

Vedere anche avanti "Suggerimenti tattici".

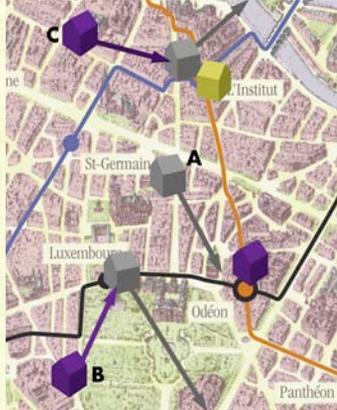
Un piccolo Tour si verifica ad ogni turno, mentre un Gran Tour avviene solo quando provocato.

5) Passare il bus

Il giocatore che ha il bus lo passa al giocatore alla sua sinistra. Questi sarà il nuovo giocatore iniziale e il nuovo turno ricomincia dall'azione 1).

Sostituzione delle attività

Poiché la maggior parte delle fermate è rappresentata da più tessere accade di frequente che un giocatore decida di aprire un'attività in una fermata in cui ne esiste già una.



- * Nelle fermate che non si trovano su di un incrocio ci può essere solo un'attività.
- * Nelle fermate negli incroci ci possono essere 2 attività.

Quando un giocatore apre un'attività in una fermata in cui c'è già il massimo numero di attività permesso, rimuove una delle attività preesistenti. Se si tratta di una fermata in cui ci sono 2 attività, sceglie quale rimuovere. Le attività rimosse vanno messe nel sacchetto.

Il Grigio apre un'attività (A) in un incrocio. Poiché gli incroci possono ospitare fino a due attività, l'attività viola non viene rimossa. Il Viola apre un'attività (B) presso una fermata che non è un incrocio. Poiché questa fermata può ospitare soltanto un'attività, l'attività grigia viene rimossa e messa nel sacchetto.

Il Viola apre un'attività (C) presso un incrocio in cui ci sono già due attività. Una di esse deve essere rimossa ed il Viola decide di rimuovere

quella grigia, mettendola dentro il sacchetto.

Il contenuto del sacchetto è segreto, nessuno può guardare dentro fino alla fine della partita. In **2 giocatori** il sacchetto non si usa. Le attività rimosse tornano ai rispettivi proprietari.

Nota: è possibile che un giocatore debba rimuovere una sua attività. In questo caso l'attività rimossa non viene messa nel sacchetto, bensì torna nella riserva del giocatore.

Nota: È possibile che un giocatore possieda entrambe le attività in un solo incrocio.

Fine del gioco

Se, all'inizio di un turno, tutte le tessere sono state usate, è il momento del Tour speciale.

I giocatori rivelano il loro contrassegno itinerario. A partire dal giocatore iniziale, ognuno prende il bus ed esegue un Gran Tour lungo la linea del colore del suo contrassegno.

I punti vengono calcolati come in un normale Gran Tour. In **2 giocatori**, si effettua anche un terzo Gran Tour del colore del contrassegno itinerario che ad inizio partita era stato piazzato scoperto a fianco del tavoliere.

Alla fine del gioco si calcolano anche i punti del sacchetto. Se uno dei giocatori ha più attività nel sacchetto di ognuno degli avversari egli ottiene 1 punto per ogni attività che egli ha nel sacchetto. In caso di parità nessuno ottiene tale punteggio aggiuntivo. In **2 giocatori** non si usa il sacchetto, perciò non ci sono in ballo i relativi punti.

Vince il giocatore con più punti.

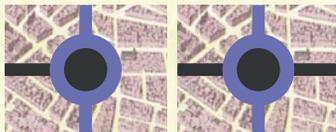
Se due o più giocatori sono alla pari, vince il giocatore che tra loro, ha sul tavoliere il minor numero di attività!

Suggerimenti tattici

Cercate di prevedere quale sarà la tessera attiva, in modo di ottenere i punti per il piccolo ed eventualmente



anche per il grande Tour.



Cercate, se possibile, di scegliere, e quindi scartare, le tessere in grado di consentire ai vostri avversari di far

PARIS PARIS

Ein Spiel von Michael Schacht für 2 bis 4 Spieler ab 9 Jahren, Spieldauer: 45 Minuten.

Jahr für Jahr reisen Millionen von Touristen nach Paris und besuchen die unglaubliche Anzahl an Attraktionen, die die Stadt zu bieten hat. Zur Freude der Pariser Geschäftsleute – dargestellt durch die Spieler – lassen sie dabei auch einen beachtlichen Teil ihrer Urlaubskasse in den Cafés, Bistros und Souvenirgeschäften.

Es gibt fünf Buslinien, die verschiedene Stadtrundfahrten anbieten. Dort, wo die gut gefüllten Touristenbusse ihre Haltestellen haben, lobt sich eine Geschäftseröffnung. Denn bereits beim nächsten Stopp kann man abbastern. Aber auch Geschäfte, die für die Touristen in Laufweite liegen, können für die Geschäftsleute sehr lukrativ sein. Der Spieler mit den meisten Einnahmen gewinnt schließlich das Spiel.

Spielmaterial



1 Spielplan



80 Geschäftshäuser
in 4 Farben



60 Plättchen mit
verschiedenen Haltestellen



1 Säckchen



1 Bus

5 Marken Sonderfahrten



Spielvorbereitung

- * Vor dem ersten Spiel muss das Material vorsichtig am Ende des Stanzteils gelöst werden. Die „Räder“ und der Bus werden zusammen geklappt und ineinander gesteckt.
- * Der Spielplan wird in der Mitte ausgelegt.
- * Jeder Spieler erhält die Geschäftshäuser einer Farbe und stellt eins davon auf das Feld mit der Null der Zählleiste. Dieses Haus dient als Markierungsstein, der den Punktestand des Spielers festhält. Die Punkte stehen für die Einnahmen der Spieler.
- * Ein Startspieler wird bestimmt und erhält den Bus zur Markierung.
- * Das Säckchen wird neben dem Spielplan bereit gelegt.
- * Die Plättchen werden alle verdeckt ausgebreitet und

gemischt. Je nach Spielerzahl werden daraus verschieden viele verdeckte Stapel gebildet, die neben dem Spielplan aufgereiht werden.

Bei 2 Spielern: 20 Stapel à 3 Plättchen.

Bei 3 Spielern: 15 Stapel à 4 Plättchen.

Bei 4 Spielern: 12 Stapel à 5 Plättchen.

- * Die 5 Sonderfahrten werden verdeckt gemischt, und jeder Spieler erhält davon eine, die er während des Spiels vor den anderen Spielern verdeckt hält. Er selbst darf sie sich natürlich anschauen. Die restlichen Sonderfahrten kommen verdeckt zurück in die Schachtel, so dass keiner sehen kann, welche es sind.

Bei 2 Spielern kommen die restlichen Sonderfahrten nicht alle in die Schachtel zurück, sondern eine Sonderfahrt davon wird offen neben den Spielplan gelegt.

Spielverlauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
Das Spiel verläuft in mehreren Runden.
Eine Runde besteht aus den folgenden Aktionen:

- 1) Plättchen auslegen
- 2) Geschäfte eröffnen
- 3) Kasse machen
- 4) Überzähliges Plättchen ablegen
- 5) Bus weitergeben

1) Plättchen auslegen

Der Startspieler nimmt einen Stapel Plättchen und legt sie jeweils mit der Schriftseite nach oben neben die entsprechenden Haltestellen auf dem Spielplan. Wenn die anderen Spieler möchten, können sie dabei helfen.

Anmerkung: Von den meisten Haltestellen gibt es mehrere Plättchen. Daher kann es vorkommen, dass die gleiche Haltestelle mehrfach ausliegt.

2) Geschäfte eröffnen

Der Startspieler wählt ein Plättchen aus und errichtet an dieser Haltestelle ein Geschäftshaus (in der Abbildung: A). Das Plättchen kommt danach verdeckt zurück in die Schachtel (in der Abbildung: B). Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wählt nun ein Plättchen aus, errichtet

dort ein Geschäft und gibt das Plättchen verdeckt zurück in die Schachtel.

So geht es weiter, bis jeder Spieler einmal dran war.

An einigen Haltestellen ist es möglich zwei Geschäfte zu eröffnen. Später mehr dazu unter „Geschäfte verdrängen“.

Es gibt viele Haltestellen, bei denen sich zwei Buslinien kreuzen. Geschäfte an solchen Kreuzungen liegen an zwei Buslinien.

Hat jeder Spieler ein Geschäft eröffnet, bleibt noch ein Plättchen übrig. An dieser Haltestelle wird nun Kasse gemacht.

3) Kasse machen – Kleine Tour

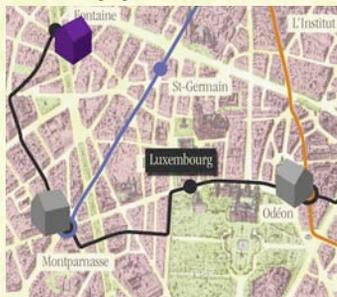
Ein Geschäft an der Haltestelle des übrig gebliebenen Plättchens bringt seinem Besitzer 1 Punkt. Sind dort mehrere Geschäfte, bekommen ihre Besitzer je 1 Punkt.



Nur Grau hat an der Haltestelle des übrig gebliebenen Plättchens

1 Geschäft und bekommt dafür 1 Punkt. Violett geht leer aus.

Nur wenn an der Haltestelle **direkt kein Geschäft** ist, zählt das nächstgelegene Geschäft auf dieser Buslinie.



Gibt es mehrere nächstgelegene Geschäfte, bringen alle diese Geschäfte ihren Besitzern jeweils 1 Punkt.

An der Haltestelle des übrig gebliebenen Plättchens gibt es kein Geschäft. Die beiden nächsten, gleichweit entfernten Geschäfte gehören Grau. Grau bekommt dafür $(1+1)=2$ Punkte. Das violette Geschäft ist weiter weg und bringt daher keinen Punkt.

Liegt die Haltestelle an der **Kreuzung zweier Buslinien** und ist **direkt dort kein Geschäft**, zählt das nächstgelegene



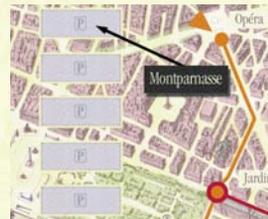
Geschäft. **Dieses kann auf beiden Buslinien liegen.**

Gibt es mehrere nächstgelegene Geschäfte, bringen alle diese Geschäfte ihren Besitzern jeweils 1 Punkt. An der Haltestelle des übrig gebliebenen Plättchens gibt es kein Geschäft. Da die

Haltestelle an einer Kreuzung zweier Linien liegt, können die nächstgelegenen Geschäfte auf beiden Linien liegen. Die nächsten, gleichweit entfernten Geschäfte gehören Grau und Violett. Sie bekommen dafür je 1 Punkt.

Anmerkung: Gerade zu Beginn des Spiels, wenn es erst wenige Geschäftshäuser gibt, kann die „nächstgelegene“ Haltestelle sehr weit entfernt liegen. Gibt es aber auf der Linie bzw. den beiden Linien gar keine Geschäfte, so gibt es auch keine Punkte.

Die Spieler setzen ihre Markierungssteine jeweils um die erzielten Punkte auf der Zählleiste vor. Zur Markierung von mehr als 45 Punkten, wird einfach über das Startfeld



hinaus weitergezogen.

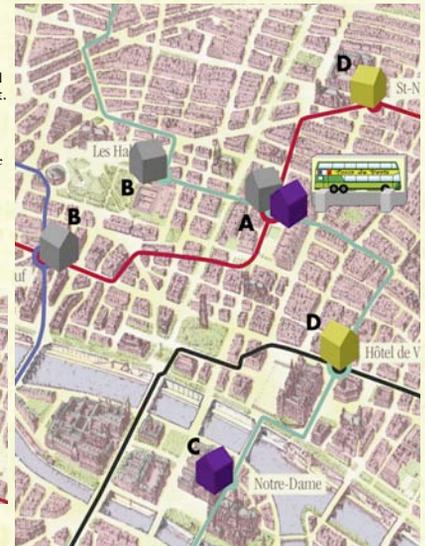
4) Überzähliges Plättchen ablegen

Das übrig gebliebene Plättchen wird mit der Schriftseite nach oben auf ein freies der 5 Ablagefelder mit dem „P“ gelegt und liegt dort bereits ein Plättchen gleicher Farbe, gibt es eine Große Tour. Ansonsten geht es direkt bei Aktion 5) weiter.

Große Tour

Wird das übrig gebliebene Plättchen auf ein freies der 5 Ablagefelder mit dem „P“ gelegt und liegt dort bereits ein Plättchen gleicher (Hintergrund-) Farbe, gibt es eine Große Tour mit der Buslinie dieser Farbe. Der Bus fährt dazu die Buslinie ab und bringt für einige Geschäfte Einnahmen.

- Der Startspieler stellt den Bus auf den Startpunkt dieser Linie - die Pfeilspitze.
- Er fährt mit dem Bus nun diese Linie bis zum Ende ab und hält dabei nur an den vier Haltestellen, die an einer **Kreuzung** liegen. **An den Haltestellen, die dazwischen liegen, hält er nicht.**
- Hält der Bus an einer Kreuzung, bekommt ein Besitzer pro Geschäft an der Kreuzung je 1 Punkt. Haben die **Besitzer dieser Geschäfte** an den **direkt angrenzenden Haltestellen** weitere Geschäfte, bekommen sie auch für diese je 1 Punkt.



Wichtig: Eine Haltestelle an einer Kreuzung hat, da sie an zwei Linien liegt, immer 3 bis 4 direkt angrenzende Haltestellen. Alle diese müssen beachtet werden.

Wichtig: Hat ein Spieler an einer Kreuzung kein Geschäft, bekommt er auch keine Punkte für Geschäfte an direkt angrenzenden Haltestellen.

Der Bus hält an der abgebildeten Kreuzung. Grau und Violett bekommen je 1 Punkt für ihre Geschäfte an der Kreuzung (A). Grau hat außerdem an den direkt angrenzenden Haltestellen

2 Geschäfte (B) und bekommt dafür je 1 Punkt.

Das andere violette Geschäft (C) ist an einer nicht direkt angrenzenden Haltestelle und bringt daher keinen Punkt. Gelb hat zwar an den direkt angrenzenden Haltestellen Geschäfte (D), hat aber kein Geschäft an der Kreuzung und bekommt daher auch keine Punkte dafür.

Anmerkung: Ist an einer Kreuzung kein Geschäft, kann der Bus den Halt an der Kreuzung auslassen.

* Nachdem der Bus alle vier Kreuzungen der Linie abgefahren hat, endet die Große Tour. Die beiden

gleichfarbigen Plättchen, die die Große Tour ausgelöst haben, kommen verdrängt zurück in die Schachtel. Siehe auch unter „Hinweise zur Taktik“.

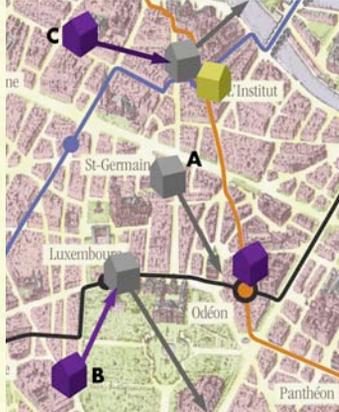
Eine Kleine Tour findet also jede Runde statt und eine Große Tour hingegen nur wenn sie ausgelöst wird.

5) Bus weitergeben

Der Bus wird von den nächsten Spieler zur linken weitergegeben. Dieser ist der neue Startspieler und die neue Runde beginnt bei Aktion 1).

Geschäfte verdrängen

Da es von den meisten Haltestellen mehrere Plättchen



gibt, kommt es immer wieder zum Verdrängen von Geschäften.

- An jeder Haltestelle, die nicht an einer Kreuzung liegt, darf sich nur 1 Geschäft befinden.
- An jeder Haltestelle, die an einer Kreuzung liegt, dürfen sich 2 Geschäfte befinden.

Wird an einer Haltestelle ein Geschäft eröffnet, an der sich bereits das Maximum an Geschäften befindet, wird eines davon verdrängt. An einer Kreuzung, an der bereits zwei Geschäfte sind, darf sich der Besitzer des neuen Geschäft aussuchen, welches er davon verdrängt.

Das verdrängte Geschäft wird in das Säckchen geworfen. Grau gründet auf einer Kreuzung ein Geschäft (A). Da dort Platz für 2 Geschäfte ist, wird das violette Geschäft nicht verdrängt.

Violett gründet ein Geschäft an einer Haltestelle (B), die nicht an einer Kreuzung liegt. Dort ist also nur Platz für 1 Geschäft. Das graue Geschäft wird daher verdrängt und kommt ins Säckchen. Violett gründet auf einer Kreuzung ein Geschäft

(C). Dort sind bereits 2 Geschäfte, von denen nun eines verdrängt wird. Violett entscheidet sich für das graue Geschäft, welches in das Säckchen kommt.

Während des Spiels darf keiner ins Säckchen schauen. Bei 2 Spielern wird ohne das Säckchen gespielt. Die verdrängten Geschäfte kommen dann in den Vorrat der Spieler zurück.

Anmerkung: Es ist auch möglich ein eigenes Geschäft zu verdrängen. Dieses kommt allerdings zurück in den Vorrat des Spielers.

Anmerkung: Es ist erlaubt, dass der gleiche Spieler beide Geschäfte an einer Kreuzung besitzt.

Spielende

Sind zu Beginn einer Runde alle Stapel aufgebraucht, kommt es zu den Sonderfahrten.

Die Spieler decken ihre geheime Sonderfahrt auf, und die Linien der gleichen Farbe werden nun – begonnen beim Startspieler – nach und nach vom Bus abgefahren und gewertet. Das wird genauso gemacht, wie bei der Großen Tour.

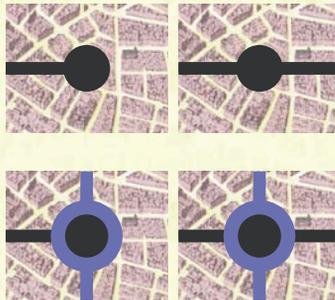
Bei 2 Spielern wird zusätzlich die zu Beginn des Spiels aufgedeckte Farbe abgefahren und gewertet.

Nach den Sonderfahrten wird noch das Säckchen ausgewertet.

Nur wenn ein Spieler mehr Steine im Säckchen hat als jeder andere Spieler, bekommt er die Anzahl seiner Steine als Punkte gut geschrieben. Ansonsten bekommt keiner Punkte für den Inhalt des Säckchens.

Bei 2 Spielern wird ohne Säckchen gespielt – die Auswertung des Säckchens entfällt also.

Danach gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Geschäften auf dem Spielplan.



Hinweise zur Taktik

Bei der Wahl der Plättchen sollte man immer auch be-

PARIS PARIS

A game from Michael Schacht for 2 to 4 players aged 9 and up, length:45 minutes.

Every year, millions of tourists visit Paris and the many attractions the city has to offer. To the joy of the Parisian business owners – represented by the players – the tourists leave a substantial amount of their vacation money in the Cafés, Bistros, and souvenir shops.

There are five tour bus operators that offer different routes. The places where the most successful tour buses stop are great places to open businesses that cater to tourists. Then the next time the tour comes by, the owners can reap big rewards for their investments. The player who earns the most money will win the game!

Contents



1 game board



80 businesses
in 4 colors



60 tiles with
different stops



1 bag



1 bus

5 special route markers



Preparation

- Before the first game, carefully remove the game material from the frames.

Assemble the bus by folding it and attaching the "wheels" to it.

- Place the game board in the middle of the table.

Each player chooses a color and takes the businesses in that color. He places one of these on the zero space of the scoring track. This business serves as the player's scoring marker. The points are the earnings for the players.

- The players choose a starting player. He takes the bus to mark his status as starting player.

- Place the sack next to the game board.

- Turn the 60 tiles face down and shuffle them,

Depending on the number of players, the players now build several face down stacks of tiles and place them in a row next to the board as shown below:

with 2 players: 20 stacks of 3 tiles.

with 3 players: 15 stacks of 4 tiles.

with 4 players: 12 stacks of 5 tiles.

Shuffle the 5 special route markers face down. Each player takes one, looks at it, but keeps it face down and secret from the other players during the game. He may, of course, look at his own marker during the game. Place the remaining special route markers face down back in the box so that none of the players can see them during the rest of the game.

With 2 players: place one of the remaining markers face up next to the board and the other two face down in the box.

Playing the game

The players take turns in clockwise order.

The game is played over several rounds.

Each round contains of the following actions:

- 1) Place tiles
- 2) Open businesses
- 3) Make money
- 4) Discard remaining tile
- 5) Pass the bus

1) Place tiles

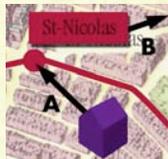
The starting player takes a stack of tiles, turns them over, and puts each face up next to the corresponding bus stop on the board. If the other players want to help placing the tiles, they may.

Note: as there are several tiles for most bus stops, it can happen that there is more than one tile for a bus stop on the board.

2) Open businesses

The starting player chooses a tile and opens a business at this bus stop (A).

After opening the business, the player puts the tile back in the box face down (B). The next player in clockwise order chooses a tile, opens a business there, and puts the tile face down back in the box.



This continues until all players have taken a turn.

It is possible for several businesses to be opened at a single bus stop. See below under "Business takeover".

There are many bus stops where the two bus lines cross. A business at such a crossing, lies on two bus lines.

After each player has opened a business, there remains one unused tile. At this bus stop, players will earn money.

3) Make money - small tour

A business at the bus stop shown on the remaining tile earns his owner 1 point.

If there are several businesses, each scores 1 point.

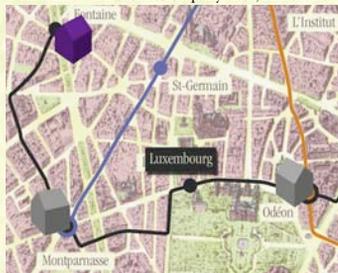


Only gray has a business at the bus stop shown on the remaining tile and earns 1 point. Violet

earns nothing.

When there is **no business at the stop** shown on this tile, score the next closest business on this line.

If there are several businesses equally close, each scores



1 point.

At the bus stop shown on the remaining tile, there is no business.

As there are 2 equally close businesses on the line, each scores

1 point. Thus, gray scores $1+1=2$ points. The violet business is further away and does not score.

If the bus stop shown on the remaining tile lies at the



crossing of 2 bus lines and there is **no business at the stop**, the closest business score, which can be on both lines.

If there are several businesses equally close, each scores

1 point.

At the bus stop shown at the remaining tile, there is no business.

As the bus stop is at a crossing, the next closest business can be on the blue or the grey line. Because gray and violet businesses are equally close, each score 1 point.

Note: at the beginning of the game when there are few businesses on the board, the next closest business can be far away from the bus stop. If there are no businesses on any line connected to the bus stop, no points are scored.

The players move their scoring markers on the scoring track to record their points.

If a player scores more than 45 points, he continues past the starting point on the



scoring track and notes the passing.

4) Discard remaining tile

Place the remaining tile face up on one of the empty spaces next to the scoring track (P).

If there is already a tile of the same color as the remaining tile, there is a grand tour.

If not, go directly to action 5).

Grand Tour

When the (background) color of the remaining tile matches that of a tile already lying next to the scoring track (P), there is a grand tour of the bus line matching the color of the tile.

The bus travels the colored route matching the tile, scoring points for owners of businesses along the route.

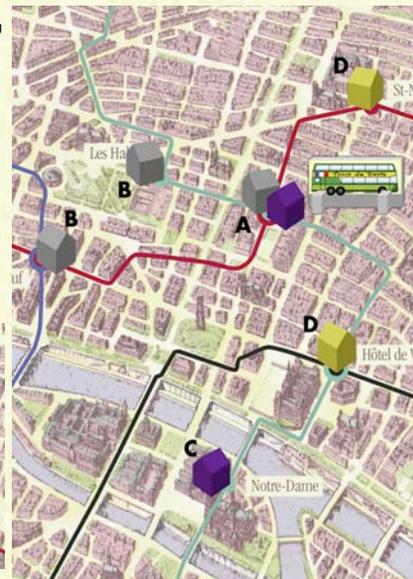
• The starting player places the bus on the starting space for the bus line - the tip of the matching colored arrow.

• He then drives the bus along this route to the end, stopping at the four bus stops that cross other lines.

He does not stop at the three bus stops that do not cross other lines.

• When the bus stops at a bus stop, the owner of each business at the crossing scores 1 point.

If an owner of a business at the crossing has businesses



at **immediately adjacent bus stops**, he scores 1 point for each of these.

Note: A bus stop at a crossing of two lines always has 3 or 4 immediately adjacent bus stops. All these must be checked for scoring businesses.

Note: If a player has no business at a crossing, he scores no points for businesses on immediately adjacent bus stops.

The bus stops at the crossing shown. Gray and violet each

score 1 point for their businesses at the crossing (A). Gray

also has 2 businesses at immediately adjacent bus stops (B)

and scores 1 additional point for each. The violet business at

(C) is not at an immediately adjacent bus stop and scores no

points. Yellow has 2 businesses on immediately adjacent bus

stops (D), but has no business at the crossing and, thus,

scores no points for them.

PARIS PARIS

Un jeu de Michael Schacht, pour 2 à 4 joueurs, à partir de 9 ans; durée : 45 minutes.

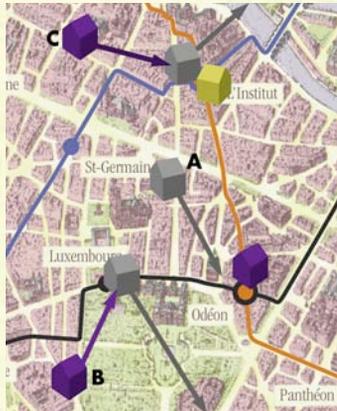
Chaque année, des millions de touristes visitent Paris, ses parcs, ses monuments, ses musées. Les touristes dépendent des sommes considérables dans les cafés, les restaurants, les boutiques de souvenirs, et ce pour le plus grand profit de quelques commerçants avisés – vous, les joueurs. Cinq compagnies rivales proposent des excursions en bus à travers la capitale. Les joueurs dont les commerces seront les mieux placés, là où s'arrêtent les lignes de bus les plus fréquentées, feront les meilleures affaires et, au bout du compte, gagneront la partie.

Note: If there are no businesses at a crossing, the bus may skip the crossing as no one will score for it.
 * After the bus has driven past all four crossings, the grand tour ends. The player removes both tiles (of the same color) that triggered the grand tour and places them face down in the box.
 See also "Tactical notes" below.

A small tour happens every round, but a grand tour only when triggered.

5) Pass the bus

Give the bus to your left neighbor. This is the new



starting player and the new round begins with action 1).

Business takeover

As there are several tiles for most bus stops, business takeovers will happen often during the game.

- * At each bus stop that is not at a crossing, there can be only 1 business.
- * At each bus stop that is at a crossing, there can be 2 businesses.

When a player opens a business at a bus stop that already has the maximum number of allowed businesses, he removes one of the existing businesses.

The player places his new business at a bus stop with two businesses decides which old business will be removed.

The player puts the old business in the sack.
 Gray opens a business (A) at a crossing. As 2 businesses are allowed there, the violet business remains.
 Violet opens a business (B) at a bus stop, that is

not a crossing.
 As only 1 business is allowed there, the gray business is removed and placed in the sack.
 Violet opens a business (C) at a crossing that already has 2 businesses. One must be removed and violet chooses to remove the gray business, placing the piece in the sack.
 The content of the sack is secret – no one is allowed to look in the sack until the end of the game.

With 2 players, the sack is not used. Players place removed businesses back in the supply of the player who owned the business.

Note: it is possible that a player must remove his own business. When this happens, the player puts the business back in his supply, **not in the sack.**

Note: It is possible for the same player to own both businesses at a crossing.

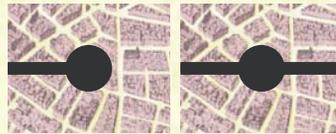
Game end

If, at the beginning of a round, all stacks have been used, it is time for the special tours.

The players turn over their secret special route markers. Starting with the starting player, each player takes the bus on a grand tour along the route matching his secret route marker. They are scored just as in a grand tour.

With 2 players, they also run a grand tour along the route matching the color of the special route marker placed face up next to the board at the beginning.

The game ends and the sack is scored. If one player has more businesses in the sack than the other players, he scores 1 point for each business he has in the sack. Otherwise, no player scores for the sack.



With 2 players, play without the sack – thus, there is



no scoring for the sack at the end.

Contents



1 plateau de jeu



80 commerces, de 4 couleurs différentes

Mise en place

- * Avant la première partie, détachez soigneusement les différents éléments de jeu de leur cadre.
- Montez le bus en le plant en deux et en y fixant les roues.
- * Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- * Chaque joueur choisit une couleur et prend les commerces de cette couleur, puis en place un, qui servira de marqueur de score, sur la case 0 de la piste de score.
- Les points représentent les profits faits par les joueurs.
- * Un premier joueur est désigné, qui prend le bus et le pose devant lui.
- * Le sac est placé à côté du plateau de jeu.
- * Les 60 jetons sont retournés faces cachées et mélangés.
- On constitue alors un certain nombre de piles de jetons



60 jetons représentant les stations



1 sac



1 bus

5 marqueurs d'excursion finale



qui sont placées, en rang, à côté du plateau de jeu:

à 2 joueurs: 20 piles de 3 jetons.

à 3 joueurs: 15 piles de 3 jetons.

à 4 joueurs: 12 piles de 3 jetons.

* Les 5 marqueurs d'excursion finale sont retournés faces cachées et mélangés. Chaque joueur en prend un et le regarde, sans le révéler à ses adversaires. Le marqueur de chaque joueur doit rester secret tout au long de la partie – mais un joueur étourdi a le droit de regarder son propre marqueur.

Les marqueurs non utilisés sont remis dans la boîte sans que personne ne puisse en voir la couleur.

À 2 joueurs, l'un des marqueurs restant est placé face visible à côté du plateau de jeu, et les deux derniers seulement sont remis secrètement dans la boîte.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent en sens horaire.
Une partie se compose de plusieurs tours.
Durant chacun des tours les phases sont:

- 1) Placement des jetons
- 2) Installation des commerces
- 3) Profits
- 4) Défausse du jeton restant
- 5) Changement de premier joueur

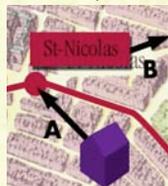
1) Placement des jetons

Le premier joueur prend l'une des piles de jetons, la retourne face visible et place chacun des jetons de la pile à côté de la station correspondante du plateau du jeu. Si les autres joueurs connaissent mieux Paris, ils peuvent l'aider à localiser les stations.

Note: Comme le jeu contient plusieurs jetons pour la plupart des stations, il se peut qu'il y ait, sur le plateau de jeu, plusieurs jetons à côté de la même station.

2) Installation des commerces

Le premier joueur choisit l'un des jetons présents sur le plateau et installe un commerce sur cette station (A). Après avoir placé son commerce, le joueur remet le jeton dans la boîte de jeu, face cachée (B). C'est alors au joueur suivant, en sens horaire, d'installer de même un commerce et de remettre le jeton dans la boîte.



On continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs, chacun à son tour, aient installé un commerce.

Il peut y avoir plusieurs commerces sur certaines

stations (voir plus bas, «rabat de commerces»).

Après chaque joueur a installé un commerce, il reste un jeton non utilisé sur le plateau de jeu. Les joueurs gagnent de l'argent à cette station.

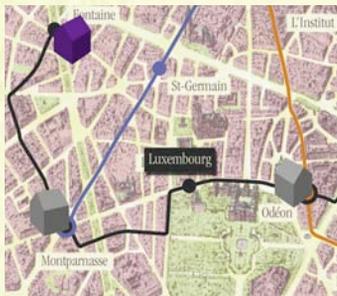
3) Profits - visite

Tous les commerces se trouvant sur la station du jeton



restant rapportent 1 point à leur propriétaires.
Seul gris, qui a un commerce sur la station où se

trouve le jeton restant, marque 1 point. Violet ne marque rien.



S'il n'y a pas de commerce à cette station, c'est le ou les commerces les plus proches sur la ligne qui rapportent. Il n'y a pas de commerce sur la station de la dernière tuile. Comme ses deux commerces sont à proximité sur la ligne, à égale distance de la station, gris marque 1+1=2 points. Violet, dont le commerce est plus éloigné, ne marque rien.

Si la station se trouve au croisement de deux lignes, et il



n'y a pas de commerce sur la station, les deux lignes sont prises en compte pour déterminer le ou les plus proches commerces.
Il n'y a pas de commerce à la station où se trouve le jeton restant. Cette station se trouve à un

croisement, et le plus proche commerce peut donc se trouver sur l'une ou l'autre ligne. Violet et gris, qui ont, sur des lignes différentes, les deux commerces les plus proches de la station marquent chacun un point.

Note: au début du jeu, lorsqu'il n'y a encore que peu de commerces en jeu, le commerce le plus proche peut être assez loin de la station. S'il n'y a pas de commerce sur aucune des lignes passant par la station, personne ne marque de points.

Les joueurs avancent leur marqueur de score sur la piste de score. Si un joueur dépasse les 45 points, il continue à avancer son pion et compte désormais ses points au delà de 45.



4) Défausse du jeton restant

Le jeton restant est placé, face visible, sur l'une des cases (P) sur le plateau de jeu. S'il y a déjà sur l'une de ces cases un autre jeton de la même couleur, une excursion a lieu immédiatement. Sinon, on passe directement à la phase 5). **Excursion**

Lorsqu'il y a déjà sur les cases situées à côté de la piste de score (P) un jeton de la même couleur que le jeton restant, une excursion a lieu sur la ligne de cette couleur. Le bus se déplace alors le long de cette ligne, et certains commerces rapportent alors des points à leur propriétaire.

* Le premier joueur place le bus sur la station de départ de la ligne, indiquée par une flèche de cette couleur.

* Il déplace ensuite le bus le long de cette ligne, s'arrêtant à chacune des stations où la ligne en croise une autre. Le bus ne s'arrête qu'aux croisements, pas aux autres stations de la ligne.

* Lorsque le bus s'arrête à un croisement, chaque commerce sur cette station rapporte un point à son propriétaire. Si le propriétaire d'un commerce située sur le croisement possède également des commerces sur des stations adjacentes, peu importe qu'elles soient ou non sur la même ligne, chacun de ces commerces lui rapporte également 1 point.



Note: Les stations où s'arrête le bus sont des croisements, et elles ont toutes 3 ou 4 stations voisines, qui doivent toutes être prises en compte.

Note: Un joueur qui n'a pas de commerce sur la station où le bus s'est arrêté ne marque pas de points pour ses commerces situés sur des stations adjacentes.

Le bus s'arrête au croisement indiqué. Gris et violet marquent chacun 1 point pour leurs commerces à cette station (A). Gris a également 2 commerces (B) sur des stations adjacentes, qui lui rapportent chacun 1 point. Le commerce violet (C) n'est pas sur une station voisine et ne rapporte rien. Jaune a des commerces sur des stations voisines (D), mais il n'en a pas sur le croisement où est arrêté le bus et ne marque donc pas de points.

Note: S'il n'y a aucun commerce à un croisement, il est inutile que le bus s'y arrête.

* Après que le bus s'est déplacé ainsi tout au long de la ligne, l'excursion est terminée. Les deux jetons de même couleur qui avaient déclenché l'excursion sont remis, faces cachées, dans la boîte.

(Voir les conseils tactiques, plus bas)

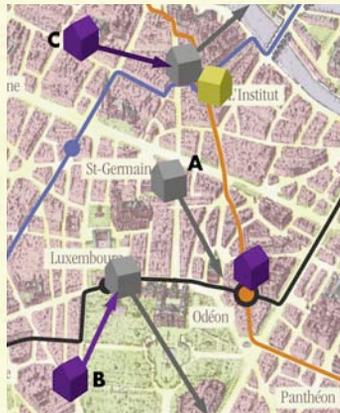
Il y a donc une visite à chaque tour de jeu, tandis qu'il n'y a d'excursion qu'à la fin de certains tours.

5) Changement de premier joueur

Le premier joueur passe le bus au joueur à sa gauche, qui devient le nouveau premier joueur et entame le tour suivant à la phase D).

Rachat de Commerce

Comme il y a dans le jeu plusieurs jetons pour la plupart des stations, les rachats de commerces sont assez fréquents.



* Il ne peut y avoir qu'un seul commerce sur chaque station qui ne se trouve pas à un croisement.

* Il ne peut y avoir que deux commerces sur chaque croisement.

Lorsqu'un joueur installe un commerce sur une station où se trouve déjà le nombre maximum de commerces, il retire l'un des commerces déjà en place. Sur un croisement, c'est le joueur qui place le nouveau commerce qui choisit quel commerce déjà en place est retiré et mis dans le sac.

Gris ouvre un commerce (A) sur un croisement. Comme il peut y avoir 2 commerces à chaque croisement, le commerce violet reste en place.

Violet ouvre un commerce (B) sur une station qui n'est pas un croisement. Comme il ne peut y avoir qu'un seul commerce sur cette station, le commerce gris est retiré et mis dans le sac.

Violet ouvre un commerce (C) à un croisement où se trouvent déjà

2 commerces. L'un d'entre eux doit être retiré, et violet choisit de retirer le commerce gris, qui est placé dans le sac.

Le contenu du sac est secret, et personne ne peut le regarder avant la fin de la partie.

À 2 joueurs, le sac n'est pas utilisé, et les commerces retirés sont remis dans la réserve de leur propriétaire.

Note: Il peut arriver qu'un joueur doive retirer l'un de ses propres commerces. Dans ce cas, le commerce est remis dans sa réserve, et non dans le sac.

Note: Un même joueur peut posséder les deux commerces d'un même croisement.

Fin du jeu

Si, au début d'un tour, toutes les piles de jetons ont été utilisées, on passe aux excursions finales.

Les joueurs révèlent alors leur marqueur d'excursion et, en commençant par le premier joueur, chacun à son tour déplace le bus le long de la ligne indiquée par son marqueur d'excursion. Les points sont marqués par tous les joueurs exactement comme lors d'une excursion ordinaire.

À 2 joueurs, le bus est également déplacé le long de la ligne désignée par le marqueur mis de côté face visible au début de la partie.

La partie se termine ensuite par le décompte du sac.

Si un joueur a, dans le sac, plus de commerces que chacun des autres joueurs, il marque 1 point pour chacun de ses commerces se trouvant dans le sac. Sinon, personne ne marque de points pour le sac.

À 2 joueurs, le sac n'est pas utilisé et ne rapporte donc pas de points.

Le joueur ayant le score le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, c'est celui des ex-æquo qui a le moins de commerces sur le plateau de jeu qui l'emporte.



Conseils tactiques

Faites bien attention au jeton qui restera à la fin du tour

PARIS PARIS

Un gioco di Michael Schacht per 2-4 giocatori dai 9 anni. Durata: 45 minuti.

Ogni anno milioni di turisti visitano Parigi e le molte attrazioni che la città offre. Per la gioia dei commercianti parigini, cioè dei giocatori, i turisti sventano generosamente le loro tasche nei Caffè, nei Bistrot e nei negozi di Souvenir.

Ci sono 5 diverse linee di bus turistici che offrono altrettanti itinerari. I luoghi dove si fermano più spesso i bus sono quelli dove conviene intraprendere attività commerciali per attrarre turisti. Ogni volta che un tour passerà per di lì, i proprietari incasseranno lauti guadagni. Il giocatore che guadagnerà più denaro vincerà la partita.

Contenuto



60 tessere
con differenti fermate



1 sacchetto



1 bus

1 tavoliere



80 attività
in 4 colori

5 contrassegni itinerario



Preparativi

- * Prima della prima partita, staccare con attenzione il materiale dalle fustelle.
- * Assemblare il bus piegamolo e attaccandogli le ruote.
- * Piazzare il tavoliere al centro del tavolo.
- * Ogni giocatore sceglie un colore, prende le attività di quel colore e ne mette una sulla casella zero della scala segnappunti. I punti corrispondono ai guadagni dei giocatori.
- * Si sceglie il giocatore che inizia e questi prende il bus per indicarlo.
- * Mettere il sacchetto vicino al tavoliere.
- * Mescolare le tessere coperte.

In base al numero dei giocatori formare delle pile di tessere coperte e piazzarle in una fila vicino al tavoliere come segue:

In 2 giocatori: 20 pile da 3 tessere

In 3 giocatori: 15 pile da 4 tessere

In 4 giocatori: 12 pile da 5 tessere

- * Mescolare coperti i contrassegni itinerario; ogni giocatore ne prende uno e lo guarda, ma lo tiene coperto senza farlo vedere agli avversari durante la partita. I rimanenti contrassegni vengono riposti nella scatola coperti, senza che nessuno li possa guardare durante il resto della partita.

In due giocatori, piazzare uno dei rimanenti contrassegni scoperto a fianco del tavoliere e gli altri due coperti nella scatola.

Svolgimento del gioco

La partita si svolge in più round. Inizia sempre il giocatore con il bus e poi si procede a turno in senso orario.

Un round consiste nelle seguenti azioni:

- 1) Piazzare tessere
- 2) Aprire attività
- 3) Incassare
- 4) Rimuovere la tessera
- 5) Passare il bus

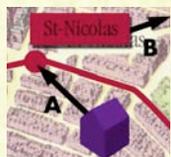
1) Piazzare tessere

Il piazzare che inizia prende una pila di tessere, le scopre e le piazza scoperte in corrispondenza delle relative fermate sul tavoliere. Gli altri giocatori possono aiutarlo a piazzarle.

Nota: dato che ci sono più tessere per la maggior parte delle fermate, può succedere che sul tavoliere ci siano più tessere in corrispondenza della stessa fermata.

2) Aprire attività

A partire dal giocatore con il bus, e poi tutti gli altri in senso orario, ognuno sceglie una tessera e fonda un'attività in corrispondenza di quel punto (nella figura: azione A). La tessera va poi rimossa e messa nella scatola



(nella figura: azione B). Ognuno esegue questa azione una volta.

Presso alcune fermate è possibile aprire più di un'attività.

Maggiori dettagli più avanti in "Sostituzione delle attività".

Ci sono molte fermate presso cui si incrociano due linee. L'attività in questi incroci serve entrambe le linee.

Quando ogni giocatore ha aperto un'attività, rimane ancora una tessera inutilizzata. A questa fermata i giocatori guadagneranno denaro.

3) Incassare - piccolo tour

Ogni attività nella fermata indicata dalla tessera rimanente fa guadagnare 1 punto al suo proprietario.



Se ci sono più attività, ognuna fa guadagnare 1 punto. Solo il Grigio ha 1 attività nella fermata attiva e

riceve quindi

1 punto. Il Viola non ottiene nulla.

Quando non ci sono attività nella fermata attiva, ottiene un punto l'attività più vicina lungo la linea del bus.



Se ci sono più attività equidistanti, ognuna ottiene un punto.

Nella fermata indicata nella tessera rimanente non ci sono attività. Lungo la linea del bus ci sono però due attività equidistanti che appartengono entrambe al Grigio. Il Grigio riceve quindi 2 punti. L'attività viola è più lontana e quindi non ottiene punti.

Se la fermata indicata nella tessera rimanente si trova

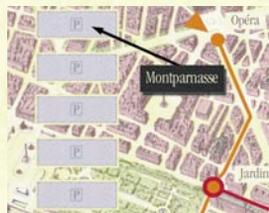


all'incrocio di due linee e in quella fermata non ci sono attività, si considera l'attività più vicina lungo l'una o l'altra linea. Se ci sono più attività equamente vicine, anche su linee diverse, ognuna fa guadagnare 1 punto. Nella fermata indicata nella tessera rimanente

non ci sono attività. Poiché la fermata si trova in un incrocio, l'attività più vicina può essere sulla linea blu o su quella grigia. Le attività del Grigio e del Viola sono egualmente vicine, entrambe quindi ottengono 1 punto.

Nota: all'inizio della partita, quando ci sono poche attività sul tavoliere, l'attività più vicina può essere molto distante dalla fermata. Se non ci sono attività in nessuna linea connessa alla fermata, non si assegnano punti.

I giocatori muovono i loro segnalini nella tabella segnapunti. Se un giocatore supera i 45 punti, continua oltre il punto di partenza annotando il passaggio.



4) Rimuovere la tessera

Mettere la tessera rimanente scoperta su uno degli spazi vuoti a fianco della tabella segnapunti (P). Se c'è già una tessera dello stesso colore, si verifica un Gran Tour, altrimenti si passa direttamente all'azione 5).

Gran Tour

Quando il colore (sfondo) della tessera scartata è lo stesso di quello di una tessera già posizionata in precedenza a fianco della tabella segnapunti (P), si verifica un Gran Tour lungo la linea di quello stesso colore. Il bus viaggia lungo la linea di quel colore e fa guadagnare punti ai proprietari delle attività lungo le fermate principali di quel percorso.

- Il giocatore che inizia mette il bus nel punto di inizio della linea - (da punta della freccia di quel colore).
- Egli muove il bus lungo la linea fino a percorrere l'intero circuito, fermandosi solo nelle 4 fermate che incrociano altre linee. Non si ferma nelle 3 fermate che non incrociano altre linee.
- Quando il bus si ferma, il proprietario di ogni attività in quell'incrocio guadagna 1 punto. Se chi possiede un'attività all'incrocio, ha anche attività in fermate immediatamente adiacenti, guadagna un punto anche per ciascuna di queste.

Nota: Una fermata all'incrocio di due linee fa sempre



3 o 4 fermate immediatamente adiacenti e tutte vanno considerate per l'assegnazione di punti.

Nota: Se un giocatore non ha attività all'incrocio, non riceve punti per le attività nelle fermate immediatamente adiacenti.

Il bus sosta nell'incrocio raffigurato. Il Grigio ed il Viola ricevono un punto per le loro attività nell'incrocio (A). Il Grigio ha inoltre 2 attività in fermate immediatamente adiacenti (B) e riceve quindi un altro punto per ognuna di esse. L'attività viola in (C) non si trova in una fermata immediatamente adiacente e non riceve punti. Il Giallo ha due attività in fermate immediatamente adiacenti (D), ma non ha attività all'incrocio e perciò non ottiene punti.

Nota: Se in un incrocio non ci sono attività, il bus salta la fermata perché nessuno vi ottiene dei punti.

* Quando il Bus ha percorso tutti e 4 gli incroci, il Gran Tour finisce. Il giocatore rimuove entrambe le tessere (dello stesso colore) che avevano causato il Gran Tour e le piazza coperte nella scatola.