoi prendere la tessera Risorsa o Prestigio accanto ad esso, se ancora presente, e posizionarlo dietro il tuo schermo del giocatore. Se qualcuno ha preso la tessera prima di te, non riceverai alcuna tessera.
- Ogni volta che acquisti un edificio di livello 1 o 2 puoi prendere una tessera bonus gratuitamente spostando il tuo indicatore bonus in avanti sul tracciato tessere bonus. Puoi fare lo stesso ogni volta che acquisti un edificio di livello 3, a condizione che tu paghi prima 2 franchi. (vedi "Tessere Bonus" in questa pagina)



- Ogni volta che acquisisci un edificio di livello 8, guadagni immediatamente 2 PV.



Esempio: Charlotte può prendere una tessera bonus quando ha acquistato un edificio di livello 2. Sposta il suo meeple bonus sulla tessera bonus numero 18 e la mette dietro il suo schermo. Pochi turni dopo, quando ha le chiavi su tre diversi edifici di livello 4, decide di attivare la tessera bonus, che guadagna immediatamente i suoi 15 punti vittoria.



3. Prendi una tessera di fine partita

Solo dopo che le pile delle Tessere Edificio sono esaurite, puoi, invece di posizionare o spostare una chiave, pescare nella pila delle tessere di fine partita e prendere 1 tessera a tua scelta. Puoi attivare la tessera di fine partita che hai preso immediatamente o più tardi nel gioco, in qualsiasi momento durante uno dei tuoi turni. Quando lo fai, ottieni immediatamente il vantaggio e scarti la tessera.

La pila delle Tessere Fine Partita è tenuta a faccia in giù. Sebbene i giocatori possano scegliere nella pila quella che vogliono, viene tenuto nascosto quali Tessere sono ancora disponibili nella pila.

Ogni volta che una tessera di fine partita ti dà Risorse o Prestigio, NON puoi prendere una Risorsa o un Segnalino Prestigio dalla riserva per essa. Invece, puoi usare la tessera di fine partita stessa come risorsa o prestigio, come raffigurato sulla tessera.



FINE DEL GIOCO

Quando un giocatore prende l'ultima tessera di fine partita, questo fa scattare la fine del gioco. Continua a giocare il round corrente normalmente, assicurandoti che tutti i giocatori abbiano la stessa quantità di turni di gioco. Quindi, tutti i giocatori giocano un round finale. Questa è un'opportunità per tutti i giocatori di utilizzare le tessere bonus che non hanno ancora utilizzato (se possibile).

Punteggio finale

Il giocatore che possiede la tessera bonus 27 ottiene 1 PV per ogni franco che possiede.

I giocatori possono ottenere PV aggiuntivi in ogni Distretto con una Tessera PV se hanno acquistato almeno un Edificio o un monumento in quel Distretto. I giocatori sommano il valore di tutti gli edifici e dei terreni con le loro chiavi su di essi. In ogni Distretto, i giocatori con il valore totale più alto, 2° più alto e 3° più alto ricevono rispettivamente il più alto, il 2° più alto e il 3° più alto di PV, come illustrato sulla tessera PV in quel Distretto. Il 4° giocatore non riceve alcun PV. In caso di pareggio, il pareggio viene risolto a favore del giocatore che ha acquistato l'Edificio o il Monumento con il valore più alto in quel Distretto. Se c'è ancora un pareggio (a causa dell'uso della tessera bonus n°16), i punti del livello applicabile vengono assegnati a tutti i giocatori in pareggio e il livello successivo viene saltato.

Esempio 1: Alla fine della partita, tutti i giocatori ottengono i PV del Distretto di Batignolles. Louis ha un valore di edificio totale di 13 (11 + 2), Raphaël ne ha 10 (5 + 4 + 1), Julie ne ha 13 e Charlotte ne ha 3. Louis e Julie sono in parità per il 1° posto, ma poiché Julie occupa una tessera di valore più alto (13) rispetto a Louis (11), ottiene 20 VP, Louis 10 VP e Raphaël 5 VP.



Esempio 2: Successivamente, tutti i giocatori ottengono i PV del quartiere di Montmartre. Louis ha un valore di edificio totale di 16 (11 + 5), Raphaël ne ha 21 (15 + 3 + 3), Julie ne ha 8 e Charlotte ne ha 21 (15 + 4 + 2). Raphaël e Charlotte pareggiano per il 1° posto, ed entrambe le tessere di valore più alto sono le stesse (il Louvre). In questo caso, entrambi ottengono 16 PV, nessuno ottiene 8 PV e Louis 4 VP.



Importante per una partita a 2 giocatori: il giocatore con il 2° valore più alto ottiene i PV solo se il suo valore totale ammonta ad almeno alla METÀ del valore totale del 1° giocatore.

Esempio 3: in una partita a 2 giocatori, Charlotte e Louis segnano il distretto di Belleville. Charlotte ha un valore di edificio totale di 12 e Louis 5, che è meno della metà del valore di Charlotte. Charlotte ottiene 18 PV e Louis 0 PV.



Una volta che tutti i giocatori hanno totalizzato i PV extra di ogni Distretto con una Tessera PV, il giocatore con più PV viene dichiarato vincitore! In caso di pareggio, la vittoria va al giocatore che possiede il maggior numero di franchi. Se c'è ancora un pareggio, la vittoria va al giocatore che occupa gli Edifici e Monumenti con il valore totale più alto sull'intero tabellone. Se dopo questo c'è ancora un pareggio, quei giocatori condividono la vittoria.

CREDITS

GAME DESIGN: Wolfgang Kramer and Michael Kiesling • **ARTWORK:** Andreas Resch • **PROJECT MANAGER:** Rudy Seuntjens • **ART DIRECTION & RULEBOOK:** Rafaël Theunis • **INSERT DESIGN:** Meeplemaker • **EDITOR:** Eefje Gelis • **PROOFREADERS:** Ori Avtalion, Dave Moser.

If there is any issue with this product, please contact the vendor where you purchased this game, or contact our customer service at gamebrewer.com/customer-service



APPENDICE: TESSERE BONUS

Questo è un elenco di tutte le tessere bonus e dei loro effetti. Ricorda:

- ☞ Puoi attivare una tessera bonus immediatamente o durante un turno successivo.
- ☞ Non puoi possedere 2 Tessere Bonus dello stesso tipo (con lo stesso numero).
- ☞ Quando attivi una tessera bonus, ottieni immediatamente il vantaggio e scarti la tessera accanto allo schermo della tua plancia.
- ☞ Quando una Tessera Bonus raffigura Risorse o Prestigio, la Tessera Bonus stessa conta come l'oggetto raffigurato. NON prendere gettoni risorsa o prestigio dalla riserva



1-5-7-12-22: ricevi l'importo indicato di franchi e / o PV.



2-3-4: questa tessera conta come 1 gettone risorsa del tipo indicato. Puoi scartarlo per costruire un edificio o un monumento o venderlo per franchi.



6-11-15-18-26-28: Ricevi la quantità indicata di PV per ogni Edificio del valore indicato che occupi nel momento in cui usi questa Tessera Bonus.



8: questa tessera conta come 1 gettone prestigio a tua scelta. Puoi usarlo per guadagnare PV quando costruisci un monumento o lo vendi per franchi.



9: Quando sposti una chiave, puoi spostarla in un edificio o monumento che è già occupato da una delle tue chiavi. Devi comunque pagare i normali costi e riceverne i vantaggi (se applicabili). Nota che se possiedi un edificio o monumento due volte grazie a questa tessera, viene conteggiato il doppio per qualsiasi punteggio che potrebbe verificarsi.



10: questa tessera conta come 1 gettone risorsa a tua scelta. Puoi usarlo per la costruzione di un edificio o di un monumento, oppure venderlo per franchi.



13-14: Puoi pagare il numero di franchi indicato per ricevere 1 chiave extra dalla riserva generale e posizionarla dietro il tuo schermo.



16: Quando sposti una chiave, puoi spostarla in un edificio o monumento che è occupato dalla chiave di un avversario. Devi comunque pagare i normali costi.



17: Puoi prendere qualsiasi Tessera Bonus dal tabellone e posizionarla dietro il tuo schermo. Non spostare il tuo Meeple Bonus dalla sua posizione attuale.



19: questa tessera conta come 1 o 2 gettoni Prestigio a tua scelta. Puoi usarli (uno o entrambi) per guadagnare PV quando costruisci un monumento o li vendi (uno o entrambi) per franchi.



20: Ricevi 1/2/3 PV (con 2/3/4 giocatori) per ogni Tessera Bonus inutilizzata che possiedi (questa Tessera non è inclusa) nel momento in cui usi questa Tessera Bonus. Non devi rivelare le tessere, mostra semplicemente le tessere bonus agli altri giocatori per dimostrare quante ne hai e poi rimettille dietro lo schermo.



21: questa tessera conta come 2 gettoni risorsa a tua scelta. Puoi usarli (uno o entrambi) per la costruzione di un edificio o un monumento o venderli (uno o entrambi) in cambio di franchi.



23: Puoi rimettere uno o più set di 2 gettoni Prestigio identici nella riserva generale e ricevere 2/3/4 PV (con 2/3/4 giocatori) per ogni set restituito.



24: Puoi rimettere uno o più set di 2 segnalini Risorsa identici nella riserva generale e ricevere 2/3/4 PV (con 2/3/4 giocatori) per ogni set restituito.



25: Sposta il tuo Meeple Bonus fino a 5 Tessere indietro sul tracciato Bonus e prendi la Tessera Bonus presente lì (Ricorda che non puoi possedere 2 Tessere Bonus con lo stesso numero).



27: Ricevi 1 PV per ogni franco che possiedi alla fine del gioco.



29: Ricevi 8 PV per ogni Monumento che occupi nel momento in cui usi questa tessera bonus.



30: Ricevi 10/15/20/25 PV se occupi 4/5/6/7 diversi tipi di edifici e monumenti nel momento in cui usi questa tessera bonus. Tutti i monumenti sono considerati un 1 tipo.

Esempio: Raphaël occupa 1 bar, 3 panetterie, 2 hotel, 1 teatro e 2 monumenti (i Giardini del Lussemburgo e la Torre Eiffel). Occupa 5 diversi tipi di edifici / monumenti e riceve 15 PV quando gioca questa tessera bonus.



Tradotto
by
G.B.