

PARIS

Авторы игры: Вольфганг Крамер и Михаэль Кислинг
Художник: Андреас Реш

Вступление

Вы берете на себя роль состоятельного инвестора в недвижимость Парижа конца девятнадцатого века. В это время Париж находится на пике своего преобразования в один из самых красивых городов мира. После успешного проведения Всемирной Выставки 1889 года, приуроченной к столетию взятия Бастилии и увенчанной возведением Эйфелевой башни, Париж вошел в период, известный как «Прекрасная эпоха». Архитектура созданная в этот период относится к различным направлениям стиля, от Бозар, Неовизантизма и Неоготики до Модерна и Ар-деко. Вашей задачей является приобретение этих великолепных парижских зданий, чтобы получить прибыль и инвестировать ее в развитие и содержание наиболее значимых памятников архитектуры Парижа.

Состав игры



1 двустороннее игровое поле



36 жетонов зданий



8 жетонов достопримечательностей



42 жетона бонусов



12 жетонов конца игры



6 жетонов ТПО



35 монет

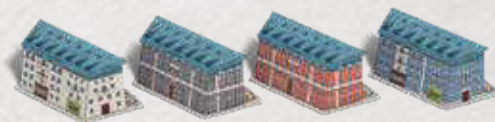


18 жетонов ресурсов



18 жетонов престижа

Компоненты игроков
каждого из 4 цветов:



1 ширма



12 ключей



1 фишка помощника



1 маркер ТПО

Подготовка к игре


Примечание. Это базовая подготовка. Если вы хотите разнообразить игру, смотрите вариант случайной подготовки на следующей странице.

- 1 Соберите игровое поле, как показано на рисунке. Если вы предпочитаете играть без 3D Арки, можете перевернуть центральный сектор на сторону, где находится изображение Арки.

- 2 Поместите фишку помощника в начале трека бонусов.

- 3 Положите маркер ПО на деление «0» трека победных очков.

- 4 Положите жетоны достопримечательностей рядом с игровым полем, так, чтобы каждый игрок мог их видеть.

- 5 Соберите ширму и поставьте перед собой. Игрок, у которого на планшете изображен , становится первым игроком.

- 6 Возьмите 3 франка и положите за ширму.

- 13 Перемешайте 36 жетонов зданий и не глядя уберите 3 случайных жетона в коробку. Сформируйте из оставшихся жетонов зданий 3 равных стопки и разместите их рядом с игровым полем лицом вниз.



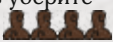
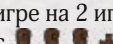

- 7 Рассортируйте монеты по номиналу и положите рядом с игровым полем.

Вариант подготовки

Сыграв несколько партий по базовым правилам, вы можете разнообразить игру следующим образом:

- ❧ Вместо того, чтобы раскладывать жетоны ресурсов и жетоны престижа, как показано на рисунке, возьмите 6 жетонов золота и положите их рядом с местами для жетонов зданий с ценностью 8. Затем перемешайте оставшиеся 12 жетонов ресурсов и 18 жетонов престижа, и случайным образом разложите их на соответствующие места на игровом поле.
- ❧ Уберите в коробку все лишние жетоны бонусов по количеству игроков, как обычно, затем возьмите по 1 жетону бонусов с каждым номером и рассортируйте их на 3 стопки по буквам [А/В/С] на обороте. Перемешайте стопку А и разложите жетоны бонусов лицом вверх случайным образом в соответствующем секторе на треке бонусов. Так же разложите стопки В и С. Возьмите оставшиеся жетоны бонусов и положите их поверх жетонов с соответствующими номерами.



- 12 При игре на 3 игроков уберите все жетоны бонусов с  на обороте. При игре на 2 игроков уберите жетоны с  и . Рассортируйте жетоны бонусов по номерам на лицевой стороне и положите их на соответствующие места на треке бонусов лицом вверх. Жетоны с одинаковыми номерами кладите стопкой друг на друга.

- 11 Положите жетоны конца игры рядом с игровым полем лицом вниз.

- 10 Положите жетоны ПО рядом с игровым полем.

- 9 Положите ваши ключи за ширму. Количество ключей зависит от числа игроков:
- ❧ 10 на 2 игроков
 - ❧ 9 на 3 игроков
 - ❧ 7 на 4 игроков
- Из оставшихся ключей положите 2 ключа каждого игрока в резерв рядом с игровым полем. Оставшиеся ключи уберите в коробку.

- 8 Разложите жетоны ресурсов и жетоны престижа в каждый район, как показано на рисунке.

Цель игры

Вы являетесь инвесторами в недвижимость, пытающиеся приобрести наиболее изысканные здания в Париже конца девятнадцатого века. Игроки получают Победные Очки (ПО) покупая здания и получая бонусные жетоны. Игра проходит в течении нескольких раундов. Когда достигнуты условия окончания игры (см. страницу 7), игроки доигрывают текущий раунд, а затем делают еще по одному ходу, после чего начинается подсчет очков. Игрок, набравший наибольшее количество ПО объявляется победителем.

Ход игры

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок должен выполнить два следующих шага:

1. Выложить здание на игровое поле (если есть доступные)
2. Выполнить действие

1. Выложить здание

В начале вашего хода вы должны взять жетон здания из одной из стопок и выложить его на игровое поле в соответствии с ценностью здания и названием района, указанными на жетоне.

Если все стопки зданий закончились, пропустите этот шаг.



Вариант игры. Вы можете играть, игнорируя названия районов, написанные на жетонах зданий. В таком случае при подготовке оставьте все жетоны зданий в игре. Выкладывая жетон здания на игровое поле, вы можете проигнорировать название района и выложить здание в район по вашему выбору на место с соответствующей ценностью. Важное правило: каждый район может содержать только одно здание каждого типа; например, вы не можете выложить театр в район, где уже есть театр. Если подходящих мест для здания, которое вы взяли нет, уберите его из игры и сразу переходите ко второму шагу.

2. Выполнить действие

На втором шаге вашего хода, вы должны выполнить 1 из 3 действий:

1. Выложите ваш ключ на банк или на Триумфальную арку.
2. Переместите ваш ключ, чтобы приобрести здание.
3. Возьмите жетон конца игры (только когда все стопки зданий закончились).

1. Выложить ключ

Возьмите один из ваших ключей за ширмой и выложите его на изображение вашего ключа на банке в одном из 6 районов или на Триумфальной арке.

Если вы положили ключ на банк, возьмите указанное количество франков из резерва и положите к себе за ширму.



Важно! У каждого игрока может находиться не больше одного ключа на каждом из банков, так же как и на Триумфальной арке.

Важно! Вы не можете выкладывать ключ из-за ширмы на здание или достопримечательность.

2. Переместить ключ

Переместите один из ваших ключей на игровом поле на незанятое здание или достопримечательность выплатив указанную стоимость в франках и ресурсах (см. «Стоимость» на следующей странице). С этого момента вы становитесь владельцем здания или достопримечательности и можете получить сопутствующую награду (жетоны ресурсов и престижа, бонусные жетоны и/или ПО, см. «Награда» на странице 6).

Вы можете переместить ваш ключ только на **незанятое** здание или достопримечательность. На здании или достопримечательности не должен лежать ни ваш ключ, ни ключ другого игрока.

Если вы перемещаете ключ с **Триумфальной арки**, вы можете положить его на любое незанятое здание или достопримечательность в любом из 6 районов.



Если вы перемещаете ключ из банка или другого здания или достопримечательности, то можете переместить его только на **незанятое** здание или достопримечательность с **более высокой ценностью** и **в пределах одного района**. Отметьте, что у банков нет ценности.



Пример. Шарлотта хочет переместить свой ключ с резиденции с ценностью 3. Она не может переместить его на здания с ценностью 1 и 2, так как их ценность ниже. Так же она не может переместить свой ключ на отель ценностью 5 и достопримечательность ценностью 13, так как они уже заняты ключами других игроков. Ей остается только ресторан с ценностью 4.



Стоимость

Чтобы приобрести здание или достопримечательность переместив на него свой ключ, вы должны заплатить его стоимость в **франках**, **равную ценности этого здания или достопримечательности**. Тем не менее, если ваш ключ переходит с другого здания или достопримечательности, то вам нужно заплатить только **разницу** между их ценностью. Так же вам нужно заплатить **стоимость в ресурсах**, если она указана на здании или достопримечательности.

Если у вас недостаточно франков или ресурсов вы не можете переместить свой ключ на это здание или достопримечательность.



Пример. Рафаэль хочет переместить свой ключ с пекарни в Монмартре на театр. Он платит 3 франка и перемещает ключ на театр.



Здания

Вы можете перемещать ваш ключ, только на незанятые здания, которые находятся на игровом поле.

Достопримечательности

Вы можете перемещать ваш ключ на незанятые достопримечательности, которые находятся на игровом поле ИЛИ сначала добавить достопримечательность из резерва в район с вашим ключом, а затем переместить на нее ключ.

Достопримечательности выкладываются по порядку друг над другом. В одном районе может находиться любое количество достопримечательностей, но ценность каждой построенной достопримечательности должна быть выше предыдущей.

Пример. Франсуа построил в Сен-Жермен достопримечательность с ценностью 12. Любая последующая достопримечательность в Сен-Жермен должна быть ценностью 13 или выше.



Пример. Джулия хочет переместить свой ключ с театра в Ла-Виллет на новую достопримечательность с ценностью 12. Она платит 4 франка, 1 мрамор и 1 золото, добавляет достопримечательность из резерва в район Ла-Виллет и перемещает на нее ключ.



Жетоны ресурсов и престижа

В игре 3 типа ресурсов: дерево, мрамор и золото. Они нужны для приобретения зданий ценностью 8 (дерево) и достопримечательностей (мрамор и золото).



Так же в игре есть 3 типа жетонов престижа: бронзовый, серебряный и золотой. Они могут принести дополнительные ПО при покупке достопримечательностей.



Ресурсы можно покупать и продавать в любой момент во время своего хода. Жетоны престижа можно только продавать. Стоимость покупки и продажи указана в таблице на планшетах игроков.



Заметьте, что в начале игры вы **не можете покупать ресурсы**, так как они все находятся на игровом поле. Они становятся доступными в течении игры. Когда вы тратите ресурсы, помещайте их в резерв рядом с игровым полем, откуда впоследствии их может купить любой игрок. Когда вы тратите жетоны престижа, они уходят из игры.

Награда

После того, как вы переместили ключ на здание или достопримечательность и заплатили необходимую стоимость, вы можете получить награду:

- ☛ Когда вы приобретаете здание, вы можете взять жетон ресурса или престижа находящийся рядом с ним и убрать к себе за ширму. Если кто-то уже забрал жетон вы ничего не получаете.
- ☛ Когда вы приобретаете здание с ценностью 1 или 2, вы можете бесплатно взять жетон бонуса передвинув свою фишку помощника вперед по треку бонусов. Приобретая здание ценностью 3, вы так же можете получить жетон бонуса, заплатив за него 2 франка. (см. «Жетоны бонусов» далее на этой странице)



- ☛ Когда вы приобретаете здание ценностью 8, немедленно получите 2 ПО.



- ☛ Когда вы приобретаете достопримечательность, вы можете сбросить до 3 жетонов престижа, указанных на жетоне достопримечательности и получить за каждый сброшенный жетон соответствующее количество ПО.



Пример. Джулия приобретает новую достопримечательность ценностью 15 и выкладывает ее в Бельвиль над уже выложенной достопримечательностью ценностью 10. Она платит 15 франков, 2 золота, 1 мрамор и перемещает на нее свой ключ из банка. Затем она решает сбросить два золотых жетона престижа и получает 10 ПО.



Жетоны бонусов

Жетоны бонусов можно получить, приобретая здания ценностью 1, 2 или 3. Что бы взять жетон бонуса передвиньте вашу фишку помощника вперед на любое количество клеток по треку бонусов до выбранного вами жетона. Полученный жетон уберите за ширму. Если на выбранной вами клетке лежит несколько жетонов, просто возьмите верхний. На одной клетке могут находиться несколько помощников.

Важно! Фишка помощника может двигаться только **вперед** по треку бонусов. Будьте внимательны, вы **не сможете** получить жетоны бонусов, которые ваша фишка помощника пропустила в ходе движения! Когда ваша фишка помощника достигнет последней клетки трека бонусов, вы больше не сможете получать жетоны бонусов до конца игры.

Вы можете использовать полученный жетон бонуса **немедленно** или **позже в течении игры**, в любой момент своего хода. Использованный жетон кладите в сброс рядом со своей ширмой лицом вверх.

Исключение: жетон бонуса 27 не может быть использован в течении игры, он приносит ПО в конце игры.

Вы не можете иметь два одинаковых жетона бонусов (с одинаковыми номерами), в том числе среди сброшенных, даже если другой жетон бонуса дает вам такую возможность. Когда жетон бонуса дает вам ресурс или престиж, вы не берете его из резерва, вместо этого вы используете сам жетон бонуса как соответствующий ресурс или престиж.

Описание всех жетонов бонусов смотрите в приложении на странице 8.



Пример. Шарлотта приобрела здание ценностью 2 и может получить жетон бонуса. Она передвигает свою фишку помощника вперед на жетон бонуса номер 18 и убирает его за ширму. Через несколько раундов она решает воспользоваться этим бонусом, так как приобрела три здания ценностью 4 и немедленно получает 15 победных очков.



3. Взять жетон конца игры

После того, как стопки с жетонами зданий закончились, вам становится доступен третий вариант действий — взять жетон конца игры. **Вместо выкладывания или перемещения ключа**, вы можете просмотреть стопку жетонов конца игры и взять один жетон **по своему выбору**. Стопку верните в резерв лицом вниз, а выбранный жетон, не показывая другим игрокам, уберите к себе за ширму. Вы можете использовать полученный жетон конца игры немедленно или позже в течении игры, в любой момент своего хода. Использованный жетон кладите в общий сброс.

Стопка жетонов конца игры хранится лицом вниз. Несмотря на то, что игрок может просматривать всю стопку во время этого действия, остальные игроки не должны знать какие жетоны все еще находятся в стопке.

Когда жетон конца игры дает вам ресурс или престиж, вы не берете его из резерва, вместо этого вы используете сам жетон как соответствующий ресурс или престиж.

Конец игры

Игра завершается, когда один из игроков забирает последний жетон конца игры. Текущий раунд доигрывается до конца (чтобы у каждого игрока было **одинаковое количество ходов**), затем начинается **финальный раунд**. После завершения финального раунда переходите к подсчету очков.

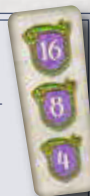
Подсчет очков

- Игрок с жетоном бонуса 27 получает 1 ПО за каждый франк у него в запасе.
- Игроки получают дополнительные победные очки в каждом районе с жетоном ПО, если у них приобретено **хотя бы одно** здание или достопримечательность в этом районе. Игроки складывают ценность зданий и достопримечательностей, на которых находятся их ключи. Игрок с наибольшей суммой ценности получает награду ПО за 1-е место. 2-е и 3-е место так же получают соответствующие ПО. Игрок, занявший 4-е место, ничего не получает. В случае равенства, побеждает игрок занявший наиболее ценное здание или достопримечательность в районе. Если, благодаря жетону бонуса 9 или 16, ничья сохраняется, все игроки с одинаковой суммой ценности получают ПО за соответствующее место. В таком случае награда за следующее место пропускаяется.

Пример № 1. В конце игры, игроки подсчитывают очки в районе Батиньоль. У Луиса ценность его здания равна 13 (11+2), у Рафаэля 10 (5+4+1), у Джулии 13 и у Шарлотты 3. У Луиса и Джулии равенство за первое место, но Джулия заняла более ценное здание (13), чем Луис (11), поэтому она получает 20 ПО, Луис получает награду за второе место 10 ПО и Рафаэль за третье 5 ПО.

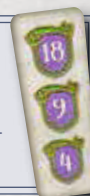


Пример № 2. Далее игроки подсчитывают очки в районе Монмартр. У Луиса ценность зданий равна 16 (11+5), у Рафаэля 21 (15+3+3), у Джулии 8 и у Шарлотты 21 (15+4+2). В этот раз равенство за первое место у Рафаэля и Шарлотты. Их наиболее ценное здание одно и тоже (15), поэтому они оба получают 16 ПО за первое место. 8 ПО никто не получает, а Луису остается 4 ПО за 3-е место.



Важное правило при игре вдвоем: игрок, занявший 2-е место, получает ПО, только если ценность его зданий равна как минимум половине ценности зданий игрока занявшего 1-е место.

Пример № 3. В игре на двоих, Шарлотта и Луис подсчитывают очки в районе Бельвиль. У Шарлотты ценность ее зданий равна 12, а у Луиса 5, что меньше половины ценности зданий Шарлотты, поэтому Шарлотта забирает 18 ПО, а Луис ничего не получает.



После того, как все игроки добавили победные очки за районы с жетонами ПО, **игрок с наибольшим количеством победных очков объявляется победителем**. В случае равенства, побеждает игрок с наибольшим количеством франков, оставшихся у него на конец игры. Если равенство все еще сохраняется, побеждает игрок с наибольшей ценностью всех зданий и достопримечательностей на игровом поле. Если по-прежнему ничья, эти игроки делают победу.

Авторы

ДИЗАЙНЕРЫ: Вольфганг Крамер и Михаэль Кислинг • **ХУДОЖНИК:** Андреас Реш • **РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА:** Руди Сойнтенс • **АРТ-ДИРЕКТОР И ВЕРСТАЛЬЩИК:** Рафаэль Теунис • **РЕДАКТОР:** Эфье Гилес • **КОРРЕКТОРЫ:** Ори Автальон и Дейв Мозер • **ПЕРЕВОД:** Роман Бабкин • **РАЗРАБОТКА ОРГАНИЗАТОРА:** Meerplemaker.

Если у вас возникли вопросы по поводу данной игры, свяжитесь с магазином, в котором вы приобрели игру или напишите нам в разделе обслуживания клиентов на gamebrewer.com/customer-service



Приложение: жетоны бонусов

Это список всех жетонов бонусов и их эффектов. **Запомните:**

- » Вы можете использовать бонус сразу после получения или во время одного из ваших следующих ходов.
- » Вы не можете иметь два одинаковых жетона бонусов (с одинаковыми номерами).
- » Когда вы используете бонус, вы **немедленно** получаете награду и **сбрасываете** жетон в сброс рядом со своей ширмой, лицом вверх.
- » Когда жетон бонуса дает вам ресурс или престиж, вы **не** берете его из резерва, вместо этого вы используете сам жетон бонуса как соответствующий ресурс или престиж.



1-5-7-12-22: Вы получаете указанное количество франков и/или ПО.



2-3-4: Этот жетон считается 1 ресурсом соответствующего типа. Вы можете использовать его для приобретения здания или достопримечательности, или продать за франки.



6-11-15-18-26-28: Получите указанное количество ПО за каждое здание с указанной ценностью, которое принадлежит вам, когда вы используете этот бонус.



8: Этот жетон считается жетоном престижа по вашему выбору. Вы можете использовать его при приобретении достопримечательности, чтобы получить ПО или продать за франки.



9: Вы можете переместить ключ на здание или достопримечательность, которое уже занято вашим ключом, оплатив стоимость и получив награду, как обычно. При любом подсчете это здание или достопримечательность будет учитываться дважды.



10: Этот жетон считается жетоном ресурса по вашему выбору. Вы можете использовать его при приобретении здания или достопримечательности, или продать за франки.



13-14: Вы можете заплатить указанное количество франков и взять 1 ключ из резерва и положить к себе за ширму.



16: Вы можете переместить ключ на здание или достопримечательность, которое уже занято ключом другого игрока, оплатив стоимость и получив награду, как обычно.



17: Вы можете взять любой жетон бонуса с игрового поля. При этом не перемещайте фишку помощника.



19: Этот жетон считается 1 или 2 жетонами престижа по вашему выбору. Вы можете использовать его (как 1 или 2 престижа) при приобретении достопримечательности, чтобы получить ПО или продать за франки (как 1 или 2 престижа).



20: Получите 1/2/3 ПО (при 2/3/4 игроках) за каждый неиспользованный жетон бонуса (не считая этот), который находится у вас за ширмой. Не раскрывая жетоны, вы показываете их количество другим игрокам и возвращаете обратно за ширму.



21: Этот жетон считается 1 или 2 жетонами ресурсов по вашему выбору. Вы можете использовать его (как 1 или 2 ресурса) при приобретении здания или достопримечательности или продать за франки (как 1 или 2 ресурса).



23: Вы можете сбросить один или несколько наборов из двух одинаковых жетонов престижа и получить 2/3/4 ПО (при 2/3/4 игроках) за каждый сброшенный набор.



24: Вы можете сбросить в резерв один или несколько наборов из двух одинаковых жетонов ресурсов и получить 2/3/4 ПО (при 2/3/4 игроках) за каждый сброшенный набор.



25: Передвиньте вашу фишку помощника до 5 клеток назад по треку бонусов и возьмите находящийся там жетон бонуса (помните, что вы не можете иметь два одинаковых жетона бонусов).



27: Получите 1 ПО за каждый франк, оставшийся у вас в конце игры.



29: Получите 8 ПО за каждую достопримечательность, которая принадлежит вам, когда вы используете этот бонус.



30: Получите 10/15/20/25 ПО, если вы занимаете 4/5/6/7 разных типов зданий, когда вы используете этот бонус. Все достопримечательности считаются одним типом зданий.

Пример. Рафаэль владеет 1 кафе, 3 пекарнями, 2 отелями, 1 театром и 2 достопримечательностями (Люксембургский сад и Эйфелева башня). Он занимает 5 разных типов зданий и получает 15 ПО используя этот бонус.