

 P.2

 P.11

PARIS

1889

 Florian Fay
 David Sitbon





Greenville, été 1999.

Cela fait maintenant 10 ans que les événements de Greenville se sont produits. Ce soir, a lieu la réunion des anciens élèves de la promotion 89. Brandon, Cindy, Julius, Kim, Manelle et Marty sont désormais de jeunes adultes et ils ne se sont pas revus depuis des années. Cette soirée promet d'être épique pour ces valeureux aventuriers !!

Après quelques pas de danse enflammés sur "Baby One More Time" (un titre annonciateur) et "Believe" (décidément...), la courageuse bande décide de redescendre dans les souterrains de la ville pour se remémorer leurs aventures.

Après une bonne heure de promenade, l'équipe se retrouve face à face avec un portail magique !!! Se regardant tous et sans hésiter un instant - Julius le premier - ils sautent à travers ce nuage violet, vers l'inconnu...

Il fait jour. Nos six protagonistes se réveillent doucement. Ils se trouvent dans un vieil appartement où tout semble étrange : la chaleur, l'humidité et la décoration d'un autre temps. Julius se dirige doucement vers la fenêtre et s'adresse alors au reste du groupe : "Mes amis, cette fois-ci je crois que nous avons vraiment fait un grand saut, mais dans le temps..."

Face à eux, Paris, 110 ans plus tôt ! 100 ans avant les événements de Greenville. Ce portail n'était pas là par hasard. Le mal est revenu. Après quelques semaines d'investigation, ils se rendent compte que le groupuscule qui avait déclenché les événements de Greenville, la secte de l'Anneau Rouge comme ils les surnommaient, était présent à Paris un siècle plus tôt. Son leader, un monstre, appelé aussi "l'Abomination", s'appêtait à renverser l'équilibre des forces entre le bien et le mal à l'aide d'anneaux magiques...

C'est maintenant que l'aventure de Paris 1889 commence, vous devez affronter l'Abomination ou dérober les anneaux afin de stopper cette incantation et vaincre les forces du mal.

À vous de jouer !

Paris 1889 est un jeu coopératif où les joueurs gagnent ou perdent ensemble. Chacun votre tour, vous associez des cartes à tous les joueurs et vos compagnons devront trouver à qui elles ont été associées afin de poursuivre leur enquête sains et saufs ! *Paris 1889* comporte également une forte part de narration car vous devrez décrire non seulement ce que vous voyez sur vos cartes, mais aussi les intentions de votre personnage en laissant libre cours à votre imagination afin d'inventer la suite de son aventure. De cette manière, vous vous approprierez plus facilement l'univers de *Paris 1889* pour essayer de gagner ensemble !



MATÉRIEL

- 84 cartes
- 6 plateaux Personnage
- 6 jetons Validation
- 5 jetons Anneau
- 4 jetons Traque
- 4 jetons Objet
- 1 plateau Coffre



- 1 plateau Exposition Universelle de Paris 1889
- 12 jetons Personnage / Investigation et 2 jetons Monstre
- 1 figurine Tour Eiffel en 2 parties
- 1 figurine Monstre et son socle en plastique
- 1 Livret de règles en 2 langues (anglais, français)



Les jetons Personnage et Investigation des joueurs sont identiques dans le cas où l'un de ceux-ci serait marqué ou abimé. Si cela devait se produire, utilisez alors le jeton abimé pour le plateau Exposition Universelle. Cela permet de ne pas reconnaître les jetons utilisés face cachée par l'Enquêteur Principal, mécanisme au cœur du jeu.



MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau Exposition Universelle au centre de la table.
- 2 Mélangez les 84 cartes et formez une pile face cachée que vous placez sur le côté correspondant du plateau Exposition Universelle.
- 3 Chaque joueur choisit un Personnage et prend le matériel à sa couleur : 1 plateau qu'il place devant lui, 2 jetons (un jeton Personnage qu'il garde devant lui et un jeton Investigation qu'il place sur l'emplacement de départ  des joueurs au centre du plateau Exposition Universelle) et 1 jeton Validation.
Remettez le matériel des Personnages non-joués dans la boîte. Le jeton que vous gardez devant vous est appelé jeton Personnage et celui que vous placez sur le plateau est appelé jeton Investigation.
- 4 Placez la figurine Monstre sur l'emplacement  du plateau Exposition Universelle. Placez les 4 jetons Traque face cachée (sans regarder leur face) sur leur emplacement correspondant, près de la figurine Monstre.
- 5 Placez un jeton Objet au hasard face cachée sur l'emplacement  du plateau Exposition Universelle. Les autres jetons Objet sont remis dans la boîte et ne seront pas utilisés pour cette partie.
- 6 Placez les 5 Anneaux sur les emplacements  du plateau Exposition Universelle. À 3 joueurs, n'utilisez que 4 Anneaux, le cinquième ne sera pas utilisé pour cette partie. Ne placez donc pas d'Anneau sur l'emplacement  du plateau. Placez le Coffre près de la zone de jeu.

- 7 Chaque joueur pioche ensuite une carte qu'il place face visible au-dessus de son plateau Personnage.
- 8 Le dernier joueur à avoir visité Paris sera l'Enquêteur Principal pour la première manche : il prend la figurine Tour Eiffel, un jeton Monstre (deux à 3-4 joueurs) et les place devant lui. Chaque joueur lui donne son jeton Personnage (y compris lui-même).



Mise en place d'une partie à 4 joueurs



RÉSUMÉ D'UNE MANCHE

- 1 Phase de Narration :** Chacun leur tour, les joueurs décrivent la carte qui se trouve devant eux, mais aussi les intentions de leur Personnage (fuir, se battre, enquêter, parler à quelqu'un, se déplacer dans un bâtiment, en sortir, etc.).
- 2 Phase de l'Enquêteur Principal :** Le Maître du Jeu, nommé « L'Enquêteur Principal » dans les règles, pioche des cartes et les révèle autour du plateau Exposition Universelle. Il doit associer face cachée le jeton Personnage de chaque joueur à une carte révélée, celle qui convient le mieux à la suite de l'histoire de chacun des Personnages y compris lui-même.
- 3 Phase d'Investigation :** Les autres joueurs se concertent pour tenter de trouver les bonnes associations.
- 4 Phase de Résolution :** L'Enquêteur Principal révèle ses associations afin de déterminer le sort de tous ... Si votre association est bonne, vous avancez dans votre quête des Anneaux et la victoire approche. Mais si elle est mauvaise, vous vous rapprochez de la Scène Finale sans vous y être totalement préparés... Ensuite, le Monstre traque les joueurs en avançant d'une case et le prochain joueur en sens horaire devient l'Enquêteur Principal pour la manche suivante.

But du jeu : Les joueurs essaient d'enquêter pour trouver de mystérieux Anneaux. Ils gagnent la partie immédiatement s'ils collectent tous ceux se trouvant sur le plateau Exposition Universelle. La partie peut aussi se terminer par une victoire ou une défaite après la résolution de la Scène Finale, lorsque le Monstre qui traque les joueurs a réussi à capturer l'un d'entre eux.



Phase 1 - La Narration

► **IMPORTANT :** lors de cette phase, les joueurs parlent à tour de rôle et chacun doit prêter une attention particulière à chaque détail pour espérer l'emporter !

L'un après l'autre, en ordre horaire à partir de l'Enquêteur Principal, chaque joueur va décrire sa carte, c'est-à-dire celle située au-dessus de son plateau Personnage.

La carte reçue par les joueurs en début de partie représente la situation dans laquelle leur Personnage se trouve au début de l'histoire. Décrivez précisément la carte que vous avez reçue, même si les autres joueurs la voient, car certains détails que vous soulignerez peuvent être très importants. Décrivez également les émotions et les intentions de votre Personnage. Ces informations aideront beaucoup l'Enquêteur Principal pendant la partie.

Si votre carte est la même que lors de la manche précédente, essayez de donner davantage d'informations pour aider le nouvel Enquêteur. Vous pouvez également modifier votre histoire si vous pensez que votre Personnage ne possède plus les mêmes intentions que lors de la manche précédente ...



Exemple : « Nous nous sommes maintenant bien intégrés à cette époque, costume et démarche compris. Il est temps de débiter notre enquête à la recherche de ces anneaux ou de l'Abomination elle-même... Pourquoi pas, je n'ai pas peur ! Je suis au pied de la Tour Eiffel, avec derrière elle, ce que je crois être le Palais du Trocadéro. Je vais me joindre à la foule discrètement et investiguer dans les jardins, la Tour Eiffel si j'ai la possibilité d'y monter et éventuellement le Palais du Trocadéro. A la recherche d'individus suspects ou bien encore de traces évidentes de la magie de la secte de l'Anneau rouge. Si des gens me parlent, je me ferai facilement passer pour un riche visiteur Américain. »



Phase 2 - L'Enquêteur Principal

► **IMPORTANT :** pendant cette phase, aucun joueur ne peut parler ou interagir pour influencer le jeu.

Révéler les cartes :

L'Enquêteur Principal pioche et place face visible dans l'ordre indiqué autour du plateau Exposition Universelle un nombre de cartes :

- À 3-4 joueurs : égal au nombre de joueurs +2.
- À 5-6 joueurs : égal au nombre de joueurs +1.

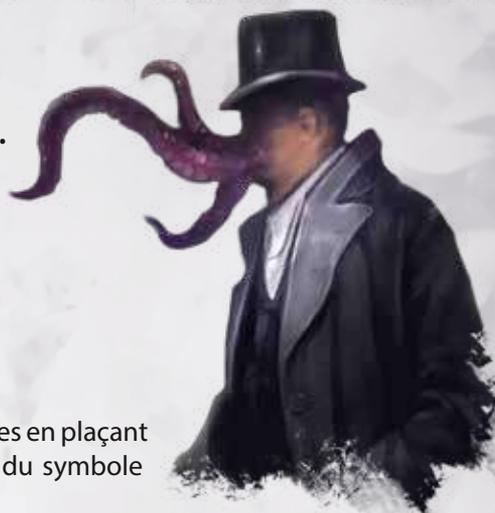
Associer les jetons Personnage et le(s) jeton(s) Monstre :

Après un temps de réflexion, il associe les jetons Personnage et le (ou les) jeton(s) Monstre aux cartes révélées en plaçant un jeton face cachée en face de chaque carte. L'ordre de placement s'effectue en sens horaire à partir du symbole  pour éviter de donner trop d'informations aux autres joueurs.

L'Enquêteur Principal doit associer chaque carte par rapport à ce qu'il pense être la suite de l'histoire du joueur, c'est-à-dire par rapport à la carte déjà placée devant ce joueur. L'Enquêteur Principal doit également associer face cachée le (ou les) jeton(s) Monstre à la carte qu'il pense ne correspondre à aucun Personnage. C'est en quelque sorte un piège, une difficulté supplémentaire qui reflète l'incertitude et le danger subis par les joueurs.

Après avoir placé tous les jetons (Personnage et Monstre), l'Enquêteur Principal peut encore modifier ses associations s'il le désire. Une fois satisfait, il indique aux joueurs que son choix est définitif afin de passer à la phase suivante.

► **IMPORTANT :** Il est interdit de suivre une mécanique comme « le joueur rouge sera toujours associé à la carte la plus proche de la pioche ».



Exemple : Dans cette partie à 4 joueurs, Marty est l'Enquêteur Principal pour cette manche. Il doit placer face cachée le jeton Personnage de Julius, Cindy, Kim, le sien et les deux du Monstre en face de chacune des 6 cartes qui ont été révélées pour cette manche.

Phase 3 - L'Investigation

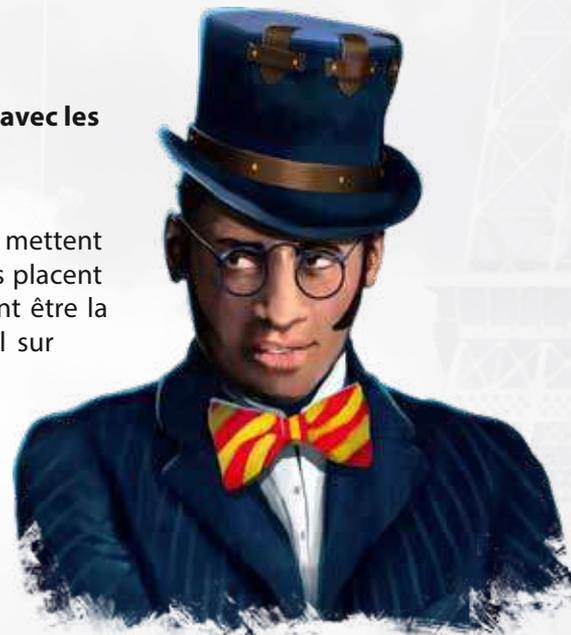
➤ **IMPORTANT :** pendant cette phase, l'Enquêteur Principal ne peut pas parler ou interagir avec les autres joueurs.

Associer les cartes à un jeton Validation :

Les joueurs (sauf l'Enquêteur Principal, qui ne peut pas participer à cette étape) se concertent et se mettent d'accord pour choisir une **association « carte / jeton Personnage »** pour chacun d'entre eux. Ils placent leur jeton Validation sur la carte qu'ils pensent leur être associée, c'est-à-dire celle qu'ils pensent être la suite de leur histoire. Ils doivent également placer le jeton Validation de l'Enquêteur Principal sur l'association qu'ils pensent être la sienne et laissent vide le (ou les) carte(s) qu'ils pensent n'être associée(s) à personne.

Après un temps de réflexion et s'ils pensent avoir trouvé de nouvelles informations, les joueurs peuvent encore modifier leurs choix, tout en respectant la limite d'un seul jeton Validation par association.

Quand ils estiment que leur choix est définitif, les joueurs l'indiquent à l'Enquêteur Principal pour passer à la phase suivante.



Exemple : Marty, l'Enquêteur Principal, ne peut pas participer à la phase d'Investigation. Il doit laisser Cindy, Julius et Kim tenter de deviner les associations. Ces derniers se mettent d'accord en plaçant leurs jetons Validation et celui de Marty sur les cartes qu'ils pensent être la suite de leur histoire. Ils laissent deux cartes vides (sans jeton validation) car ils pensent qu'elles ne sont liées à l'histoire d'aucun joueur...

Phase 4 - La Résolution : vérifier les associations

L'Enquêteur Principal retourne les jetons Personnage dans l'ordre de placement et les résout un par un. Les joueurs vérifient alors :

Si l'association est bonne : le joueur récupère son jeton Validation et prend la carte associée pour la placer devant lui, sur la carte précédente. Il devra la décrire lors de la phase de Narration de la manche suivante. Il avance ensuite son pion Investigation sur le plateau Exposition Universelle, **toujours de manière à récupérer un Anneau s'il le peut**. S'il en récupère un, il le place sur le Coffre. Si le pion du joueur arrive sur le jeton Objet, il le prend et le place dans le Coffre également. Cet Objet peut désormais être utilisé avant la Scène Finale.



Exemple : La carte de Cindy (1A) a été bien associée par les joueurs. Elle prend sa carte et la place devant elle, sur la précédente. Elle avance ensuite son jeton Personnage sur le plateau de l'Exposition Universelle (1B) et récupère un Anneau, qu'elle place dans le Coffre (1C). Kim et Marty ont également trouvé leur carte (2A) et avancent directement tout droit sur le plateau (2B).

Si l'association est mauvaise : le joueur récupère son jeton Validation et la carte mal associée est simplement défaussée.



Exemple : La carte de Julius a été mal associée. Il la défausse et récupère son jeton Validation (1A). Son jeton Personnage ne bouge pas sur le plateau de l'Exposition Universelle, ce qui le rend plus vulnérable face au Monstre qui traque le groupe (1B).



FIN DE LA MANCHE

Si aucune condition de fin de partie n'a été déclenchée (voir paragraphe suivant), résolvez ces étapes dans l'ordre :

- 1 La figurine Monstre avance d'une case **tout droit** sur le plateau Exposition Universelle. Selon la case où arrive le Monstre, un Événement peut avoir lieu :
 -  : chaque joueur qui se trouve toujours sur la case de départ défausse sa carte et reçoit une nouvelle carte qu'il pioche sur le dessus du paquet.
 -  : révéléz un jeton  parmi les 4 face cachée. Si un symbole  s'y trouve, le Monstre avance d'une case supplémentaire. Si aucun symbole  ne figure sur le jeton, rien ne se passe.
 -  : révéléz un jeton  parmi les 3 restants face cachée. Si un symbole  s'y trouve, le Monstre avance d'une case supplémentaire. Si aucun symbole  ne figure sur le jeton, rien ne se passe.
- 2 La ou les cartes associées à aucun joueur sont défaussées. Chaque joueur, qu'il ait trouvé sa carte ou non, doit décrire la suite de son histoire.
- 3 L'Enquêteur Principal donne la  au joueur placé immédiatement à sa gauche, qui devient le nouvel Enquêteur Principal pour la manche suivante.

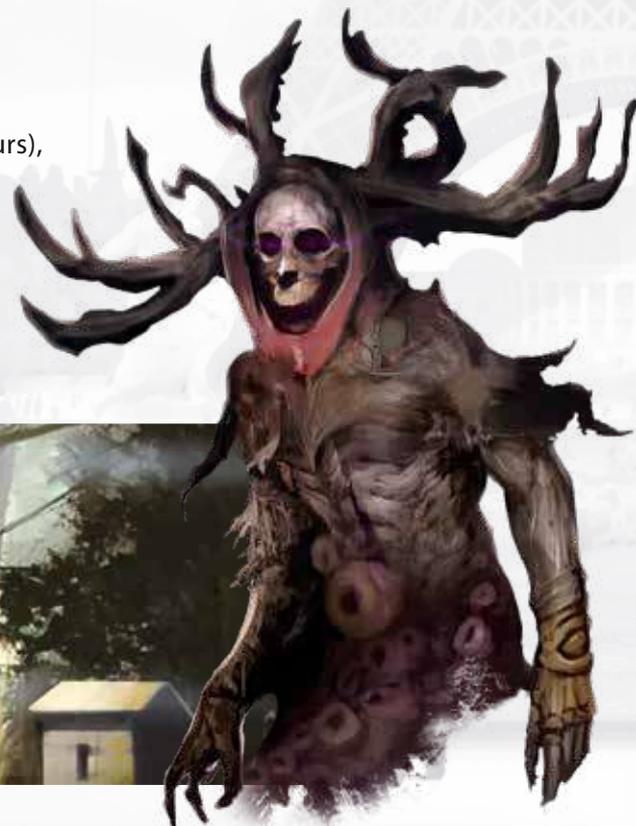


GAGNER OU PERDRE LA PARTIE :

Une partie de Paris 1889 peut se terminer de 2 manières :

Victoire par les Anneaux : Si les joueurs ont récupéré les 5 Anneaux (4 Anneaux à 3 joueurs), alors la partie est gagnée **immédiatement** ! Ne révéléz pas les associations restantes.

Victoire ou Défaite après la Scène Finale : Si la figurine Monstre arrive sur le pion d'au moins un joueur ou le dépasse, alors la Scène Finale a lieu immédiatement : ne révéléz pas les associations suivantes et ne résolvez pas l'effet de la case le cas échéant. Tous les joueurs dont le pion est sous la figurine Monstre ou dépassé par celle-ci **retournent immédiatement face cachée** la carte au-dessus de leur plateau. Passez à la Scène Finale.





LA SCÈNE FINALE

La Scène Finale est une manche spéciale qui a lieu uniquement si le Monstre a capturé au moins un Personnage. Les joueurs dont le Personnage a été capturé retournent leur carte **immédiatement face cachée**. Ils continuent à jouer lors de la Phase Finale mais aucun joueur ne peut désormais regarder leur carte.

- 1 Donnez la Tour Eiffel au joueur suivant en sens horaire : il endossera le rôle de l'Enquêteur Principal pour la Scène Finale.
- 2 Résolez la **Phase 1 : La Narration** seulement pour les joueurs dont la carte n'a pas été retournée.
- 3 Résolez la **Phase 2 : L'Enquêteur Principal**, à la différence que l'Enquêteur peut cette fois utiliser les Anneaux découverts par les joueurs pendant la partie en les plaçant sur les cartes situées autour du plateau Exposition Universelle. Placer un ou plusieurs Anneaux sur une carte permet **d'insister sur un détail en particulier qui aidera les joueurs à trouver la bonne association**.
- 4 Résolez la **Phase 3 : L'Investigation** normalement. Pour gagner la partie, les joueurs doivent impérativement trouver **TOUTES** les associations, car la moindre erreur leur fait perdre immédiatement la partie !



Exemple : Le Monstre a attrapé Cindy et Julius, qui doivent retourner leur carte immédiatement (1A). Marty est l'Enquêteur Principal pour la Scène Finale : lors de la phase de l'Enquêteur Principal, il associe les jetons Personnage aux cartes comme d'habitude et peut utiliser les Anneaux collectés par le groupe pour les placer sur les cartes révélées autour du plateau (1B). Cela lui permet d'insister sur un détail. Si les joueurs trouvent toutes les associations, ils gagnent la partie, mais une seule erreur sera synonyme de défaite ...



OBJETS

Les Objets sont à usage unique. Remettez le jeton Objet dans la boîte lorsque vous l'utilisez.



Plan de Paris : avant la phase de Résolution, défaussez le Plan de Paris pour avancer le jeton Investigation de n'importe quel joueur d'une case sur le plateau Exposition Universelle. Si un Anneau peut être collecté de cette manière, il doit être collecté.



Jumelles : avant la phase de Résolution, les joueurs peuvent utiliser les Jumelles pour demander à l'Enquêteur Principal quelle carte est associée au Monstre. Vous pouvez ensuite modifier les cartes / jetons Personnage. Pour les parties à 3 et 4 joueurs, l'Enquêteur ne révèle qu'une carte associée au Monstre parmi les deux.



Piège : avant la phase de Résolution, les joueurs peuvent poser le Piège sur une carte autour du plateau. Si, lors de la phase de Résolution, la carte où se trouve le Piège est associée au Monstre, il n'avancera pas ce tour.



Vortex : échangez ce jeton avec un jeton Objet de Greenville 1989, au choix parmi : Canard, Rubik's Cube ou Simon. Si vous ne possédez pas Greenville 1989, choisissez l'effet d'un de ces 3 jetons Objet à la place et gardez le Vortex. Vous pouvez désormais utiliser cet Objet pendant la partie.



Canard : nommez un Personnage en jeu. Avant la phase de Résolution, les joueurs peuvent défausser le Canard pour demander à l'Investigateur Principal quelle carte est associée à ce Personnage. Vous pouvez ensuite modifier les associations cartes / jetons Personnage.



Rubik's Cube : avant la phase de Résolution, montrez une carte à l'Investigateur Principal : il peut échanger le jeton Validation de cette carte avec celui d'une autre, s'il le souhaite. Les joueurs peuvent toujours décider de modifier leur choix après la réponse de l'Investigateur Principal.



Simon : avant la phase de Résolution, vous pouvez utiliser le Simon pour demander à l'Investigateur Principal combien d'associations sont exactes. Vous pouvez ensuite modifier les associations cartes / jetons Personnage.



Augmenter la difficulté

Pendant la mise en place, avancez immédiatement la figurine Monstre d'une case.

Crédits

Auteur : Florian Fay

Illustrations et Design Graphique : David Sitbon

Développement : Sorry We Are French

Rédaction des règles : Florian Fay & Matthieu Verdier

Traduction : Alexandre Figuière & Matthieu Verdier

Pao : Good Heidi

Réalisation : Emmanuel Beltrando

Remerciements

L'auteur tient tout particulièrement à remercier ses testeurs et testeuses qui ont osé affronter le Monstre autant de fois, en particulier Yannick, Eric, François, Sébastien, Edouard, Olivier, Elsa, Mathieu, Joséphine ainsi que Lucile pour son soutien indéfectible.



Greenville, summer 1999.

Ten years have passed since the Greenville events. Tonight, Brandon, Cindy, Julius, Kim, Manelle and Marty are reunited for the first time in ten years for a special event: the 10th anniversary of the '89 school year! For sure, this will be an epic night for our adventurers!

After dancing on "Baby One More Time" (a prophetic title) and "Believe" (really?), the group decides to return to the Greenville underground area to remember their adventures of ten years ago. After walking for about an hour, they suddenly find a magical portal! Looking at each other and without a second thought (Julius being the first, as usual), they promptly jump through the purple cloud and into the unknown...

Daylight. Our six protagonists are slowly waking up in a strange old flat where everything seems odd: heat, humidity, and a decoration from another time. Julius looks through the window and speaks to the rest of the group: "My friends, I think we took a huge step back in time..."

Facing them, Paris, one hundred and ten years earlier! One hundred years before the Greenville events. This portal was not here for no reason. Evil returned. After a few weeks of investigation, our heroes understand that the little group responsible for the Greenville events, the Red Ring Sect, was already here in Paris a century ago. Their leader, a beast called "Abomination" is ready to upset the balance between good and evil by using magical rings...

Enter the world of Paris 1889: fight the Beast or find the five rings to stop this dangerous summoning and defeat the evil forces.

Good luck!

Paris 1889 is a cooperative game in which the players win or lose together. In turns, you will have to attribute cards to the other players. Then, they will have to identify which one is connected to whom in order to safely pursue their investigation. Paris 1889 requires a strong load of narrative as you will have to describe not only the place you are in, as depicted on your cards, but also your intents and what you will do next. You will have to unleash your imagination and invent your own story to win the game together!



COMPONENTS

84 cards



6 player boards



6 Validation tokens



5 Ring tokens



4 Hunt tokens



4 Item tokens



1 Chest board



1 Paris 1889 World's Fair board



12 Character / Investigation tokens and 2 Beast tokens



1 Eiffel Tower token (2 parts)



1 Beast token and its plastic stand



1 rulebook in 2 languages (english, french)



Character and Investigation tokens are identical for the case where one is damaged or marked. Should this happen, use the damaged token on the World's Fair board. Thus, the Character tokens will remain non-recognizable, and you will be able to play the game.



SETUP

- 1 Place the Paris 1889 World's Fair board in the center of the table.
- 2 Shuffle the 84 cards and form a face down draw pile. Place it on the corresponding side of the World's Fair board.
- 3 Each player chooses a character and takes the game components corresponding to that character : 1 player board, 2 tokens (one placed in front of them and one placed on the player's starting space  at the center the World's Fair board) and 1 Validation token. Return the unused player game components to the box: they will not be used for this game. The token in front of you is called the Character token and the token on the World's Fair board is called the Investigation token.
- 4 Place the Beast token on its starting space  of the World's Fair board. Place the 4 Hunt tokens face down (without looking at them) on their matching space, close to the Beast.
- 5 Randomly select an Item token and place it face down on the  space of the World's Fair board. The remaining Item tokens are returned to the box. They will not be used for this game.
- 6 Place the 5 Rings on their corresponding spaces  on the World's Fair board. In a 3-player game, use 4 Rings only (do not place any Ring on the  space) and return the fifth Ring to the box. Place the Chest board close to the game area.

7 Then each player draws a card and places it face up above their player board.

8 The last player who visited Paris will be the Main Investigator for the first round: this player takes the Eiffel Tower token and places it in front of them. Each player then gives the Main Investigator (including themselves) their Character token.



Setup for 4 players



ROUND SUMMARY

- 1 Phase 1 - Narration:** Each player describes their card as well as the intents of their Character (flee, battle, investigate, enter or exit a building, etc.).
- 2 Phase 2 - Main Investigator:** The Game Master, also called « the Main Investigator » in these rules, draws cards and reveals them to all by positioning them on the World's Fair board. Then the Main Investigator places one face-down Character token on each of these cards, trying to figure out the one that will best fit the story developed by each player.
- 3 Phase 3 - Investigation:** The other players put their heads together in order to try to correctly guess the pairs Card/Character made by the Main Investigator.
- 4 Phase 4 - Resolution:** The Main Investigator reveals its choices and determinates the fate of your group... If the guess is correct, you investigated well and your quest for the 5 Rings progresses. If not, the Beast is getting closer, which means strong chances of defeat! To do so, the Beast hunts the players by moving one space towards them and the next player in clockwise order becomes the Main Investigator for the next round.

Goal of the game: The players investigate together to find mysterious rings. They immediately win the game if they find all the rings on the World's Fair board. The game can also be ended by a victory or a defeat if the Final Scene is triggered once the Beast has caught at least one Character.



Phase 1 - Narration

- **IMPORTANT:** during this phase, the players will speak in turns while the others must pay close attention to all the details that may be given to get a chance to win the game.

One after the other, in clockwise order starting with the Main Investigator, each player describes its most recent card, the one placed above their player board.

The card each player starts with represents the situation of their Character at the beginning of the game. Describe it as precisely as you can to the other players, even if they can see it too. There are a lot of small details that you may want to highlight. Also describe your intents, what your Character will do next, how they plan to investigate to find a ring, etc. All this will eventually come handy to the Main Investigator when comes for them the time to imagine which cards best matches your story.

If your card has not changed from the previous round, try to give more information to the new Main Investigator. Build on what was said and do not hesitate to alter you story and to change your Character's intents if you think it would work better with the trend of thoughts developed by the group.



Example: « We are now accustomed to the life in Paris in 1889. Look at my suit! It is time to begin our enquiry and to search for those rings, or the Beast itself. I am not afraid! I am at the bottom of the Eiffel Tower, and behind it, I can see the Trocadéro Palace. I plan to walk into the crowd and try to find some information in the garden, maybe the Eiffel Tower and the Palace if I can. My first targets are suspicious persons or traces of magic from the Red Ring sect. I look like a rich American traveler, so it should be easy for me.



Phase 2 - Main Investigator

- **IMPORTANT:** During this phase, no player may talk or interact with the Main Investigator to try to influence their decisions.

Reveal new cards:

The Main Investigator draws and reveals in the indicated order around the World's Fair board a number of cards equal to:

- 3-4 players: number of players +2.
- 5-6 players: number of players +1.

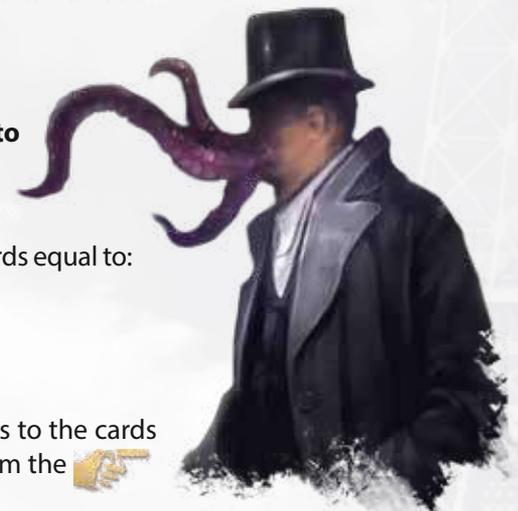
Attribute the Character tokens:

After having given it some thoughts, the Main Investigator associates the Character and the Beast tokens to the cards that were just revealed. To do so, the Main Investigator places one face-down token per card, starting from the  symbol and going clockwise (to avoid giving too many clues to the other players).

The Main Investigator must make their choice based **on what they think is the best follow-up to each player's story**, that is to say which card would fit best with those already placed in front of each player (including themselves). The Main Investigator must also place the Beast tokens (1 or 2 tokens, depending on the number of players) on the cards that they think does not correspond to any Character. It is in some ways a trap, an additional difficulty that reflects the uncertainty and the dangers in which the players are evolving.

After having placed all tokens (Characters and Beast), the Main Investigator may still change some pairings as they see fit. Once they are satisfied with their choices, they say so to the other players, triggering the next phase.

- **IMPORTANT:** It is forbidden to follow a process such as « the red player will always be associated to the first card drawn from the draw deck ».



Example: In this 4-player game, Marty is the Main Investigator for this round. He places face down 4 Character tokens (Julius, Cindy, Kim and his) and 2 Beast tokens on the 6 cards that were revealed for this round.

Phase 3 - Investigation

► **IMPORTANT:** During this phase, the Main Investigator may not speak nor interact whatsoever with the other players.

Associating the cards to the Validation tokens:

The players (except for the Main Investigator who does not participate to this phase of the game) discuss and decide jointly which card best relates to each Character. To do so, they place their Validation token on top of the card that they think is the best follow-up to their story. They must do so for the Main Investigator as well. Cards that the players think have not been associated to any player have no Validation token on them (one card in a 5-6-player game).

The players may further discuss and change their minds, as long as they respect the golden rule of one unique Validation token per card.

Only when they think they are done, do they say so to the Main Investigator, triggering the beginning of the next phase.



Example: Marty, as the Main Investigator, cannot participate to the Investigation phase. He lets Cindy, Julius and Kim guess the associations. They try to do so by placing the Validation tokens including Marty's on the cards they think suit best the story of the players. There are two cards with no token as the players think they suit no player's story...



Phase 4 - Resolution

The Main Investigator reveals each Character token, one at a time, in clockwise order, starting with the one located on the first card drawn during the Narration phase. Then the players verify whether:

It matches the Validation token: the corresponding player takes back their Validation token as well as the card. The latter is placed in front of them, at the top of the ones they already have. The player will then have to describe it during the Narration phase of the next round. Then, they move their Character token on the World's Fair board one space, so they collect a Ring if able to. If a Ring is collected, place it on the Chest board. If the Character token moves on the Item token, the player takes it and places it on the Chest board as well. This Item can now be used at any time before the Final Scene.



Example: Cindy's card has been guessed by the players (1A). She takes her card and places it on the previous one. She then moves her Character token one space (1B) on the World's Fair board and collects a Ring. She places it on the Chest board (1C). Kim and Marty's have been guessed as well (2A) so they move one space straight ahead (2B).

It does not match the Validation token: the corresponding player takes back their Validation token and the card is simply discarded.



Example : Julius did not guess his card right: he discards it and takes back his Validation token (1A). His Character token does not move on the World's Fair board, which makes him more vulnerable to the Beast hunting the group (1B).



END OF A ROUND

If none of the endgame conditions have been met (see next paragraph), resolve these steps in order:

- 1** The Beast moves one space **straight on** 1) toward the Characters. Depending on where the Beast arrives, an Event may occur.
 -  : each player whose Character has still not moved on the World's Fair board discards their card and draw a new one from the deck.
 -  : reveal a  token among the 4 available. If it shows a  symbol, move the Beast one additional space. If there is no symbol  , nothing happens.
 -  : reveal a  token among the 3 remaining ones. If it shows a  symbol, move the Beast one additional space. If there is no symbol  , nothing happens.
- 2** The cards that were not associated to any player are discarded. Then, each player tells the next step of their story.
- 3** The Main Investigator gives the  token to the player on their left, who becomes the Main Investigator for the next round.



WINNING OR LOSING THE GAME:

A game of Paris 1889 may end in two ways:

Victory with the Rings: If the players collected the 5 Rings (4 Rings in a 3-player game), they immediately win the game. Do not reveal the remaining associations, if any.

Victory or Defeat after the Final Scene: If the Beast token reaches or passes a Character token on the World's Fair board, then the Final Scene takes place immediately: do not reveal the next associations and do not trigger the Event, if any. All players whose Character token is under the Beast token (or on the edge of the board at the same level as the Beast) **immediately flip** their card **face down**. Then, pass to the Final Scene phase.





THE FINAL SCENE

The Final Scene is a special round which occurs if the Beast captures at least one Character token. Players whom Character has been captured by the Beast immediately flip their card face down. They are still playing the game but from now on, no player may look at their card.

- 1 The Main Investigator gives the Eiffel Tower token to the player on their left, who becomes the Main Investigator for the Final Scene.
- 2 Resolve **Phase 1 - Narration** only for the players whose card has not been flipped.
- 3 Resolve **Phase 2 - Main Investigator**. The Main Investigator may now use the Rings players have collected during the game. Place them on the cards (there can be several Rings on the same card) around the World's Fair board only. Rings cannot be placed on players' cards. Placing Rings on cards **symbolizes a clue the Main Investigator wants to give to their teammates to make the guesses easier**.
- 4 Resolve **Phase 3 - Investigation** 4) as usual. To win the game, players must find **ALL** associations. Any single mistake and the players immediately lose the game!



Example: The Beast caught Cindy and Julius. They both must flip their card face down immediately (1A). Marty is the Main Investigator for the Final Scene: during the Main Investigator phase, he associates Character tokens to the cards as usual. He may now use the Rings collected by the group by placing them on the cards revealed around the board (1B). This is useful to focus on a certain detail of the card. If the players find all the associations, they win the game, but a single mistake makes them lose the game...



ITEMS

Items can be used only once during the game. Return the Item token to the box when used.



Paris Map: before the Resolution phase, move the Investigation token from any player one space on the World's Fair board.



Binoculars: before the Resolution phase, players may use the Binoculars to ask the Main Investigator which card is associated with the Beast. Then, players may change the associations. In a 3-4-player game, the Investigator reveals only one card out of the two associated with the Beast.



Trap: before the Resolution phase, the players may place the Trap on a card around the board. If, during the Resolution phase, the card with the Trap is associated with the Beast, it will not move at the end of this round.



Vortex: swap this token with one of the items from Greenville 1989: Duck, Rubik's Cube or Simon. If you do not own Greenville 1989, choose the ability you prefer among these three items and keep the Vortex token instead. You may now use this Item during the game.



Plastic Duck: name a Character in play. Before the Resolution phase, players may use the Plastic Duck to ask the Main Investigator which card is linked to this Character. They may then reposition the different Character tokens on the cards to take advantage of this information.



Rubik's Cube: before the Resolution phase, players may use the Rubik's Cube token and point a card to the Main Investigator, who may then exchange the Validation token with another one. Then, the players may still change their choices.



Simon: before the Resolution phase, players may use the Simon token to ask the Main Investigator how many correct guesses they have made. Then, they may reposition the different Character tokens on the cards to take advantage of this information.



Increasing difficulty

During setup, immediately move the Beast token one space closer to the players.

Credits

Designer: Florian Fay
Art and Graphic Design: David Sitbon
Development: Sorry We Are French
Rules: Florian Fay & Matthieu Verdier
Translation: Alexandre Figuière & Matthieu Verdier
Pao : Good Heidi
Producer: Emmanuel Beltrando

Special Thanks

Florian Fay wants to thank all the playtesters who dared to fight the Beast so many times... specially Yannick, Eric, François, Sébastien, Edouard, Olivier, Elsa, Mathieu, Joséphine and Lucile for her active support..



sorryweare.fr/boutique
sorryweare.fr/shop

**SORRY
WE ARE
FRENCH**

www.sorryweare.fr

 www.facebook.com/SorryWeAreFR

 twitter.com/srywearefr

 twitter.com/ebeltrando