



PARIS

Autorzy gry: Wolfgang Kramer oraz Michael Kiesling
Ilustracje: Andreas Resch

WPROWADZENIE

W grze Paryż gracze wcielają się w 19-wiecznych inwestorów nieruchomości. Paryż jest u szczytu transformacji w jedno z najpiękniejszych miast na świecie. Po zorganizowaniu Wystawy Światowej w 1889 roku, zwieńczonej budową Wieży Eiffla i świętując stulecie szturm na Bastylie, Paryż przeżywa okres znany jako „la Belle Époque”. Architektura Paryża z tego okresu to budynki w stylu Beaux-Arts, neobizantyjskim, neogotyckim, Art Nouveau i Art Deco. Zadaniem graczy jest zakup niektórych z tych wspaniałych paryskich budynków i krajobrazów, aby zarobić oraz zainwestować w ich rozwój i utrzymanie.

ELEMENTY GRY



Plansza główna



36 płytek budynków



8 płytek krajobrazu



42 płytki bonusów



12 płytek końca gry



6 płytek punktacji



35 monet



18 żetonów zasobów

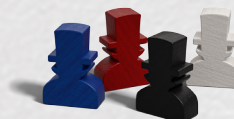


18 żetonów prestiżu

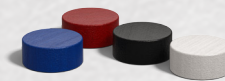
4 planszетки graczy z zasłonkami



48 kluczy



4 pionki



4 znaczniki punktacji

PRZYGOTOWANIE GRY


Uwaga: Poniżej zaprezentowano przygotowanie do podstawowego wariantu gry. Zmiany dla wariantu zaawansowanego przedstawiono na kolejnej stronie.

1 Złóżcie planszę w sposób zaprezentowany na ilustracji. Jeśli preferujecie grę bez wykorzystania modelu Łuku Triumfalnego, obróćcie centralną część planszy na drugą stronę.

2 Umieście pionki obok pierwszego pola Toru Bonusów.

3 Umieście znaczniki punktacji na polu "0" Toru Punktacji.

4 8 płytek krajobrazu umieście odkryte obok planszy.

5 Każdy z graczy składa swoją zasłonkę i umieszcza przed sobą. Gracz, który na swojej planszeczce ma ikonkę  zostaje pierwszym graczem.

6 Każdy z graczy bierze 3 franki i umieszcza je za swoją zasłonką.

13 Potasujcie 36 płytek budynków i odłóżcie 3, bez podglądania, do pudełka. Pozostałe płytki umieście zakryte w trzech równych stosach obok planszy.



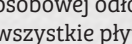

7 Umieście pozostałe monety obok planszy.

Wariant zaawansowany

Po kilku rozgrywkach proponujemy wprowadzenie kilku zmian, które uczynią grę ciekawszą:

- ❧ Umieście 6 żetonów złota obok pola z numerem 8 w każdej dzielnicy. Następnie potasujcie wszystkie pozostałe żetony zasobów i żetony prestiżu i umieście je w sposób losowy na pozostałych miejscach w każdej dzielnicy.
- ❧ Weźcie po jednej płytce premii z każdego numeru i posortujcie je według umieszczonych na nich liter (A/B/C) na 3 stosy. Potasujcie oddzielnie każdy z nich, a następnie płytki z każdego stosu umieście losowo w odpowiadających im strefach na Torze Premii. Weźcie pozostałe płytki premii w ilości zależnej od liczby graczy i umieście je na takich samych płytkach premii.



- 12** Posortujcie płytki bonusów według numerów i umieście je odkryte na odpowiadających im miejscach na Torze Bonusów. W grze trzyosobowej odłóżcie do pudełka wszystkie płytki z symbolem , w grze dwuosobowej wszystkie płytki z symbolem .

- 11** Umieście płytki końca gry zakryte obok planszy.

- 10** Umieście płytki punktacji odkryte obok planszy.

- 9** Każdy gracz umieszcza klucze w swoim kolorze za swoją zastawką:
- ❧ 10 kluczy w grze dwuosobowej
 - ❧ 9 kluczy w grze trzyosobowej
 - ❧ 7 kluczy w grze czterosobowej
- Z pozostałych kluczy umieście po dwa w kolorze każdego gracza w puli obok planszy, a resztę (jeśli jakieś zostały) odłóżcie do pudełka.

- 8** Umieście żetony zasobów oraz prestiżu w każdej dzielnicy, tak jak na ilustracji.

CEL GRY

Gracze wcielają się w inwestorów nieruchomości, którzy starają się nabyć najbardziej prestiżowe budynki 19-wiecznego Paryża. Będą oni zdobywać Punkty Zwycięstwa nabywając nieruchomości oraz gromadząc płytki premii.

Zwycięża osoba, która zdobędzie najwięcej Punktów Zwycięstwa.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozpoczynając od Pierwszego Gracza w swojej turze każdy gracz **musi** wykonać 2 poniższe kroki:

1. **Umieścić budynek na planszy głównej (o ile budynki są dostępne w puli).**
2. **Wykonać akcję.**

1. Umieszczanie budynku na planszy głównej

Dobierz płytkę budynku z jednego ze stosów, a następnie umieść ją na jednym z dostępnych, posiadających tę samą wartość pól w dzielnicy wskazanej na płytce.

Jeśli zabraknie płytek budynków, pominięć ten krok podczas tury gracza.



Wariant: Podczas przygotowania gry **NIE ODKŁADAJCIE** płytek budynków do pudełka.

Podczas umieszczania budynku, gracz może położyć płytkę w **DOWOLNEJ DZIELNICY** na dostępnym polu z tą samą wartością.

Uwaga! W każdej dzielnicy można umieścić tylko 1 budynek każdego typu. Np. nie można umieścić Teatru w dzielnicy, w której jest już inny Teatr. Jeśli gracz w swojej turze dobierze płytkę budynku, którego nie może umieścić na planszy głównej, musi ją odłożyć do pudełka i przejść do drugiego kroku, czyli wykonywania akcji.

2. Wykonanie akcji

Gracz **musi** wykonać 1 z 3 możliwych akcji:

1. **Umieścić klucz w banku lub na Łuku Triumfalnym.**
2. **Przenieść klucz by kupić budynek.**
3. **Wziąć płytkę końca gry (tę akcję można wykonać, kiedy w stosach nie ma już dostępnych płytek budynków).**

1. Umieszczanie klucza

Weź jeden z posiadanych kluczy i umieść go na polu wybranego Banku jednej z 6 dzielnic lub na Łuku Triumfalnym.

Jeśli umieścisz klucz na polu banku, weź wskazaną na nim kwotę w frankach i umieść je za swoją zasłonką.



Ważne: Gracz może posiadać tylko jeden klucz w każdym banku i na Łuku Triumfalnym.

Ważne: Klucze można umieszczać **wyłącznie** w bankach i na Łuku Triumfalnym.

2. Przeniesz klucz

Przenieś jeden ze swoich kluczy umieszczonych na planszy na niezajętą płytkę budynku lub płytkę krajobrazu. Opłać wskazany na płytce koszt. Od tego momentu jesteś właścicielem tego budynku lub krajobrazu i możesz czerpać wynikające z tego korzyści.

Jeśli przenosisz klucz z Łuku Triumfalnego, możesz go umieścić na budynku lub krajobrazie w **dowolnej** dzielnicy Paryża.



Jeśli przenosisz klucz z banku, budynku lub krajobrazu, musisz go umieścić na budynku lub krajobrazie o **wyższej wartości w tej samej dzielnicy**.



Przykład: Marysia chce przenieść swój klucz z rezydencji o wartości 3. Nie może przenieść klucza na budynki o wartości 1 i 2 (mają niższą wartość), ani na hotel o wartości 5 lub krajobraz o wartości 13 (znajdują się na nich klucze). Marysia może przenieść swój klucz wyłącznie na restaurację o wartości 4.

Płytki punktacji

W momencie, w którym w jednej dzielnicy znajdują się łącznie 4 klucze (nie licząc tych na banku), gracz który wykonuje swoją turę może umieścić jedną z dostępnych płytek punktacji w dowolnej dzielnicy.

Płytki te określają ile punktów zdobędą gracze, zgodnie z wartością posiadanych przez nich budynków i krajobrazów (poczawszy od **najwyższej** sumy).



Budynki

Klucze można umieszczać tylko na budynkach znajdujących się na planszy głównej.

Krajobrazy

Klucze można przenieść na krajobraz, który znajduje się na planszy. Przed przeniesieniem klucza, gracz **może** umieścić jeden z dostępnych krajobrazów w dzielnicy, w której znajduje się ten klucz.

W dzielnicy może znajdować się dowolna liczba krajobrazów.

Umieszczając kolejną płytkę krajobrazu jej wartość musi być wyższa niż tej poprzednio umieszczonej.



Przykład: Piotr umieścił płytkę krajobrazu o wartości 12 w Saint - German. Kolejna płytkę krajobrazu umieszczana w tej dzielnicy musi mieć wartość 13 lub wyższą.

Wszystkie budynki i krajobrazy posiadają **Wartość Budynku A**. Niektóre wymagają **Dodatkowego Kosztu B**. Niektóre przynoszą **Korzyść C** właścicielowi. Krajobrazy mogą przynieść **Punkty Zwycięstwa D**.



Koszt

Podczas umieszczania klucza na budynku lub krajobrazie, gracz musi zapłacić tyle franków, ile wynosi wartość płytki. Przemieszczając klucz na inną płytkę, gracz musi zapłacić różnicę wartości obu płytek. Jeśli płytkę, na której umieszczany jest klucz, ma koszt dodatkowy, gracz musi go opłacić.

Jeśli gracz nie posiada wystarczających zasobów do opłacenia kosztu umieszczenia klucza, **nie może** wykonać tej akcji.

Przykład: Krzysztof chce przenieść swój klucz z Piekarni do Teatru w dzielnicy Montmartre. By to zrobić, musi zapłacić 3 franki, gdyż tyle wynosi różnica wartości tych budynków (5-2).



Przykład: Ula chce przenieść swój klucz z Teatru w dzielnicy La Vilette na krajobraz o wartości 12. By to zrobić, musi zapłacić 4 franki (12-8), 1 marmur i 1 złoto (dodatkowy koszt).



Żetony zasobów i prestiżu

W grze występują 3 typy zasobów: Drewno - wymagane podczas budowy Rezydencji oraz Marmur i Złoto wymagane podczas umieszczania krajobrazu.



W grze występują 3 typy żetonów prestiżu. Przyniosą one Punkty Zwycięstwa, gdy zostaną użyte podczas umieszczania krajobrazu.



W dowolnym momencie można kupić lub sprzedać żetony zasobów oraz sprzedać żetony Prestiżu. Ceny podane są na planszetczkach graczy.



Na początku gry **nie można kupować** żetonów zasobów, gdyż wszystkie znajdują się na planszy. Staną się one dostępne w trakcie rozgrywki. Płacąc koszt budynków lub krajobrazów, gracze umieszczają wydane żetony zasobów obok planszy. Od tego momentu są one dostępne do zakupu. Sprzedane przez graczy żetony Prestiżu są odkładane do pudełka.

Korzyści

Po umieszczeniu klucza na budynku lub krajobrazie, gracz może otrzymać korzyści.

- ❧ Kiedy gracz zostaje właścicielem budynku, otrzymuje leżący obok niego żeton zasobu lub Prestiżu, który umieszcza za swoją zasłonką. Jeśli obok budynku nie ma żetonu (ponieważ ktoś zdobył go wcześniej), gracz nie otrzymuje tej korzyści po umieszczeniu klucza.
- ❧ Kiedy gracz zostaje właścicielem budynku o wartości 1 lub 2 może poruszyć swój pionek na Torze Bonusów. Kiedy gracz zostaje właścicielem budynku o wartości 3, może poruszyć swój pionek na Torze Bonusów, jeśli zapłaci 2 franki.



- ❧ Kiedy gracz zostaje właścicielem budynku o wartości 8, otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa.



- ❧ Kiedy gracz zostaje właścicielem krajobrazu, może odłożyć do pudełka do 3 posiadanych żetonów Prestiżu i otrzymać Punkty Zwycięstwa zgodnie z informacją na płytce.



Przykład: Marysia umieszcza krajobraz o wartości 15 nad krajobrazem o wartości 10 w dzielnicy Belleville. Płaci 15 franków, 2 żetony złota i 1 żeton marmuru i przenosi swój klucz z Łuku Triumfalnego na krajobraz o wartości 15. Odkład do pudełka 2 złote żetony Prestiżu, dzięki czemu otrzymuje 10 Punktów Zwycięstwa.



Płytki bonusowe

Gracze zostając właścicielami budynków o wartości 1, 2 lub 3, mogą poruszać swoim pionkiem po Torze Bonusów i otrzymać płytki bonusowe. Gracz decyduje o ile pól poruszy swój pionek na Torze Bonusów. Po ruchu umieszcza znajdującą się tam płytkę bonusową za swoją zasłonką.



Jeśli gracz zakończy ruch pionka na stosie płytek, bierze tę znajdującą się na jego szczycie. Na jednym polu na Torze Bonusów może znajdować się kilka pionków o ile jest na nim płytkę bonusową.

Ważne: Pionki można poruszać jedynie do przodu. Jeśli pionek gracza zostanie poruszony na 30 pole Toru Bonusów, gracz nie będzie już mógł zdobyć płytek bonusowych.



Gracz może aktywować płytkę bonusową od razu po jej zdobyciu lub w późniejszej części gry. Płytki można aktywować jedynie podczas swojej tury. Po aktywacji płytki, należy ją odłożyć przed swoją zasłonką.

Ważne: Płytkę bonusowej o numerze 27 nie można aktywować w trakcie gry. Przynosi ona punkty na koniec gry.

Gracz nie może posiadać dwóch takich samych płytek bonusowych (posiadających ten sam numer).

Jeśli na płytce bonusowej znajdują się żetony zasobów lub Prestiżu, gracz **nie może** ich wziąć z dostępnej puli. Może aktywować taką płytkę i wykorzystać do opłacenia kosztu budynku lub krajobrazu lub sprzedaży zasobu zgodnie z opisem płytki.

Opis działania płytek bonusowych znajdziecie na stronie 8.

Przykład: Ula zostając właścicielem budynku o wartości 2, porusza swój pionek na Torze Bonusów na płytkę numer 18 i umieszcza ją za swoją zasłonką. W jednej ze swoich kolejnych tur Ula decyduje się ją aktywować. Ponieważ posiada swoje klucze na 3 różnych budynkach o wartości 4, otrzymuje 15 Punktów Zwycięstwa. Po aktywacji, płytkę bonusową odkłada przed swoją zasłonką.



3. Płytki końca gry

Kiedy skończą się stopy płytek budynków, gracze zamiast umieszczania lub przenoszenia klucza, mogą wykonać akcję dobrania płytki końca gry.



Uwaga! Gracz może podejrzeć płytki końca gry i **wybrać w tajemnicy** dowolną z wszystkich dostępnych.

Jeśli na płytce końca gry znajdują się żetony zasobów lub prestiżu, gracz **nie może** ich wziąć z dostępnej puli. Może aktywować taką płytkę i wykorzystać do opłacenia kosztu budynku lub krajobrazu lub sprzedaży zasobu zgodnie z opisem płytki.

KONIEC GRY

Kiedy któryś z graczy weźmie ostatni żeton końca gry, gra kończy się. Dokończenie rozgrywanie obecnej rundy, tak by każdy z graczy rozegrał tyle samo tur. Następnie każdy z grających może wykonać jeszcze jedną, ostatnią turę. Pozwala to graczom wykorzystać posiadane płytki bonusowe. Potem gra się kończy i gracze podliczają punkty.

Końcowa punktacja

- Gracz posiadający płytkę bonusową nr 27 otrzymuje Punkt Zwycięstwa za każdy posiadany frank.
- Gracze sumują wartość posiadanych budynków i krajobrazów w każdej dzielnicy. W zależności od łącznej wartości nieruchomości gracze przydzielają sobie punkty zgodnie ze wskazaniem na płytce punktacji znajdującej się w dzielnicy. By móc zdobyć punkty, gracz musi posiadać przynajmniej jeden budynek lub krajobraz. W grze czteroosobowej ostatni gracz nie otrzymuje punktów. W przypadku remisu o kolejności decyduje do kogo należy najwartościwszy budynek w dzielnicy. Jeśli nadal jest remis (dzięki płytce bonusowej nr 16) remisujący gracze otrzymują Punkty Zwycięstwa za wyższe miejsce, a następnne miejsce jest pomijane.

Przykład 1: Gracze przyznają punkty dla dzielnicy Batignolles. Nieruchomości Uli warte są 13 (11+2), Marysi 10 (5+4+1), Piotra 13, a Marka 3. Ula i Piotr remisują na pierwszym miejscu. Jako, że Piotr posiada bardziej wartościową nieruchomość (13), to on zdobywa 20 punktów zwycięstwa za 1 miejsce, Ula 10 punktów za drugie miejsce, a Marysia 5 Punktów Zwycięstwa.



Przykład 2: Gracze przyznają punkty dla dzielnicy Montmartre. Nieruchomości Uli warte są 16 (11+5), Marysi 21 (15+3+3), Piotra 8, a Marka 21 (15+4+2). Marysia i Marek remisują na pierwszym miejscu i oboje są właścicielami najwartościowszego budynku w tej dzielnicy. W tym przypadku oboje otrzymują 16 Punktów Zwycięstwa za pierwsze miejsce. Ula otrzymuje 4 Punkty Zwycięstwa, gdyż punkty za drugie miejsce są pomijane.



W grze dwuosobowej: By otrzymać punkty za drugie miejsce, wartość nieruchomości drugiego gracza musi wynosić przynajmniej połowę wartości nieruchomości gracza pierwszego.

Przykład 3: W grze dwuosobowej gracze przyznają punkty za dzielnicę Belleville. Ula posiada nieruchomości o wartości 12, a Marek o wartości 5. Ula otrzymuje 18 Punktów Zwycięstwa za zajęcie pierwszego miejsca. Marek nie otrzymuje Punktów Zwycięstwa.



Po przyznaniu punktów w każdej dzielnicy, gracze ustalają zwycięzcę. Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej Punktów Zwycięstwa. W przypadku remisu zwycięża gracz, który posiada najwięcej franków. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze sumują wartość wszystkich posiadanych nieruchomości.

Zwycięża gracz, którego suma jest wyższa.

AUTORZY GRY

AUTORZY GRY: Wolfgang Kramer and Michael Kiesling • **ILUSTRACJE:** Andreas Resch • **MANAGER PROJEKTU:** Rudy Seuntjens • **DYREKTOR ARTYSTYCZNY:** Rafaël Theunis • **PROJEKT INSERTU:** Meeplemaker • **REDAKTOR:** Eefje Gielis • **KOREKTORZY:** Ori Avtalion, Dave Moser.

EDYCJA POLSKA: Czacha Games

TŁUMACZENIE I KOREKTA: Michał S. oraz Maciej Matejko



PŁYTKI BONUSOWE

Pamiętajcie:

- ❧ Płytkę bonusową można aktywować po jej zdobyciu lub w późniejszej części gry.
- ❧ Gracz **nie może** posiadać dwóch takich samych płytek bonusowych (posiadających ten sam numer).
- ❧ Po aktywacji płytki bonusowej należy odłożyć ją **przed** swoją zasłonką.
- ❧ Jeśli na płytce bonusowej znajdują się żetony zasobów lub Prestiżu, gracz **nie może** ich wziąć z dostępnej puli.



1-5-7-12-22: Otrzymujesz wskazaną na płytce liczbę franków lub Punktów Zwycięstwa.



2-3-4: Ta płytka liczy się jako zasób i może zostać użyta podczas przenoszenia klucza albo sprzedana.



6-11-15-18-26-28: Otrzymujesz wskazaną liczbę Punktów Zwycięstwa **za każdy** budynek o wskazanej wartości, którego jesteś właścicielem w momencie aktywacji płytki.



8: Ta płytka liczy się jako dowolny żeton Prestiżu i może zostać użyta podczas opłacania kosztu albo sprzedana.



9: Podczas przenoszenia klucza możesz umieścić go na budynku lub krajobrazie, na którym znajduje się twój klucz, opłacając koszt. Oznacza to, że gracz jest właścicielem dwóch takich budynków.



10: Ta płytka liczy się jako dowolny żeton zasobu i może zostać użyta podczas przenoszenia klucza albo sprzedana.



13-14: Możesz wydać wskazaną kwotę franków by wziąć dodatkowy klucz z puli i umieścić go za swoją zasłonką.



16: Podczas przenoszenia klucza możesz umieścić go na budynku lub krajobrazie, na którym znajduje się klucz innego gracza, opłacając koszt. W ten sposób właścicielem budynku będzie dwóch graczy.



17: Możesz wziąć dowolną dostępną płytkę bonusową i umieścić ją za swoją zasłonką. Nie poruszaj swojego pionka na Torze Bonusów.



19: Ta płytka liczy się jako dwa dowolne żetony Prestiżu, które mogą zostać użyte podczas przenoszenia klucza na krajobraz albo sprzedane. Gracz może użyć jeden żeton by zdobyć punkty z krajobrazu, a drugi sprzedać.



20: Otrzymujesz 1/2/3 Punkty Zwycięstwa (grając w 2/3/4 osoby) **za każdą niewykorzystaną** płytkę bonusową (nie licząc tej), którą posiadasz. Pokaż pozostałym graczom ile płytek posiadasz, nie ujawniając co na nich się znajduje, a następnie odłóż je za zasłonką.



21: Ta płytka liczy się jako dwa dowolne żetony zasobów, które mogą zostać użyte podczas przenoszenia klucza albo sprzedane. Gracz może użyć po jednym żetonem do różnych celów.



23: Możesz odłożyć do pudełka 1 lub więcej zestawów dwóch **takich samych** żetonów Prestiżu. Za każdy odłożony zestaw otrzymujesz 2/3/4 Punkty Zwycięstwa (w grze 2/3/4 osobowej).



24: Możesz odłożyć do puli 1 lub więcej zestawów dwóch **takich samych żetonów** zasobów. Za każdy odłożony zestaw otrzymujesz 2/3/4 Punkty Zwycięstwa (w grze 2/3/4 osobowej).



25: Możesz **cofnąć** swój pionek na Torze Bonusów o 1 do 5 pól i pobrać leżącą tam płytkę bonusową.



27: Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa **za każdego** posiadanego franka na końcu gry.



29: Otrzymujesz 8 Punktów Zwycięstwa **za każdy** krajobraz, którego jesteś właścicielem w momencie aktywacji płytki.



30: Otrzymujesz 10/15/20/25 Punktów Zwycięstwa jeśli jesteś właścicielem 4/5/6/7 typów budynków i krajobrazów w momencie aktywacji płytki. Wszystkie krajobrazy uznawane są za 1 typ.

Przykład. Piotr w momencie aktywacji płytki jest właścicielem 1 kawiarni, 2 piekarni, 2 hotelów, 1 teatru i 2 krajobrazów. Za posiadanie 5 typów budynków i krajobrazów otrzymuje 15 Punktów Zwycięstwa.