



PARIS



Une extension pour le jeu "Paris".

Conception : Wolfgang Kramer et Michael Kiesling

Illustrations par Andreas Resch


INTRODUCTION

Quelques années se sont écoulées depuis les événements de « Paris ». Vous avez investi judicieusement dans les bâtiments et les Monuments les plus prestigieux de Paris, autour du rond-point le plus célèbre du monde : la place de l'Étoile, d'où l'Arc de Triomphe domine les Champs-Élysées. Cela ne signifie pas que vous pouvez vous reposer sur vos lauriers ! Des investisseurs étrangers avisés ont jeté leur dévolu sur la capitale française.

Désireux de devenir des acteurs importants de l'immobilier parisien, ils emploient plusieurs nouvelles stratégies et profitent de nouveaux bonus. Or, comme vous et les autres promoteurs parisiens pouvez vous adapter et utiliser ces mêmes stratégies, votre plus grand défi reste de battre vos concitoyens. La victoire dépendra de votre capacité à maîtriser ces nouvelles tactiques avant vos adversaires !

MATÉRIEL



11 Tuiles Bonus (marquées d'un )



1 Tuile PV Spéciale



5 Tuiles Stratégie de départ
(marquées d'un "S")



7 Tuiles Stratégie

MISE EN PLACE

Mettez le jeu en place comme vous le feriez normalement, avec les modifications suivantes :

- 1 Prenez toutes les Tuiles Bonus du jeu de base et de cette extension qui n'ont pas d'icône 3 ou 4 joueurs au dos et mélangez-les par zone (A/B/C). Placez les Tuiles Bonus au hasard dans la zone appropriée, sur la piste des Tuiles Bonus, jusqu'à ce que celle-ci soit remplie. Ajoutez les Tuiles Bonus pour une partie à 3 ou 4 joueurs, si nécessaire, en les plaçant sur les Tuiles Bonus correspondantes. Remettez les Tuiles Bonus restantes dans la boîte.
- 2 Distribuez aléatoirement 1 Tuile Stratégie de départ à chaque joueur. Placez les Tuiles Stratégie de départ supplémentaires et les 7 autres Tuiles Stratégie face visible à côté du plateau de jeu pour constituer une réserve.
- 3 Placez la Tuile PV Spéciale sur la Tuile Bonus correspondante (si elle est présente).

TUILES BONUS

Les nouvelles Tuiles Bonus sont utilisées exactement de la même manière que les Tuiles Bonus du jeu de base. Vous pouvez les prendre et les garder derrière votre écran de joueur. Vous pouvez jouer une Tuile Bonus immédiatement ou plus tard dans la partie, pendant l'un de vos tours de jeu.



Prenez 1 Tuile Fin de partie de votre choix.



Regardez les 3 Tuiles Bâtiment défaussées qui ont été remises dans la boîte pendant la mise en place. Choisissez l'une d'entre elles et placez-la immédiatement sur le plateau. Prenez le Jeton Prestige ou Ressource qui se trouve à côté de ce Bâtiment. **Remarque : si vous jouez avec une variante qui fait en sorte que les Tuiles ne sont pas défaussées, n'utilisez pas cette Tuile.**



Si vous déplacez une Clé de l'Arc de Triomphe vers un Bâtiment de niveau 5, vous ne payez pas son coût.



Prenez 2 Tuiles Fin de partie de votre choix.



Prenez une Tuile PV de votre choix (mais PAS la Tuile PV Spéciale !) et placez-la immédiatement dans un Quartier disponible de votre choix.



Recevez un nombre de Francs égal à la Valeur du Bâtiment le plus précieux que vous occupez. Ceci exclut les Monuments.



A la fin de la partie, choisissez 1 Quartier et recevez 2 PV pour chacune de vos Clés présentes dans ce Quartier (y compris les Clés présentes sur la Banque, le cas échéant).



Recevez 10/15/20/25 PV si vous occupez 3/4/5/6 Bâtiments ou Monuments d'un même type au moment où vous utilisez cette Tuile Bonus. Tous les Monuments sont considérés comme étant d'un seul type.

Exemple : Raphaël occupe 1 Café, 5 Boulangeries, 2 Hôtels, 1 Théâtre, et 3 Monuments. Il décide de marquer des PV pour ses Boulangeries et reçoit 20 PV en jouant cette Tuile Bonus.



Prenez la Tuile PV Spéciale et placez-la au-dessus d'une Tuile PV qui **se trouve déjà** dans un Quartier. Cette Tuile PV ne rapporte des PV qu'au joueur qui possède les Bâtiments les plus précieux. Le deuxième et le troisième joueurs ne reçoivent **rien**. **Remarque : contrairement à toutes les autres Tuiles PV, cette Tuile PV Spéciale ne peut être placée sur le plateau que si un joueur utilise cette Tuile Bonus.**

TUILES STRATÉGIE

Chaque Tuile Stratégie offre à son propriétaire un effet permanent qui peut être utilisé pendant son tour, jusqu'à ce qu'elle soit échangée avec une Tuile Stratégie de la vitrine (face visible). Chaque fois que vous placez une Clé sur l'Arc de Triomphe, vous **pouvez** échanger votre Tuile Stratégie pour une autre Tuile Stratégie de la réserve. La Tuile Stratégie que vous remplacez (face visible) dans la réserve redevient ainsi disponible pour l'ensemble des joueurs. Remplacer une Tuile Stratégie dans la réserve n'annule pas rétroactivement les effets de ses activations.



Recevez 2 Francs supplémentaires chaque fois que vous placez une Clé sur une Banque (mais pas sur l'Arc de Triomphe).



Vous êtes autorisé à placer plusieurs Clés sur n'importe quelle Banque et/ou sur l'Arc de Triomphe. Toutes vos Clés sont placées sur votre emplacement.



Recevez 3/3/2 Francs (dans une partie à 2/3/4 joueurs) chaque fois qu'un joueur (y compris vous-même) place une Clé sur l'Arc de Triomphe. Cet effet s'applique également lors du tour où vous remplacez cette Tuile dans la réserve.



Regardez secrètement la Tuile supérieure de chaque pile de Tuiles Bâtiment avant d'en choisir une.



Chaque fois qu'un joueur paie 2 Francs pour obtenir une Tuile Bonus sur un Bâtiment de niveau 3, vous recevez ces 2 Francs. Si vous êtes le joueur qui doit payer ces 2 Francs, vous devez les posséder pour réaliser l'action, mais vous les récupérez immédiatement.



Si vous déplacez une Clé vers un Bâtiment sans Jeton Ressource ou Prestige, prenez un Jeton Ressource de la réserve s'il est disponible ou un Jeton Prestige de la boîte s'il a précédemment été défaussé.



Si vous déplacez un jeton situé sur un Bâtiment ou un Monument, Recevez 1 PV.



Chaque fois que vous déplacez une Clé sur un autre Bâtiment, marquez 1 PV pour chaque Clé (y compris les vôtres) située entre la source et la destination.

Exemple : Charlotte déplace sa Clé de l'Arc de Triomphe vers le Bâtiment de valeur 5 du Quartier de Belleville. Une Clé se trouve sur les Bâtiments de niveaux 2 et 4 de ce Quartier. Il y a donc deux Clés situées entre l'Arc de Triomphe et le Bâtiment de valeur 5. Charlotte obtient 2 PV.



Vous pouvez déplacer une Clé sur un Bâtiment déjà occupé par un ou plusieurs adversaires. Payez son coût normal.



Si vous déplacez une Clé sur un Bâtiment de niveau 4, vous pouvez acquérir une Tuile Bonus gratuitement en suivant les règles habituelles en ce qui a trait à l'acquisition des Tuiles Bonus pour les Bâtiments de niveau 1 ou 2.



Recevez 2 PV si vous déplacez une Clé de la Banque ou de l'Arc de Triomphe vers un Bâtiment situé dans un Quartier où vous occupez déjà au moins un autre Bâtiment.



Vous pouvez choisir de retirer du jeu une ou plusieurs de vos Clés, utilisées ou non (y compris celles de la réserve), et ce, n'importe quand durant votre tour, **mais avant le Décompte des points**. Obtenez 2 PV pour chaque Clé retirée.

CRÉDITS

AUTEURS DU JEU : Wolfgang Kramer et Michael Kiesling •

ILLUSTRATIONS : Andreas Resch • **CHEF DE PROJET :** Rudy Seuntjens •

DIRECTION ARTISTIQUE : Rafaël Theunis • **RÉDACTION :** Rafaël Theunis •

TRADUCTION FRANÇAISE : Rafaël Theunis • **RÉVISION :** Alexandre Limoges.

S'il y a un problème avec ce produit, contactez le vendeur auprès duquel vous avez acheté ce jeu ou contactez notre service clientèle sur notre site: gamebrewer.com/customer-service

