

## PARIS CONNECTION (ed. Queen Games 2011)

di David V. H. Peters

per 3-6 giocatori da 8 anni in su

durata media di una partita: 30 min.

### Componenti

- 1 tabellone
- 6 schermi
- 198 locomotive (33 x 6 colori, ciascun colore rappresentante una compagnia ferroviaria)
- 1 sacchetto di stoffa
- 6 tabelle deposito delle locomotive
- 1 tessera locomotiva Primo Giocatore

### Preparazione

1. ogni giocatore riceve uno schermo con uno specifico simbolo
2. posizionare sul tabellone una locomotiva per colore sui sei esagoni di partenza che circondano la Torre Eiffel
3. un'altra locomotiva per ciascun colore viene piazzata sui corrispondenti esagoni posti all'inizio dell'indicatore di valore delle compagnie ferroviarie (posto sul tabellone principale)
4. le restanti locomotive vengono messe nel sacchetto. In relazione al numero di giocatori, ciascun giocatore pesca dal sacchetto un certo numero di locomotive e le nasconde dietro il proprio schermo:
  - 3 giocatori = 10 locomotive
  - 4 giocatori = 8 locomotive
  - 5 giocatori = 6 locomotive
  - 6 giocatori = 5 locomotive
5. svuotare il sacchetto e porre le locomotive rimanenti nelle corrispondenti tabelle deposito, separandole in base al colore
6. il primo giocatore viene scelto a caso. Egli riceve la tessera Primo Giocatore (se vengono giocate più partite passare la tessera al giocatore successivo in senso orario)

*Nota:* le locomotive vengono utilizzate sia per la costruzione delle linee ferroviarie sul tabellone, sia come capitale di investimento sulle compagnie ferroviarie, che i giocatori nascondono dietro i propri schermi.

### Svolgimento del gioco

A cominciare dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore **deve** svolgere **una** di queste due azioni (non può passare):

#### 1. COSTRUIRE UNA LINEA FERROVIARIA

Con questa azione il giocatore influisce sul valore delle compagnie. Il giocatore prende da 1 a 5 locomotive da **una** qualsiasi tabella deposito e le posiziona sul tabellone. Se un colore non è disponibile, allora non può essere scelto.

Regole di costruzione:

- ogni nuova locomotiva deve essere posizionata adiacente ad una locomotiva dello stesso colore
- gli esagoni separati da linee rimarcate (tratteggio rosso) non sono considerate adiacenti, pertanto tali linee non possono essere attraversate da una linea ferroviaria
- due locomotive dello *stesso* colore non possono sostare nello stesso esagono
- un esagono che rappresenta una città può contenere soltanto una locomotiva, mentre gli altri esagoni possono contenere un massimo di *due* locomotive di *diverso* colore
- nessuna locomotiva può essere piazzata sull'esagono della Torre Eiffel, né sui 6 esagoni circostanti in cui sono presenti le locomotive di partenza

- nelle fasi di partenza non è consentito costruire una linea ferroviaria in maniera tale da bloccarne completamente un'altra. Ciascuna compagnia deve essere in grado di costruire una ferrovia dalla propria casella di partenza ad almeno una città
- **Punteggio:** alla fine di questa azione ogni locomotiva può apportare un aumento di valore ad una o più compagnie, che va registrato sull'apposito indicatore posto sul tabellone. Soltanto il raggiungimento degli esagoni città darà un incremento del valore da **1** a **4** punti, a secondo del colore della città (*vedi l'indicazione sul retro dello schermo*)

## 2. COMMERCiare

Con il commercio il giocatore modifica i propri guadagni derivanti dalle compagnie.

Dapprima il giocatore prende **1** locomotiva da dietro il proprio schermo e la mette nella corrispondente tabella deposito, quindi prende **1** o **2** locomotive da **una** tabella deposito di colore **diversa** e la/le piazza dietro il proprio schermo.

In relazione al numero di giocatori, ogni giocatore può possedere fino a un certo numero massimo di locomotive (3 gioc.= **20**, 4 gioc.= **15**, 5 gioc.= **12**, 6 gioc.= **10** locomotive, vedi anche le indicazioni sul retro dello schermo). Per ogni locomotiva in eccesso vengono dedotti **20** punti alla fine del gioco.

### Fine del gioco

Il gioco termina immediatamente se si verifica una delle seguenti condizioni:

- sono rimaste locomotive soltanto su **una** tabella deposito, oppure
- Marsiglia è stata raggiunta da una linea ferroviaria.

A questo punto i giocatori rimuovono i propri schermi e calcolano i punti vittoria, ricevendo per ogni locomotiva di un colore il punteggio indicato sull'indicatore di valore per quella compagnia. Sottrarre al totale 20 punti per ogni locomotiva in eccesso.

Il giocatore col maggior punteggio vince la partita. In caso di pareggio ci sono più vincitori.

Traduzione italiana a cura di **Cesare "fabri" Benanti**, basata su quella inglese della Queen Games.

La presente traduzione non vuole in alcun modo sostituirsi a quella contenuta nella confezione di gioco, ma intendersi come aiuto alla comprensione per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti del gioco ed il suo regolamento appartengono ai rispettivi proprietari.