

PARIS

l'Étoile

Eine Erweiterung für das Spiel "Paris"
Gestaltung von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling
Illustrationen von Andreas Resch

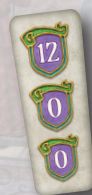
EINFÜHRUNG

Seit den Ereignissen von Paris sind ein paar Jahre vergangen. Sie haben in viele der prestigeträchtigsten Gebäude und Wahrzeichen von Paris investiert und sich einen guten Namen gemacht. Doch darauf können Sie sich nicht ausruhen: Ausländische Investoren haben ein Auge auf die französische Hauptstadt geworfen und wollen auch auf dem Pariser Immobilienmarkt mitmischen. Die begehrtesten Grundstücke liegen alle rund um den berühmtesten Verkehrskreisel der Welt: La Place de l'Étoile, auf den Arc de Triomphe, der auf die Champs Élysées hinunterschaut. Sie sind bereit für eine große Herausforderung, denn Ihre Erfahrung wird Ihnen einzigartige Vorteile gegenüber Ihren Gegnern verschaffen.

SPIELMATERIAL



11 Bonusplättchen



1 Spezial VP-Teil



5 Strategiekarten für den Start



7 Strategiekarten

SPIELABLAUF

Bauen Sie das Spiel wie gewohnt auf, mit den folgenden Änderungen:

- 1 Nehmen Sie alle Basis-Bonusplättchen und Extra-Bonusplättchen, die kein 3- oder 4-Spieler-Symbol auf der Rückseite haben und mischen Sie sie nach Zonen (A/B/C). Legen Sie die Bonusplättchen in der entsprechenden Zone auf der Bonusplättchenbahn zufällig aus, bis die Bahn voll ist. Fügen Sie die Bonusplättchen für ein Spiel mit 3 oder 4 Spielern hinzu. Legen Sie die restlichen Bonusplättchen zurück in die Schachtel.
- 2 Verteilen Sie zufällig 1 Startstrategie-Karte an jeden Spieler. Mischen Sie alle anderen Strategiekarten und legen Sie sie alle offen neben das Spielbrett als Auslage.
- 3 Legen Sie das spezielle VP-Plättchen neben das Spielbrett. Wichtig: Im Gegensatz zu allen anderen VP-Plättchen kann dieses Plättchen nur auf das Brett gelegt werden, wenn jemand das zugehörige Bonusplättchen benutzt (siehe nächste Seite).

NEUE BONUSTEILE

Die neuen Bonusplättchen werden genauso behandelt wie die alten Bonusplättchen. Sie können sie nehmen und hinter Ihrem Spielerbildschirm aufbewahren. Sie können ein Bonusplättchen sofort ausspielen oder später im Spiel, während einer Ihrer nächsten Runden.



Nehmen Sie 1 Endspielplättchen Ihrer Wahl.



Sehen Sie sich die 3 weggelegten Gebäudeplättchen an, die während des Aufbaus zurück in die Box gelegt wurden. Wählen Sie eines davon und legen Sie es sofort auf das Spielbrett. Nimm das Prestige- oder Ressourcenplättchen, das neben diesem Gebäude liegt.



Wenn Sie 1 Schlüssel vom Triumphbogen zu einem Gebäude der Stufe 5 legen, müssen Sie für diese Aktion keine Kosten bezahlen.



Nehmen Sie 2 Endspielplättchen Ihrer Wahl.



Nehmen Sie ein VP-Plättchen Ihrer Wahl (NICHT das spezielle VP-Plättchen!) und legen Sie es sofort auf einen freien Bezirk Ihrer Wahl.



Gewinnen Sie Francs in Höhe des wertvollsten Gebäudes, das Sie besitzen. Die Wahrzeichen sind einbezogen.



Wählen Sie am Ende des Spiels 1 Bezirk und erhalten Sie 2 VP für jeden ihrer Schlüssel in diesem Bezirk (einschließlich der Schlüssel auf der Bank, falls vorhanden).



Sie erhalten 10/15/20/25 VP, wenn Sie 3/4/5/6 identische Typen von Gebäude oder Wahrzeichen zu dem Zeitpunkt besitzen, an dem Sie dieses Bonusplättchen verwenden. Alle Wahrzeichen werden als 1 Typ betrachtet.

Beispiel: Raphaël besitzt 1 Café, 5 Bäckereien, 2 Hotels, 1 Theater und 3 Wahrzeichen. Er spielt dieses Bonusplättchen aus und entscheidet sich, VP für seine Bäckereien zu erhalten. Er erhält 20 VP, weil er 5 Bäckereien besitzt.



Nehmen Sie das 12er VP-Plättchen und legen Sie es auf ein VP-Plättchen, das bereits auf einem Bezirk liegt. **Hinweis: Dieses VP-Plättchen bringt nur dem Spieler mit den wertvollsten Gebäuden VP. Der zweite und dritte Spieler gehen leer aus.**

STRATEGIEPLÄTTCHEN

Jedes Strategieplättchen bietet seinem Besitzer einen ständigen Nutzen, solange er dieses Strategieplättchen besitzt. Jedes Mal, wenn Sie einen Schlüssel auf den Triumphbogen legen, dürfen Sie Ihr Strategieplättchen mit einem anderen verfügbaren Strategieplättchen tauschen. Ihr zuvor benutztes Strategieplättchen wird wieder in die Auslage der Strategieplättchen zurückgelegt, so dass es wieder für alle Spieler verfügbar ist. Zuvor erhaltene Nutzen müssen nicht rückgängig gemacht werden, wenn Sie ein Strategieplättchen zurückgeben.



Gewinnen Sie jedes Mal 2 zusätzliche Francs, wenn Sie einen Schlüssel auf eine Bank legen (nicht auf den Triumphbogen).



Sie können mehrere Schlüssel auf dieselbe Bank oder den Triumphbogen legen.



Gewinnen Sie jedes Mal 3/3/2 Francs (2/3/4 Spieler), wenn ein Schlüssel auf den Triumphbogen gelegt wird (einschließlich Ihrer eigenen Schlüssel).



Schauen Sie sich das oberste Gebäude eines jeden Gebäudestapels an, bevor Sie ein Gebäude auswählen.



Jedes Mal, wenn ein Spieler (einschließlich Ihnen) 2 Francs für ein Bonusplättchen auf einem Gebäude der Stufe 3 bezahlt, erhalten Sie diese 2 Francs.



Wenn Sie einen Schlüssel zu einem Gebäude ohne Ressourcen- oder Prestigeplättchen bewegen, nehmen Sie einen Ressourcen- oder Prestige-Marker Ihrer Wahl aus dem Vorrat, falls vorhanden.



Wenn Sie einen Schlüssel von einem Gebäude oder einem Wahrzeichen wegbewegen, erhalten Sie 1 VP.



Wenn Sie einen Schlüssel zu einem Gebäude (nicht Wahrzeichen!) bewegen, erhalten Sie 1 VP für jeden Schlüssel (einschließlich Ihres eigenen), den Sie passieren.

Beispiel: Charlotte besetzt 1 Zeitungskiosk (Wert 1), und bewegt ihren Schlüssel auf das Hotel (Wert 5) in diesem Bezirk. Die Gebäude der Ebene 2 und 4 haben beide einen Schlüssel, also passiert Sie 2 Schlüssel und erhalten 2 VP.



Sie können einen zweiten Schlüssel auf ein Gebäude legen, das einem Gegner gehört. Bezahlen Sie die normalen Kosten.



Wenn Sie einen Schlüssel auf ein Gebäude der Stufe 4 legen, erhalten Sie kostenlos ein Bonusplättchen. Es gelten die gleichen Basisregeln, wie beim Platzieren/Verschieben eines Schlüssels auf ein Gebäude mit dem Wert 1 oder 2.



Gewinnen Sie 2 VP, wenn Sie einen Schlüssel von der Bank oder dem Arc de Triomphe auf ein Gebäude in einem Bezirk legen, in dem Sie bereits mindestens ein Gebäude besitzen.



Sie können einen oder mehrere Ihrer benutzten oder unbenutzten Schlüssel (einschließlich der Schlüssel in der Reserve) zu einem beliebigen Zeitpunkt während Ihres Zuges, **aber vor der endgültigen Wertung entfernen**. Gewinnen Sie 2 VP für jeden entfernten Schlüssel.

CREDITS

AUTOR: Wolfgang Kramer und Michael Kiesling • **ILLUSTRATIONEN:** Andreas Resch • **PROJEKTLITER:** Rudy Seuntjens • **KÜNSTLERISCHE LEITUNG & ANLEITUNG:** Rafaël Theunis • **INSERT-DESIGN:** Meeplemaker • **REDAKTION:** Eefje Gielis • **ÜBERSETZUNG:** Wolfgang Kramer, Michael Kiesling und Malte Frieg

Bei Problemen mit diesem Produkt, wende dich bitte an den Händler, bei dem du dieses Spiel gekauft hast, oder an unseren Kundenservice unter gamebrewer.com/customer-service

