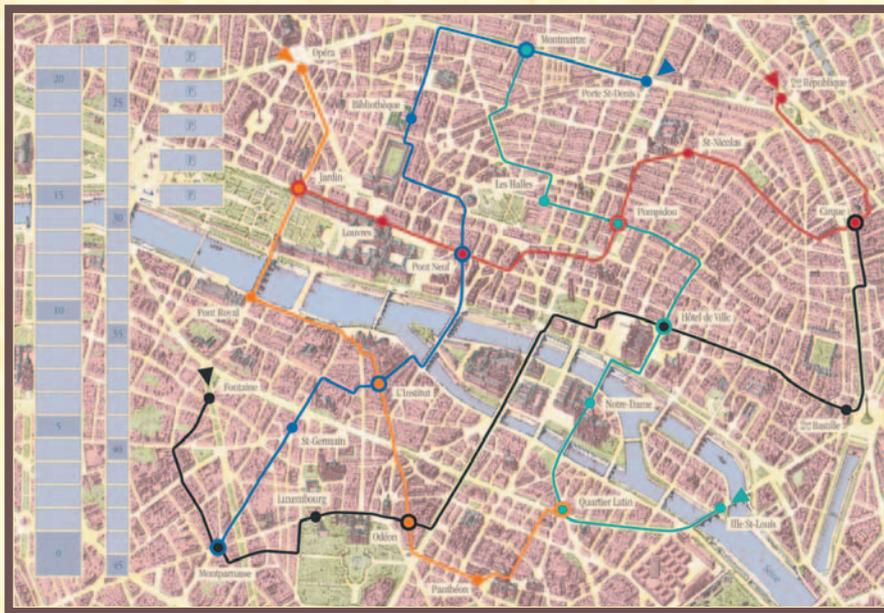


PARIS PARIS

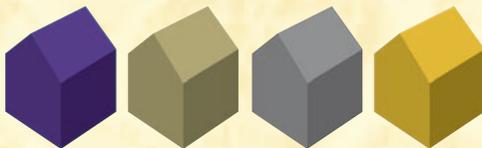
Un jeu de Michael Schacht, pour 2 à 4 joueurs, à partir de 9 ans; durée :45 minutes.

Chaque année, des millions de touristes visitent Paris, ses parcs, ses monuments, ses musées. Les touristes dépensent 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.

Contents



1 plateau de jeu



80 commerces, de 4 couleurs différentes



60 jetons représentant les stations



1 sac



1 bus

5 marqueurs d'excursion finale



Mise en place

- * Avant la première partie, détachez soigneusement les différents éléments de jeu de leur cadre.
- Montez le bus en le pliant 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

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 4 jetons.

à 4 joueurs: 12 piles de 5 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

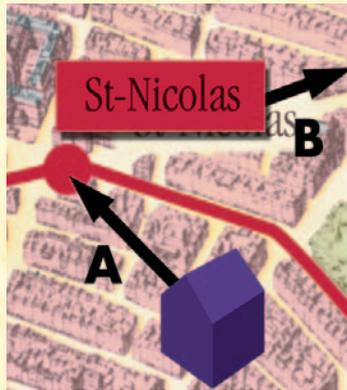
1) Placement des jetons

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, «rachat de commerces»).

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

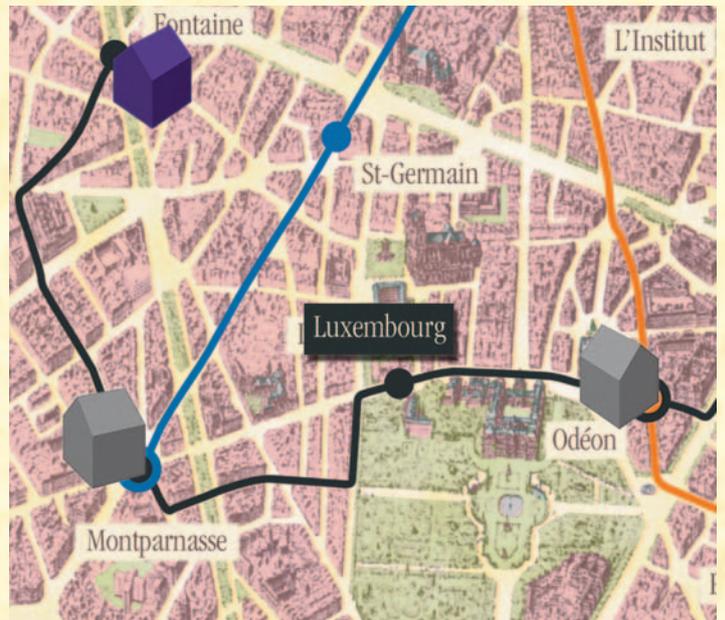
3) Profits - visite

Tous les commerces se trouvant sur la station du jeton restant rapportent 1 point à leur propriétaires.



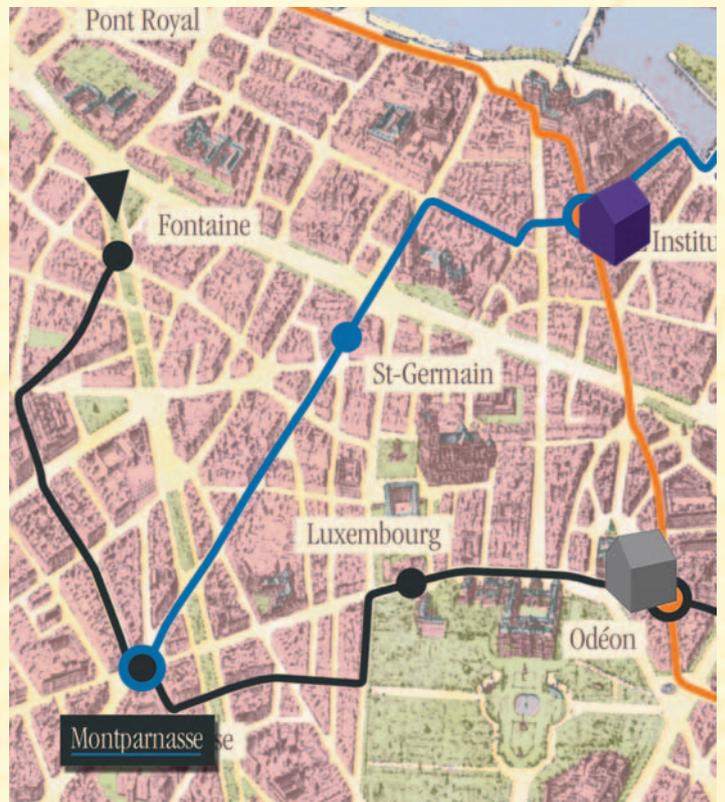
Seul gris, qui a un commerce sur la station où se trouve le jeton restant, marque 1 point. Violet ne marque rien.

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 proche commerces.



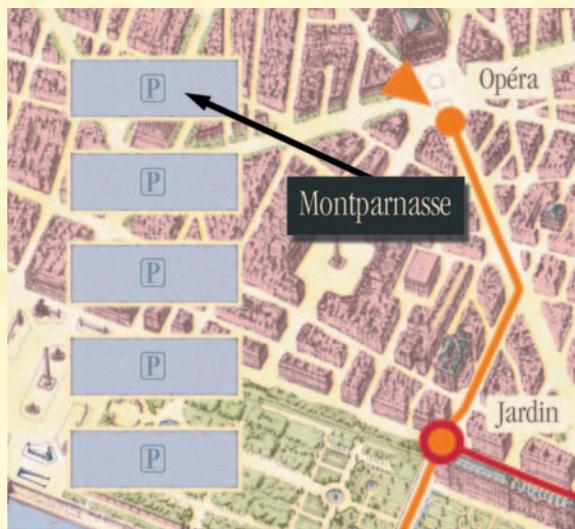
Il n'y a pas de commerce à la station où se trouve le jeton restant. Cette station se trouve à un croisement, et le plus proche commerce peut donc se trouver sur l'une ou l'autre ligne. Violet et gris, qui ont, sur des lignes différentes, les deux commerces les plus proches de la station marquent chacun 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.

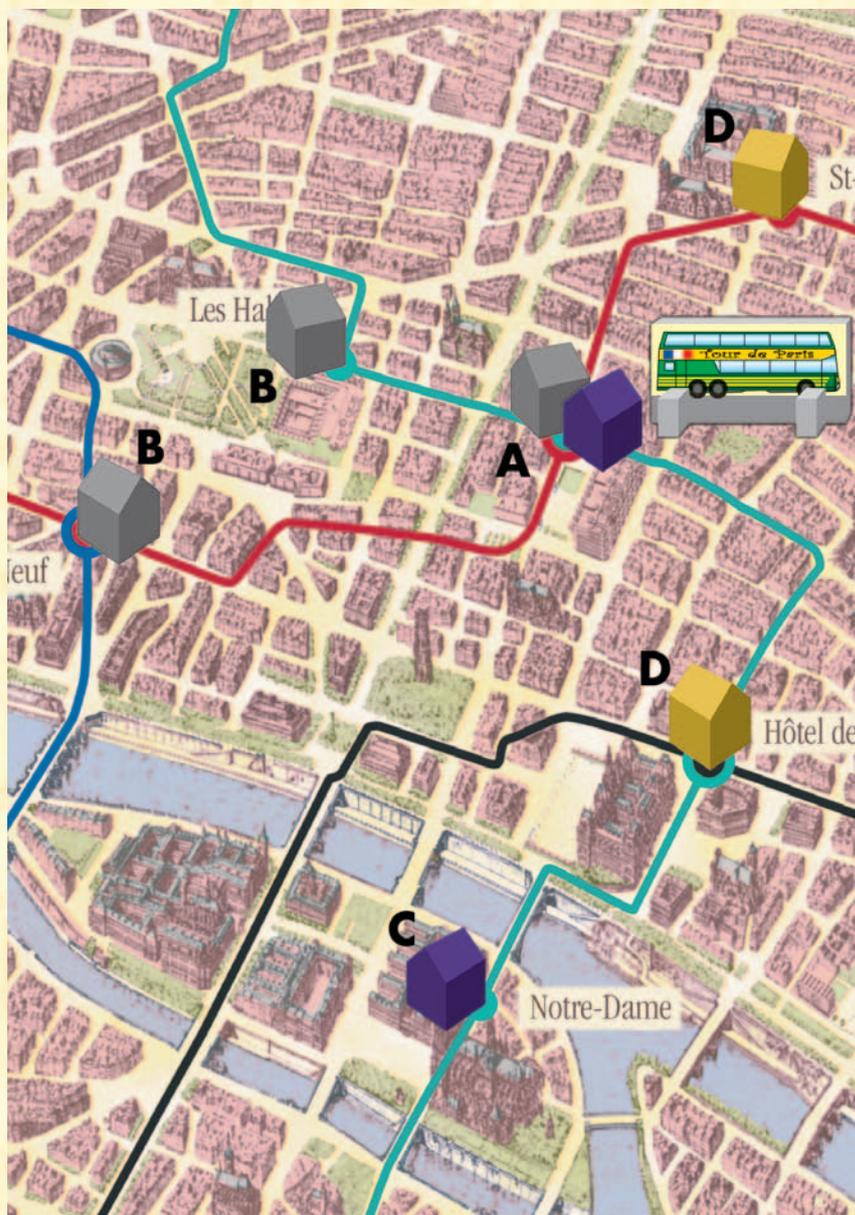
Le bus ne s'arrête qu'aux croisements, pas aux autres stations de la ligne.

* 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

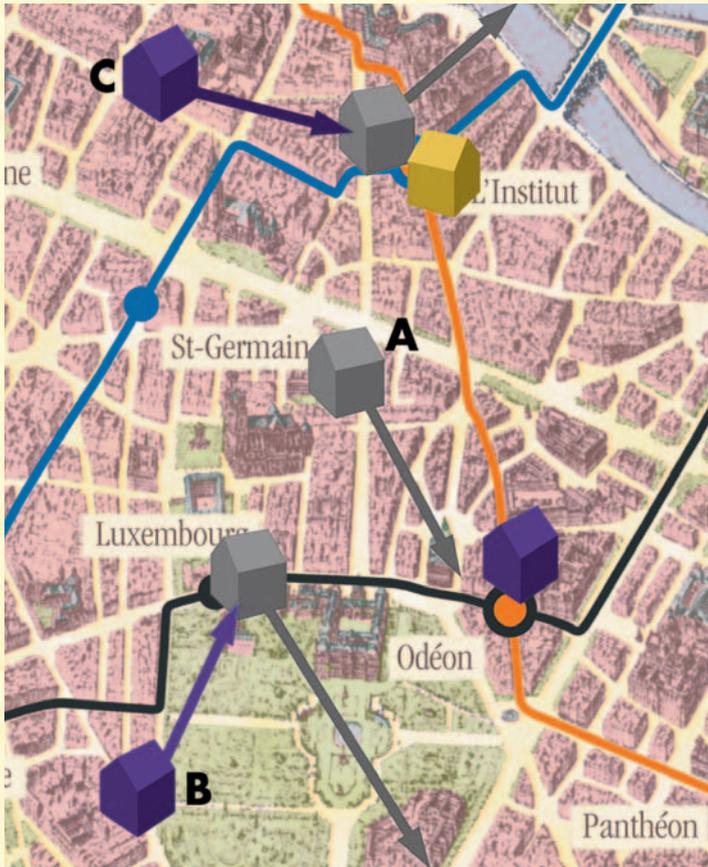
Le premier joueur passe le bus au joueur à sa gauche, qui devient le nouveau premier joueur et entame le tour suivant à la phase 1).

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 pour marquer des points lors d'une visite et, parfois, d'une excursion.

Il est parfois sage de choisir un jeton peu intéressant mais qui empêchera un adversaire de lancer une excursion.

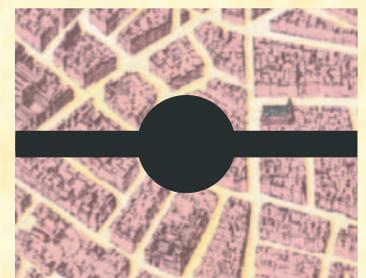
Un commerce bien placé peut, lors d'une excursion, rapporter des points à plusieurs reprises!

Répartition des jetons

Le nombre de jetons en jeu pour une station dépend du type de station, comme indiqué ci-dessous :



1 jeton



2 jetons



3 jetons (croisement)



4 jetons (croisement)

Graphiques: Michael Schacht

© ABACUSSPIELE 2003