

# PARÍS

Un juego de Wolfgang Kramer y Michael Kiesling  
Ilustrado por Andreas Resch

## INTRODUCCIÓN

En París, los jugadores asumen el rol de adinerados inversores inmobiliarios en la primera década de 1900.

París se encuentra en su máximo apogeo, que la llevará a convertirse en una de las ciudades más bellas del mundo. Tras haber organizado con éxito la Exposición Universal de 1889, con la construcción de la Torre Eiffel como protagonista y conmemorando el centenario de la toma de la Bastilla, París atraviesa un período conocido como la "Belle Époque". La arquitectura de París en esta época va desde el estilo beaux-arts, el neobizantino y el neogótico hasta el art nouveau y el art déco. Tu objetivo será adquirir estos maravillosos edificios parisinos para obtener beneficios e invertir en la construcción y mantenimiento de algunos de los edificios y monumentos más emblemáticos de París.

## COMPONENTES



1 tablero central y 1 Arco del Triunfo



36 losetas de Edificio



8 losetas de Monumento



42 losetas de Bonificación



12 losetas de Ventaja



6 losetas de PV



35 monedas de francos



18 fichas de Recurso



18 fichas de Prestigio

En cada uno de los 4 colores:



1 pantalla de jugador



12 Llaves



1 peón de Bonificación



1 disco de PV

# PREPARACIÓN


**Nota:** Esta es la preparación básica para una partida de **París**. Si ya sabes jugar y prefieres jugar con una preparación más aleatoria, consulta la sección «Preparación avanzada» en la página siguiente.

- 1 Monta el tablero central como se muestra aquí. Si prefieres jugar sin la miniatura del Arco, puedes colocar la loseta central por la cara en la que aparece dibujado el Arco.

- 2 Coloca tu peón de Bonificación al lado del medidor de losetas de Bonificación.

- 3 Coloca tu disco de PV en la casilla «0» del medidor de PV.

- 4 Coloca bocarrriba las losetas de Monumento cerca del tablero central, donde todos los jugadores puedan verlas bien.

- 5 Monta tu pantalla de jugador y colócala delante de ti. Quien tenga en la base de su pantalla el símbolo  será el jugador inicial de la partida.

- 6 Coge 3 francos y colócalos detrás de tu pantalla de jugador.

- 13 Baraja las 36 losetas de Edificio. Devuelve 3 losetas a la caja sin mirarlas. Coloca las losetas restantes divididas en 3 pilas iguales cerca del tablero central, con la imagen del Edificio bocabajo.






- 7 Coloca las monedas cerca del tablero central, agrupadas por su valor, formando un suministro general.

## Preparación avanzada

Una vez que hayas jugado varias veces a **París**, quizás quieras añadir un poco de azar a la preparación de tus partidas:

- En vez de colocar las fichas de Recurso y de Prestigio como en la preparación básica, coloca primero las 6 fichas de Recurso de Oro cerca de las casillas de Edificio con valor 8. Después mezcla las 12 fichas de Recurso restantes junto a las 18 fichas de Prestigio y colócalas de manera aleatoria en las casillas disponibles.
- Coge 1 loseta de Bonificación de cada número y divídelas en 3 pilas según su letra (A/B/C). Baraja la pila A y coloca las losetas de manera aleatoria en la zona correspondiente del medidor de losetas de Bonificación. Haz lo mismo con las pilas B y C. Después, coge las losetas de Bonificación que falten según el número de jugadores y apílalas con las losetas que tengan el mismo número.



- 12** En las partidas de 3 jugadores, retira las losetas con el símbolo  en el reverso. En las partidas de 2 jugadores, retira las losetas con los símbolos  y . Ordena las losetas de Bonificación según su número y colócalas bocarrriba en sus casillas correspondientes en el medidor de losetas de Bonificación. Apila las losetas que tengan el mismo número.

- 11** Coloca las losetas de Ventaja cerca del tablero central.

- 10** Coloca bocarrriba las losetas de PV cerca del tablero central.

- 9** Coloca tus Llaves detrás de tu pantalla de jugador. La cantidad de Llaves que cada jugador recibe dependerá del número de jugadores:

- 10 en partidas de 2 jugadores
- 9 en partidas de 3 jugadores
- 7 en partidas de 4 jugadores

Coloca 2 de las Llaves restantes de cada jugador formando un suministro general cerca del tablero central. Devuelve a la caja las Llaves sobrantes.

- 8** Coloca las fichas de Recurso y de Prestigio en cada Distrito del tablero central, tal y como se muestra en la imagen.

# OBJETIVO DEL JUEGO

En París, los jugadores asumen el papel de adinerados inversores inmobiliarios que intentan adquirir los edificios más impresionantes del París de finales del siglo XIX. Los jugadores conseguirán puntos de victoria (PV) comprando Edificios y obteniendo losetas de Bonificación. La partida tendrá un número indeterminado de rondas. Cuando se alcance la condición que provoca el final de la partida (ver página 7), los jugadores acabarán la ronda en curso y después cada uno tendrá 1 último turno antes de la puntuación final. El jugador con más PV al final de la partida será declarado ganador.

Si prefieres aprender a jugar con un vídeo, visita: [www.malditogames.com/como-jugar/paris](http://www.malditogames.com/como-jugar/paris)

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Empezando por el jugador inicial y continuando en sentido horario, cada jugador TIENE que realizar los siguientes 2 pasos en su turno:

1. Colocar un Edificio en el tablero (mientras aún haya alguno disponible)
2. Realizar una acción

### 1. Colocar un Edificio en el tablero

Tienes que empezar tu turno robando la primera loseta de Edificio de una de las pilas y colocándola en una de las casillas de Edificio correspondiente, según el valor de Construcción y el Distrito indicado en la loseta.

Si todas las pilas de losetas de Edificio están vacías, sáltate este paso durante el resto de la partida.



**Variante:** Puedes decidir ignorar el Distrito que viene escrito en las losetas de Edificio. Si lo haces, no retires ninguna loseta de Edificio durante la preparación. En lugar de colocar una loseta de Edificio en el Distrito correspondiente al principio de su turno, los jugadores ignoran el nombre del Distrito y colocan la loseta de Edificio en una casilla disponible del número correspondiente, en un Distrito a su elección. Aun así, hay una regla importante: Cada Distrito solo puede tener 1 Edificio de cada tipo. Es decir, no puedes colocar, por ejemplo, un Teatro en un Distrito donde ya haya un Teatro colocado. Puede darse el caso de que no puedas colocar la loseta que acabas de robar. Si esto ocurre, retira la loseta de la partida y continúa con el paso 2.

### 2. Realiza una acción

En el segundo paso de tu turno tienes que realizar 1 de estas 3 acciones:

1. Colocar una Llave en un Banco o en el Arco del Triunfo
2. Mover una Llave para comprar un Edificio
3. Coger una loseta de Ventaja (solo se puede realizar si todas las pilas de Edificio están vacías)

#### 1. Colocar una Llave

Coge 1 de tus Llaves de detrás de tu pantalla de jugador y colócala en el Banco de 1 de los 6 Distritos o en el Arco del Triunfo.

Si colocas tu Llave en un Banco, coge la cantidad indicada de francos del suministro general y ponlos detrás de tu pantalla de jugador.



**Importante:** Solo puedes tener 1 Llave en cada Banco y en el Arco del Triunfo en cualquier momento de la partida.

**Importante:** No puedes colocar una Llave de detrás de tu pantalla de jugador en un Edificio o un Monumento.

#### 2. Mover una Llave

Mueve 1 de tus Llaves que esté en el tablero a un Edificio o un Monumento sin ocupar y paga el coste correspondiente (en francos y Recursos, ver «Costes» en la página siguiente). Ahora se considera que eres el propietario de ese Edificio o Monumento y puedes recibir sus beneficios (ficha de Recurso, loseta de Bonificación y/o PV; ver «Beneficios» en la página siguiente).

Solo puedes mover tu Llave a un Edificio o Monumento **sin ocupar**. El Edificio o Monumento no puede contener ya una Llave, ni tuya ni de otro jugador.

Si mueves una Llave del **Arco del Triunfo**, puedes colocarla en cualquier Edificio o Monumento **sin ocupar** de cualquier Distrito.



Si mueves una Llave de un Banco, Edificio o Monumento, solo puedes moverla a un Edificio o Monumento **sin ocupar** con un **valor de Construcción mayor y dentro del mismo Distrito**. Observa que los Bancos no tienen valor de Construcción.



**Ejemplo:** Carlos quiere mover su Llave de la Residencia de valor 3. No puede moverla a los Edificios de valor 1 y 2, ya que tienen un valor menor. Tampoco puede moverla al Hotel de valor 5 ni al Monumento de valor 13 porque ya están ocupados por las Llaves de otros jugadores. Sin embargo, sí puede moverla al Restaurante de valor 4.

Todos los Edificios y Monumentos tienen un **valor de Construcción A**. Algunos tienen un **coste B** y otros tienen un **beneficio C**. Los Monumentos tienen además **recompensas de Prestigio D**, que se indican en la parte izquierda de la loseta.



### Costes

Para comprar un Edificio o Monumento moviendo tu Llave hasta él, tienes que pagar tantos **francos como el valor del Edificio o Monumento**. Sin embargo, si tu Llave proviene de otro Edificio o Monumento, solo tienes que pagar la **diferencia** entre ambos valores. También tienes que pagar cualquier **coste de Recursos** indicado en la parte superior de la loseta.

Si no tienes suficientes francos o Recursos, no puedes mover tu Llave a ese Edificio o Monumento.

**Ejemplo:** Rafael quiere mover su Llave de la Panadería en Montmartre al Teatro. Paga 3 francos y mueve su Llave al Teatro.



### Losetas de PV

En cuanto un **Distrito** tenga un total de 4 Llaves en Edificios y Monumentos (sin incluir el Banco), el jugador activo puede colocar de inmediato 1 de las losetas de PV disponibles en una casilla de PV vacía en un Distrito **a su elección**.

Estas losetas proporcionarán PV adicionales al final de la partida a aquellos jugadores que hayan ocupado los Edificios y Monumentos de mayor valor en ese Distrito.



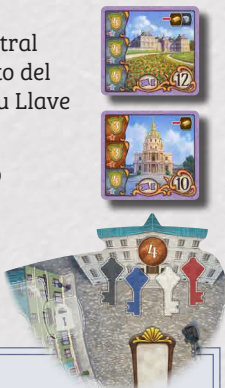
### Edificios

Solo puedes mover tu Llave a un Edificio sin ocupar que ya esté colocado en el tablero central.

### Monumentos

Puedes mover tu Llave a un Monumento sin ocupar que ya esté colocado en el tablero central O BIEN puedes añadir primero un Monumento del suministro general al Distrito en el que esté tu Llave y luego mover tu Llave a ese Monumento.

Los Monumentos se colocan consecutivos uno sobre otro. No hay límite en el número de Monumentos que pueden colocarse en un Distrito, pero el valor del Monumento que vayas a colocar tiene que ser mayor que el valor del que había colocado antes.



**Ejemplo:** Felipe coloca un Monumento de valor 12 en Saint-Germain. Cualquier Monumento que se quiera colocar después en Saint-Germain tiene que ser de valor 13 o superior.

**Ejemplo:** Isabela quiere mover su Llave del Teatro en La Villette a un nuevo Monumento de valor 12. Paga 4 francos, 1 de Mármol y 1 de Oro, añade el Monumento al Distrito y coloca su Llave en él.



## Recursos y fichas de Prestigio

Hay 3 tipos de Recurso: Madera, Mármol y Oro. Estos son necesarios para comprar Edificios de valor 8 (que requieren Madera) y Monumentos (que requieren Mármol y Oro).



Hay 3 tipos de ficha de Prestigio: Bronce, Plata y Oro. Estas otorgan PV si las gastas al comprar un Monumento.



Los Recursos se pueden comprar y vender en cualquier momento; las fichas de Prestigio no pueden comprarse pero sí se pueden vender (también en cualquier momento). Puedes ver los precios en la tabla de tu pantalla de jugador:



Al principio de la partida, los Recursos aún **no se pueden comprar** porque todos están en el tablero central. Estarán disponibles conforme avance la partida. Siempre que gastes Recursos, colócalos cerca del tablero central en un suministro general, donde se consideran disponibles para cualquier jugador que quiera comprarlos. Siempre que gastes fichas de Prestigio, retíralas de la partida.

## Beneficios

Tras mover tu Llave a un Edificio o un Monumento y pagar su coste, puedes recibir varios tipos de beneficios:

- Siempre que compres un Edificio, puedes coger la ficha de Prestigio que está junto a él, si aún hay alguna, y colocarla detrás de tu pantalla de jugador. Si alguien cogió la ficha antes que tú, no obtienes la ficha.
- Siempre que compres un Edificio de valor 1 o 2, puedes coger gratis una loseta de Bonificación avanzando tu peón de Bonificación en el medidor correspondiente. Puedes hacer lo mismo siempre que construyas un Edificio de valor 3, pagando primero 2 francos (ver «Losetas de Bonificación», a la derecha).



- Siempre que compres un Edificio de valor 8, obtén inmediatamente 2 PV.



- Siempre que compres un Monumento, puedes gastar hasta 3 fichas de Prestigio según las que se muestren en la loseta, y obtener los PV correspondientes por cada ficha de Prestigio descartada.



**Ejemplo:** Julia coloca un Monumento de valor 15 en Belleville, sobre el Monumento de valor 10 que ya estaba colocado. Paga 15 francos, 2 de Oro y 1 de Mármol, y coloca su Llave en el Monumento. Decide descartar 2 fichas de Prestigio de Oro, obteniendo 10 PV.



## Losetas de Bonificación

Las losetas de Bonificación pueden conseguirse al comprar Edificios de valor 1, 2 y 3. Para obtener una loseta de Bonificación, avanza tu peón de Bonificación tantas casillas como quieras en el medidor de losetas de Bonificación, hasta una loseta disponible. Luego coge dicha loseta y colócala detrás de tu pantalla de jugador. Si te colocas en una pila de losetas, coge la primera loseta de la pila. Varios peones de Bonificación pueden ocupar la misma casilla, siempre que haya losetas disponibles en esa localización.



**Importante:** Solo puedes **avanzar** tu peón de Bonificación en el medidor, así que una vez que tu peón haya dejado atrás una loseta de Bonificación, ¡ya **no podrás** conseguirla durante la partida! Cuando tu peón alcance la casilla «30» del medidor, no podrás conseguir más losetas de Bonificación.



Puedes activar una loseta de Bonificación **inmediatamente** o **más adelante**, en cualquier momento de uno de tus turnos posteriores. Si lo haces, resuelve el efecto inmediatamente y descarta la loseta bocarriba cerca de tu pantalla de jugador.

**Excepción:** La loseta de Bonificación 27 no puede activarse durante la partida. Puntúa al final de la partida.

Como regla general, no puedes tener 2 losetas de Bonificación del mismo tipo (que tengan el mismo número), incluso si el efecto de una loseta te diera esa posibilidad. Y cuando una loseta de Bonificación te proporcione Recursos o Prestigio, NO COJAS las fichas del suministro. En vez de eso, usa la propia loseta como Recursos o Prestigio, según aplique.

En la página 8 se explican todas las losetas de Bonificación.

**Ejemplo:** María puede coger una loseta de Bonificación al comprar un Edificio de valor 2. Mueve su peón a la loseta de Bonificación 18 y la coloca detrás de su pantalla de jugador. Unos turnos después, cuando ya tiene 3 Llaves colocadas en Edificios de valor 4, activa la loseta de Bonificación y obtiene 15 PV.



### 3. Coger una loseta de Ventaja

Si las pilas de Edificios están vacías, **en lugar de colocar o mover una Llave** puedes elegir de la pila de Ventajas 1 loseta **a tu elección**. Puedes activar una loseta de Ventaja inmediatamente o más adelante, en cualquier momento de uno de tus turnos posteriores. Cuando lo hagas, obtén inmediatamente lo que te proporcione y descarta la loseta.

La pila de Ventajas debe estar siempre boca abajo. Aunque los jugadores pueden buscar (ver todas las losetas y elegir la que prefieran) en la pila cuando realizan esta acción, las losetas que aún están disponibles tienen que permanecer ocultas al resto.

Cuando una loseta de Ventaja te proporcione Prestigio o Recursos, **NO COJAS** los Recursos o el Prestigio del suministro. En su lugar usa la propia loseta de Ventaja como Recursos o Prestigio, según aplique.



## FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador coja la última loseta de Ventaja, se activa el final de la partida. Sigue jugando la ronda actual, asegurándote de que todos los jugadores tienen **la misma cantidad** de turnos. **Después, se juega una última ronda.** Esta es la oportunidad para los jugadores de usar (si pueden) las losetas de Bonificación que aún no hayan usado.

### Puntuación final

- El jugador que tenga la loseta de Bonificación **27** obtiene 1 PV por cada franco que tenga.
- Los jugadores obtienen PV adicionales por cada Distrito con una loseta de PV en el que hayan comprado **al menos 1** Edificio o Monumento. Cada jugador suma los valores de los Edificios y Monumentos en los que tenga Llaves. En cada Distrito, los jugadores con el mayor valor, el 2.º mayor valor y el 3.º mayor valor reciben la mayor cantidad de PV, la 2.ª mayor cantidad de PV y la 3.ª mayor cantidad de PV, respectivamente, como se indica en la loseta de PV. El 4.º jugador no recibe PV. En caso de empate, el desempate se resuelve a favor del jugador que haya comprado el Edificio o Monumento de mayor valor en ese Distrito. Si el empate persiste (por el uso de la loseta de Bonificación **16**), ambos jugadores obtienen los PV por los que están empatados y la siguiente cantidad de PV se ignora.

**Ejemplo 1:** Al final de la partida, todos los jugadores obtienen PV del Distrito Batignolles. Luis tiene un valor de Construcción total de 13 (11+2), Juan tiene 10 (5+4+1), Marta tiene 13 y Cristina tiene 3. Luis y Marta empatan en primera posición, pero Marta tiene una loseta de mayor valor (13) que la de Luis (11): Marta obtiene 20 PV, Luis obtiene 10 PV y Juan 5 PV.



**Ejemplo 2:** Después, los jugadores obtienen PV del Distrito de Montmartre. Luis tiene un valor de Construcción total de 16 (11+5), Juan tiene 21 (15+3+3), Marta tiene 8 y Cristina tiene 21 (15+4+2). Juan y Cristina empatan en primera posición y la loseta de mayor valor de ambos es la misma (el Louvre). En este caso los dos obtienen 16 PV, nadie obtiene 8 VP y Luis obtiene 4 PV.



**Importante para partidas de 2 jugadores:** El jugador con el 2.º valor total mayor solo obtiene PV si este valor es al menos igual a la MITAD del valor total del primer jugador.

**Ejemplo 3:** En una partida de 2 jugadores, Cristina y Luis están puntuando el Distrito de Belleville. Cristina tiene un valor de Construcción total de 12 y Luis tiene 5, que es menos de la mitad del valor de Cristina. Por lo tanto, Cristina obtiene 18 VP y Luis no obtiene PV.



Cuando todos los jugadores hayan recibido los PV adicionales de las losetas de PV de los Distritos, **¡el jugador con más puntos de victoria es declarado ganador!** En caso de empate, la victoria será para el jugador que tenga más francos. Si el empate persiste, el ganador será el jugador que tenga un valor total mayor por sus Edificios y Monumentos ocupados en todo el tablero. Si siguen empatados, ambos jugadores comparten la victoria.

## CRÉDITOS

**DISEÑO DEL JUEGO:** Wolfgang Kramer y Michael Kiesling • **ILUSTRACIONES:** Andreas Resch  
**DIRECTOR DEL PROYECTO:** Rudy Seuntjens • **DIRECCIÓN DE ARTE Y REGLAMENTO:** Rafaël Theunis  
**DISEÑO DEL INSERTO:** Meeplemaker • **EDITOR:** Eefje Gielis • **REVISIÓN DEL INGLÉS:** Ori Avtalion y Dave Moser.

**TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL:** Felipe Suárez Perandones.  
**REVISIÓN:** José Antonio Alonso Barrueco y Claudia González Pablos.

Si falta algún componente, escríbenos a [recambios@malditogames.com](mailto:recambios@malditogames.com) y te lo enviaremos enseguida.



Maldito Games  
 c/ Alejandro Collantes, 85A  
 41005 - Sevilla (España)  
[www.malditogames.com](http://www.malditogames.com)



# APÉNDICE: LOSETAS DE BONIFICACIÓN

Esta es una lista de todas las losetas de Bonificación y sus efectos. **Recuerda:**

- Puedes activar la loseta inmediatamente o durante un turno posterior.
- No puedes tener 2 losetas de Bonificación del mismo tipo (que tengan el mismo número).
- Si activas una loseta de Bonificación, resuelve **inmediatamente** el efecto y **descarta** la loseta cerca de tu pantalla de jugador.
- Si una loseta de Bonificación muestra Recursos o Prestigio, **la propia loseta vale por los Recursos o el Prestigio. NO COJAS** Recursos ni Prestigio del suministro general.



**1-5-7-12-22:** Recibes la cantidad indicada de francos y/o PV.



**2-3-4:** Esta loseta vale por 1 ficha del Recurso indicado. Puedes descartarla para adquirir un Edificio o un Monumento, o bien puedes venderla por francos.



**6-11-15-18-26-28:** Recibe la cantidad indicada de PV por cada Edificio del valor indicado que ocupes en el momento en que uses esta loseta de Bonificación.



**8:** Esta loseta vale por 1 ficha de Prestigio a tu elección. Puedes usarla para conseguir PV al adquirir un Monumento o bien la puedes vender por francos.



**9:** Si mueves una Llave, puedes moverla a un Edificio o Monumento donde ya tengas 1 de tus Llaves. Tienes que pagar el coste habitual y recibir los beneficios (si los hay). Ten en cuenta que si compras un Edificio o Monumento 2 veces, gracias a esta loseta valdrá el **doblo** en cualquier puntuación que se realice.



**10:** Esta loseta vale por 1 ficha de Recurso a tu elección. Puedes usarla para comprar un Edificio o Monumento, o bien puedes venderla por francos.



**13-14:** Paga la cantidad indicada de francos para obtener 1 Llave adicional del suministro general y colócala detrás de tu pantalla de jugador.



**16:** Si mueves una Llave, puedes moverla a un Edificio o Monumento ocupado por un oponente. Tienes que pagar el coste habitual y recibir los beneficios (si los hay).



**17:** Puedes coger cualquier loseta de Bonificación del tablero central y colocarla detrás de tu pantalla de jugador. No muevas tu peón de Bonificación a la casilla de la loseta.



**19:** Esta loseta vale por 2 fichas de Prestigio a tu elección. Puedes usarlas (solo 1 o las 2) para conseguir PV al comprar un Monumento o bien venderlas (solo 1 o las 2) por francos.



**20:** Recibe 1/2/3 PV (según si hay 2/3/4 jugadores) por cada loseta de Bonificación sin usar que tengas (sin incluir esta) en el momento en que uses esta loseta. No tienes que revelar las losetas, simplemente enseña la cantidad de losetas a los demás jugadores y vuelve a colocarlas detrás de tu pantalla de jugador.



**21:** Esta loseta vale por 2 fichas de Prestigio a tu elección. Puedes usarlas (solo 1 o las 2) para comprar un Edificio o Monumento, o bien venderlas (solo 1 o las 2) por francos.



**23:** Puedes devolver 1 o más conjuntos de 2 fichas de Prestigio iguales al suministro general y recibir 2/3/4 PV (según si hay 2/3/4 jugadores) por cada conjunto devuelto.



**24:** Puedes devolver 1 o más conjuntos de 2 fichas de Recurso iguales al suministro general y recibir 2/3/4 PV (según si hay 2/3/4 jugadores) por cada conjunto devuelto.



**25:** Retrocede hasta 5 losetas tu peón de Bonificación y coge la loseta disponible en la que coloques tu peón (*recuerda que no puedes tener 2 losetas de Bonificación con el mismo número*).



**27:** Recibe 1 PV por cada franco que tengas al final de la partida.



**29:** Recibe 8 PV por cada Monumento que ocupes en el momento en que uses esta loseta de Bonificación.



**30:** Recibe 10/15/20/25 PV si ocupas 4/5/6/7 Edificios o Monumentos de diferente tipo, en el momento en que uses esta loseta de Bonificación. Todos los Monumentos se consideran del mismo tipo.

*Ejemplo: David ocupa 1 Café, 3 Panaderías, 2 Hoteles, 1 Teatro y 2 Monumentos (los Jardines de Luxemburgo y la Torre Eiffel). Ocupa 5 tipos diferentes de Edificio/Monumento, por lo que recibe 15 PV al jugar esta loseta de Bonificación.*