

# PARIS PARIS

Un gioco di Michael Schacht, per 2 - 4 giocatori, da 9 anni; durata:45 minuti.

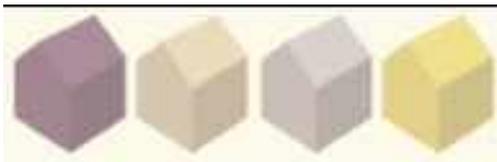
*Ogni anno, milioni di turisti visitano Parigi, i suoi parchi, i suoi monumenti, i suoi musei. I turisti spendono somme considerevoli nei caffè, i ristoranti, i negozi di souvenirs, e sono il più grande profitto di alcuni commercianti parigini, ossia voi, i giocatori.*

*Cinque compagnie rivali propongono delle escursioni in Bus attraverso la capitale. I giocatori i cui negozi saranno meglio posizionati, là dove si fermano le linee di autobus più frequentate, faranno gli affari migliori e, alla fine del gioco, vinceranno la partita.*

## Contenuto



1 mappa di parigi



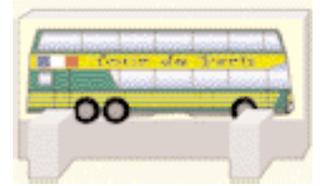
80 negozi, in 4 colori differenti



60 tessere rappresentati le stazioni



1 sacchetto



1 bus

5 marker tragitto speciale



## Preparazione

- \* Prima della prima partita, rimuovere i vari pezzi del gioco dai loro supporti.  
Montare il bus piegandolo e fissandoci le ruote.
- \* Mettere la mappa di Parigi al centro del tavolo.
- \* Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i negozi di quel colore, poi ne piazza uno sul tracciato del punteggio sullo zero. I punti rappresentano i guadagni dei giocatori.
- \* Viene scelto il primo giocatore, riceve il bus e lo mette davanti a se.
- \* Il sacchetto viene piazzato accanto alla mappa.
- \* Le 60 tessere vanno mescolate e girate a faccia in giù.

A seconda di quanti giocatori partecipano, si costituiscono un certo numero di pile di tessere stazione, che vengono piazzate a faccia in giù vicino alla mappa:

con 2 giocatori: 20 pile da 3 tessere.

con 3 giocatori: 15 pile da 4 tessere.

con 4 giocatori: 12 pile da 5 tessere.

\* Mischiare i 5 marker tragitto speciale a faccia in giù. Ogni giocatore ne prende uno e lo guarda senza rivelarlo agli avversari. Il marker deve restare segreto per tutta la durata della partita, e naturalmente il giocatore che lo possiede può guardare il proprio marker in ogni momento. I marker non utilizzati sono rimessi nella scatola, senza che nessuno possa vederne il colore.

Con 2 giocatori, uno dei marker viene lasciato scoperto vicino alla mappa, e gli altri due rimessi nella scatola senza vederne il colore.

## Svolgimento della partita

Una partita si svolge in più round.

Durante ogni fase del round i giocatori giocano in senso orario.

Queste fasi sono:

- 1) Piazzamento delle tessere stazione
- 2) Apertura negozi
- 3) Guadagni
- 4) Scarto della tessera inutilizzata
- 5) Cambio primo giocatore

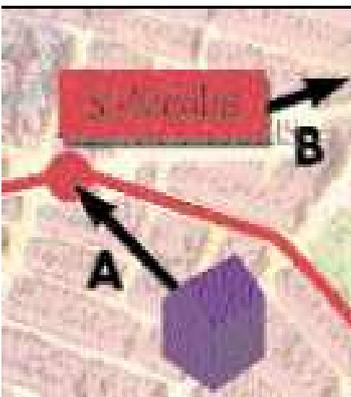
### 1) Piazzamento delle tessere

Il primo giocatore prende una delle pile di tessere e la gira a faccia in su, e le piazza ognuna vicino alla fermata del bus (stazione) corrispondente sulla mappa. Se qualcun altro giocatore conosce meglio Parigi, può aiutare a trovare le stazioni.

Note: Siccome nel gioco ci sono molte tessere per più stazioni, può succedere che sulla mappa ci siano più di una tessera sulla stessa stazione.

### 2) Apertura negozi

Il primo giocatore sceglie una delle tessere presenti sulla mappa e piazza un negozio su quella stazione (A). Dopo aver aperto il negozio, il giocatore ritorna la tessera nella scatola a faccia in giù (B).



Poi è la volta del giocatore seguente in senso orario ad aprire un negozio e rimettere la tessera nella scatola.

Si continua così finché tutti hanno aperto un negozio.

Si possono aver più negozi su certe stazioni (vedere più in basso "Rilevamento di negozi").

Dopo che ogni giocatore ha aperto un negozio, resta sulla mappa una tessera non utilizzata, ed è in questa stazione che i giocatori guadagneranno i soldi.

### 3) Guadagni – Piccolo tour

Tutti i negozi che si trovano sulla stazione della tessera inutilizzata, segnano 1 punto ognuno per il loro proprietario.



Soltanto il grigio ha un negozio sulla stazione della tessera inutilizzata sulla mappa, e quindi guadagna 1 punto. Il viola non ottiene niente.

Se non vi sono dei negozi in quella stazione, segnano i punti, i negozi che si trovano più vicini su quella linea.



Non ci sono negozi sulla stazione della tessera rimasta. Siccome ci sono due negozi nelle vicinanze sulla linea, a uguale distanza dalla stazione, il grigio segna  $1+1=2$  punti. Il viola che ha il negozio più lontano non guadagna niente.

Se la stazione si trova sull'incrocio di due linee, e non ci sono negozi sulla stazione, vengono prese in considerazione per il punteggio le due linee, per determinare il o i negozi più vicini.



Non ci sono negozi sulla stazione della tessera inutilizzata.

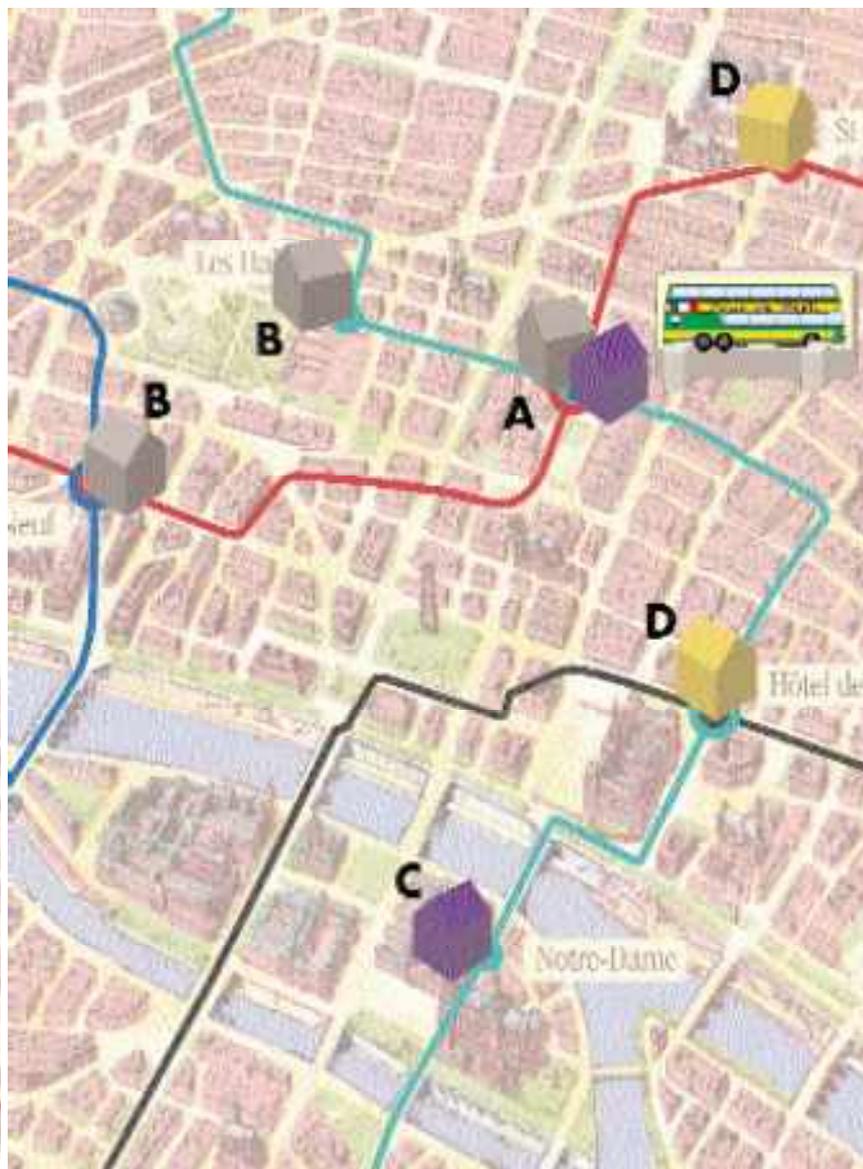
Questa stazione si trova su un incrocio di linee, ed il più vicino negozio si trova sia su una linea che sull'altra. Il viola ed il grigio, su due linee differenti, hanno i due negozi più vicini alla stazione, e segnano 1 punto ciascuno.

Note: all'inizio della partita, quando non si hanno abbastanza negozi in gioco, il negozio più vicino può essere troppo lontano dalla stazione. Se non c'è nessun negozio sulle linee che passano dalla stazione, nessuno segna dei punti.

I giocatori avanzano il loro marker di punteggio sul tracciato del punteggio. Se un giocatore supera i 45 punti, continua ad avanzare la sua pedina, ed annota i suoi punti che sono al di là di 45.

#### 4) Scarto della tessera inutilizzata

La tessera inutilizzata è piazzata, scoperta, su una delle caselle (P) sulla mappa di gioco. Se su di una di queste caselle c'è già un'altra tessera dello stesso colore della tessera inutilizzata, ha luogo immediatamente un grande tour. Altrimenti, si passa direttamente alla fase 5.



#### Grande tour

Quando vi è già una tessera dello stesso colore della tessera inutilizzata, sulle caselle situate vicino al tracciato del punteggio (P), ha luogo un grande tour sulla linea di quel colore. L'autobus allora si sposta lungo quella linea, ed alcuni negozi danno punti al loro proprietario.

\* Il primo giocatore mette l'autobus sulla stazione di partenza della linea, indicata da una freccia di questo colore.

\* Sposta poi l'autobus lungo questa linea, fermandosi a ciascuna delle stazioni o linea, che ne incrocia un'altra. L'autobus si ferma solamente agli incroci, non alle altre stazioni della linea.

\* Quando l'autobus si ferma ad un incrocio, ogni negozio su questa stazione da un punto al suo proprietario. Se il proprietario di un negozio che si trova sull'incrocio, possiede anche dei negozi nelle stazioni adiacenti, importo poco che siano o no sulla stessa linea, ciascuno di questi negozi gli fa guadagnare 1 punto.

Note: Le stazioni dove si ferma l'autobus sono degli incroci, ed esse hanno sempre 3 o 4 stazioni vicine che devono tutte essere prese in considerazione per il punteggio.

Note: Un giocatore che non ha negozi sulla stazione dove l'autobus si è fermato (l'incrocio), non guadagna punti per i suoi negozi situati sulle stazioni adiacenti.

*L'autobus si ferma all'incrocio indicato. Il grigio ed il viola guadagnano 1 punto ognuno per i loro negozi in quella stazione (A). Il grigio ha anche 2 negozi (B) sulle stazioni adiacenti, che gli danno 1 punto ognuno. Il negozio viola (C) non è su una stazione vicina e non guadagna niente. Il giallo ha dei negozi sulle stazioni adiacenti (D), ma nessuno sulla fermata dell'incrocio dove si è fermato l'autobus, e non prende punti.*

Note: Se non ci sono negozi in una stazione sull'incrocio, il bus può proseguire dritto senza fermarsi.

\* Dopo che l'autobus si è spostato su tutta la linea (i quattro incroci), il grande tour è terminato. Le due tessere dello stesso colore che avevano provocato il grande tour sono rimesse, a faccia in giù, nella scatola.

*(Vedere i consigli tattici, più in basso)*

Si verifica dunque un piccolo tour alla fine di ogni round, ma un grande tour solamente quando viene provocato.

#### 5) Cambio primo giocatore

Il primo giocatore passa il bus al giocatore a sinistra, che diventa il primo giocatore ed il nuovo round inizia con la fase 1).

## Rilevamento di negozi

Dato che ci sono molte tessere per più stazioni, i Rilevamenti dei negozi sono molto frequenti durante il gioco.

- \* Ci può essere soltanto un negozio in una stazione che non si trovi in un incrocio.
- \* Ci possono essere max due negozi sulle stazioni che si trovano in un incrocio.

Quando un giocatore apre un negozio su una stazione dove si trova già il numero massimo di negozi, può rilevare (togliere) uno dei negozi presenti. Su un incrocio, è il giocatore che piazza il nuovo negozio che sceglie quale rilevare (togliere), e mettere nel sacchetto.



*Il grigio apre un negozio (A) su un incrocio. Dato che sugli incroci ci possono essere due negozi, il viola può rimanere.*

*Il viola apre un negozio (B) su una stazione che non è un incrocio. Dato che ci può essere soltanto un negozio su questo tipo di stazione, il negozio grigio viene rilevato e messo nel sacchetto.*

*Il viola apre un negozio (C) in un incrocio dove si trovano già due negozi. Uno dei due deve essere rilevato, ed il viola sceglie di rilevare il negozio grigio, che viene messo nel sacchetto.*

Il contenuto del sacchetto è segreto, e nessuno può vedere dentro fino alla fine della partita.

In 2 giocatori, il sacchetto non viene utilizzato, ed i negozi rilevati sono rimessi nelle riserve dei proprietari.

Note: Può succedere che un giocatore debba rilevare un suo negozio. In questo caso, il negozio viene rimesso nella riserva, non nel sacchetto.

Note: Uno stesso giocatore può possedere i due negozi nello stesso incrocio.

Tutti i diritti del gioco "Paris Paris" sono detenuti dal legittimo proprietario.

## Fine della partita

Se, all'inizio di un round, tutte le pile di tessere sono state utilizzate, si passa al grande tour finale.

I giocatori scoprono il loro marker tragitto speciale e, iniziando dal primo giocatore, ognuno al suo turno fa partire il bus lungo la linea indicata dal suo marker tragitto speciale. I punti sono segnati per tutti i giocatori esattamente come se fosse un grande tour ordinario.

In 2 giocatori, anche loro effettuano un grande tour sulla linea dello stesso colore del marker tragitto speciale, messo scoperto vicino alla mappa all'inizio della partita.

La partita si conclude poi con il conteggio del sacchetto. Se un giocatore ha, nel sacchetto, più negozi di chiunque altro giocatore, guadagna 1 punto per ciascuno dei suoi negozi che si trovano nel sacchetto. Altrimenti, nessuno guadagna punti per il sacchetto.

In 2 giocatori, il sacchetto non viene utilizzato e quindi non vengono conteggiati i punti.

Il giocatore con più punti è il vincitore. In caso di parità, il giocatore tra questi che ha il minor numero di negozi sulla mappa è il vincitore.

## Consigli tattici

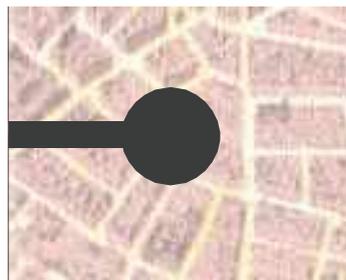
Fate ben attenzione ai jeton che resteranno da conteggiare come piccolo o possibilmente grande tour.

E' perfino saggio, scegliere un jeton poco interessante, ma che impedirà ad un avversario di lanciare un grande tour.

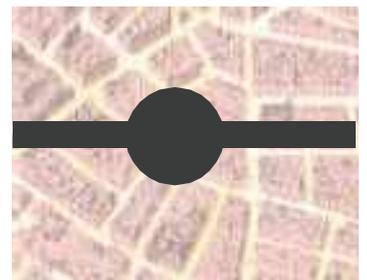
Un negozio ben piazzato può, al momento di un grande tour, far guadagnare punti a ripetizione!

## Distribuzione delle Linee

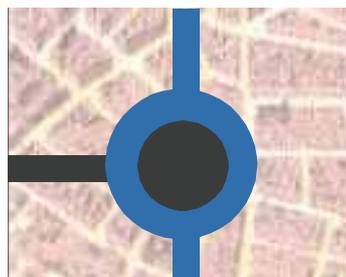
Il numero di linee in gioco per una stazione dipende dal tipo di stazione, come indicato in basso:



1 linea



2 linee



3 linee (incrocio)



4 linee (incrocio)

Grafica: Michael Schacht

©ABACUSSPIELE 2003

Traduzione :  *Morpheus – ver. 1.0 luglio 2005 per*  
 **La Tana dei Goblin**