



# ПАРИЖ

Авторы игры: Вольфганг Крамер и Михаэль Кислинг  
Иллюстрации Андреаса Реша

## ВВЕДЕНИЕ

В «Париже» вы становитесь состоятельным инвестором недвижимости в Париже 1900-х годов. Париж находится на пике трансформации в один из самых красивых городов мира. После успешно организованной Всемирной выставки в 1889 году, увенчанной построением Эйфелевой башни и празднованием ста лет со дня взятия Бастилии, Париж вступил в эру, известную как «Прекрасная эпоха». Созданная в этот период архитектура Парижа варьируется от бозара, неовизантийского и неоготического стиля до Ар-нуво и Ар-деко. Ваша задача — приобрести несколько таких роскошных парижских зданий, чтобы получить с них доход, а также инвестировать полученные средства в развитие и содержание самых известных зданий и достопримечательностей Парижа.

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ:



1 игровое поле и 1 Триумфальная арка



36 жетонов зданий



8 жетонов достопримечательностей



42 бонусных жетона



12 жетонов конца игры



6 жетонов ПО



35 франков



18 фишек ресурсов



18 фишек престижа

В цветах каждого из четырёх игроков:



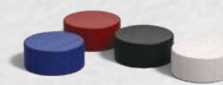
1 ширма игрока



12 ключей



1 фигурка



1 маркер ПО

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ


**Примечание:** это стандартная подготовка к игре «Париж». Если вы хотите разнообразить игру и сделать стартовую раскладку непредсказуемой, ознакомьтесь с разделом «Альтернативный вариант подготовки» на следующей странице.

**1** Выложите игровое поле на стол, как показано на рисунке. Если вы хотите играть без объёмной Арки, то положите центральный сектор вверх той стороной, на которой изображена Арка.

**2** Поставьте вашу фигурку рядом с началом трека бонусных жетонов.

**3** Положите ваш маркер ПО на отметку «0» трека победных очков.

**4** Положите жетоны достопримечательностей лицевой стороной вверх рядом с полем так, чтобы они были видны всем.

**5** Соберите вашу ширму игрока и поместите её перед собой. Тот, у кого на ширме есть значок , становится первым игроком и будет им в течение всей игры.

**6** Возьмите 3 франка и положите их за свою ширму.




**7** Положите оставшиеся монеты рядом с полем, рассортировав их по номиналу. Это — общий запас.

**13** Перетасуйте 36 жетонов зданий. Случайным образом выберите 3 из них и не глядя верните в коробку. Оставшиеся жетоны разложите в 3 равные стопки рядом с игровым полем, рисунками зданий вниз.

## Альтернативный вариант подготовки

Когда вы сыграете в «Париж» несколько партий, можете разнообразить игру, сделав стартовую раскладку более случайной:

- ❖ Не выкладывайте жетоны ресурсов и престижа в соответствии с базовой схемой. Вместо этого положите 6 жетонов золота рядом с местами для зданий стоимостью 8. Затем смешайте оставшиеся 12 жетонов ресурсов с 18 жетонами престижа и разложите их случайным образом на соответствующие места на поле.
- ❖ Возьмите по 1 бонусному жетону с каждым номером и разделите эти жетоны на 3 стопки в соответствии с указанными на них буквами [А/Б/В]. Перетасуйте стопку А и разложите жетоны из неё случайным образом на деления в соответствующей зоне трека бонусных жетонов. Сделайте то же самое со стопками Б и В. Затем возьмите оставшиеся бонусные жетоны и разложите их на соответствующие деления трека бонусных жетонов.

**12** В случае, если играют три человека, уберите все бонусные жетоны с символом  на рубашке. Если играют двое, уберите все жетоны с символами  и . Рассортируйте бонусные жетоны по номерам и разложите их лицевой стороной вверх на соответствующие деления трека бонусных жетонов. Жетоны с одинаковыми номерами складывайте в стопки.

**11** Положите жетоны конца игры лицевой стороной вниз рядом с полем.

**10** Положите жетоны ПО лицевой стороной вверх рядом с полем.

**9** Положите ключи вашего цвета за свою ширму игрока. Количество ключей, которые вы получаете, зависит от количества игроков:

- ❖ 10 в партии на 2 игроков
- ❖ 9 в партии на 3 игроков
- ❖ 7 в партии на 4 игроков

Возьмите из оставшихся ключей по 2 ключа каждого цвета и положите в общий запас рядом с полем. Остальные ключи верните в коробку.

**8** Разложите жетоны ресурсов и жетоны престижа в каждом районе игрового поля, как показано на рисунке.

# ОБЗОР ИГРЫ

В игре «Париж» игроки становятся инвесторами недвижимости, стремящимися приобрести самые изысканные здания в Париже конца девятнадцатого века. Игроки зарабатывают победные очки (ПО), приобретая здания и получая бонусные жетоны. Игра длится несколько раундов. Когда наступает конец игры (см. страницу 7), игроки заканчивают текущий раунд, и затем у всех есть по ОДНОМУ последнему ходу перед подсчётом очков. Игрок с наибольшим количеством ПО в конце игры объявляется победителем.

## ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок ДОЛЖЕН выполнить два следующих шага:

1. **Выложить жетон здания на игровое поле (если возможно)**
2. **Выполнить действие**

### 1. Выложить жетон здания на поле

В начале своего хода вы должны взять верхний жетон из любой стопки жетонов зданий и положить его на соответствующее место на поле: так, чтобы стоимость здания и район совпадали с указанными на жетоне.

Если все стопки жетонов зданий закончились, просто пропускайте этот шаг до конца игры.



**Вариант игры:** Вы можете играть, игнорируя районы, указанные на жетонах зданий. Выбрав этот вариант игры, не убирайте 3 жетона зданий в коробку на этапе подготовки. Вместо того, чтобы выложить жетон здания в нужный район в начале своего хода, игрок может проигнорировать указанный на жетоне район и положить этот жетон на свободное место с совпадающим числом в любой район. Но есть одно важное правило: в каждом районе может быть только одно здание каждого вида, например: вы не можете выложить жетон с театром в район, где уже есть театр. Возможна ситуация, в которой вы не сможете выложить взятый жетон. Если это произошло, просто уберите жетон из игры и перейдите к шагу 2.

### 2. Выполнить действие

На втором шаге вашего хода вы должны выполнить 1 из 3 следующих действий:

1. **Выложить ключ на банк или на Триумфальную арку**
2. **Переместить ключ, чтобы приобрести здание**
3. **Взять жетон конца игры (только если все стопки жетонов зданий закончились)**

#### 1. Выложить ключ

Возьмите один из ваших ключей за ширмой и выложите его на банк одного из 6 районов или на Триумфальную арку (на изображение вашего ключа).

Если вы выкладываете ключ на банк, возьмите указанное на нём количество франков из общего запаса и положите их за свою ширму.



**Важно:** На каждом из банков и на Триумфальной арке в каждый момент времени может лежать лишь по одному вашему ключу.

**Важно:** Вы не можете выложить ключ из-за ширмы сразу на здание или достопримечательность.

#### 2. Переместить ключ

Переместите один из ваших ключей на игровом поле на свободное здание или достопримечательность и заплатите указанную стоимость (франками и ресурсами, см. раздел «Стоимость» на следующей странице). После этого вы считаетесь владельцем этого здания или достопримечательности и можете получить положенный доход (фишки ресурсов, жетоны бонусов и/или ПО, см. раздел «Доход» на странице 6).

Вы можете переместить ключ только на **свободное** здание или достопримечательность. На выбранном здании или достопримечательности не может быть другого ключа — ни вашего, ни ваших оппонентов.

Если вы перемещаете ключ с **Триумфальной арки**, то вы можете переместить его на любое свободное здание или достопримечательность в любом из 6 районов.



Если вы перемещаете ключ с банка, здания или достопримечательности, вы можете положить его только на **свободное** здание или достопримечательность с **большей стоимостью в том же районе**. Помните, что у банков нет стоимости, как у остальных зданий.



**Пример:** Шарлотта хочет переместить свой ключ с резиденции стоимостью 3. Она не может переместить его на здание стоимостью 1 или 2, так как они стоят меньше. Она также не может переместить его на отель стоимостью 5 или на достопримечательность стоимостью 13, так как на них лежат ключи других игроков. Однако она может переместить ключ на ресторан стоимостью 4.

### Жетоны ПО

Как только на зданиях и достопримечательностях района в сумме окажется 4 ключа (не считая банк), текущий игрок может немедленно выложить один из доступных жетонов ПО на свободное место для жетона ПО в **любой район**.

В конце игры эти жетоны принесут бонусные ПО тем игрокам, которые владеют самыми дорогими зданиями и достопримечательностями в этом районе.



### Здания

Вы можете переместить ключ только на уже выложенное на поле свободное здание.

### Достопримечательности

Вы можете переместить ключ на свободную достопримечательность, уже выложенную на поле, ИЛИ можете сначала добавить доступную достопримечательность из общего запаса в район, в котором уже лежит ваш ключ, и затем переместить ключ на неё.

Достопримечательности выкладываются последовательно друг над другом. Нет ограничения на количество достопримечательностей в районе, однако стоимость приобретаемой достопримечательности всегда должна быть выше стоимости каждой выложенной до этого.



**Пример:** Франсуа приобрёл достопримечательность стоимостью 12 в Сен-Жермене (Saint-Germain). В дальнейшем любая достопримечательность, добавляемая в Сен-Жермен, должна будет стоить 13 или выше.

У всех зданий и достопримечательностей есть **стоимость А**. У некоторых есть дополнительная **цена В**, некоторые приносят разовый **доход С**. У достопримечательностей также есть очки **престижа D**, изображённые слева.



### Стоимость

Перемещая ключ, чтобы приобрести здание или достопримечательность, вы должны заплатить количество **франков, равное стоимости этого здания или достопримечательности**. Однако, если ваш ключ перемещён с другого здания или достопримечательности, вам нужно заплатить только **разницу** в стоимости. Вам также нужно заплатить полную **цену в ресурсах**, указанную в верхней части жетона.

Если у вас не хватает франков и/или ресурсов, вы не можете переместить свой ключ на это здание или достопримечательность.

**Пример:** Рафаэль хочет переместить ключ с булочной в Монмартре (Montmartre) на театр. Он платит 3 франка и кладёт свой ключ на театр.



**Пример:** Жюли хочет переместить ключ с театра в Ла Виллетте (La Villette) на новую достопримечательность стоимостью 12. Она платит 4 франка, 1 мрамор и 1 золото, добавляет достопримечательность в район и перемещает на неё свой ключ.



## Фишки ресурсов и престижа

Есть три вида ресурсов: дерево, мрамор и золото. Они нужны для приобретения зданий стоимостью 8 (для которых требуется дерево) и достопримечательностей (для которых требуется мрамор и золото).



Есть три вида фишек престижа: бронза, серебро и золото. Они принесут вам победные очки, если вы используете их для приобретения достопримечательностей.



Ресурсы можно покупать и продавать в любое время, а фишки престижа — продавать в любое время — по ценам, указанным в таблице в основании вашей ширмы игрока.



Обратите внимание, что ресурсы **нельзя купить в начале игры**, потому что все фишки ресурсов выложены на поле. Они станут доступны для покупки позже в течение игры. Всякий раз, когда вы тратите ресурсы, кладите их рядом с полем в общий запас, где они становятся доступны для покупки любым игроком. Когда вы тратите фишки престижа, они сбрасываются из игры.

## Доход

После того, как вы переместили ключ на здание или достопримечательность и оплатили указанную стоимость, вы можете получить несколько видов дохода:

- Когда вы приобретаете здание, вы можете взять фишку ресурса или престижа рядом с ним, если она всё ещё там лежит, и положить её за свою ширму. Если кто-то опередил вас и забрал фишку раньше, вы ничего не получаете.
- Когда вы приобретаете здание стоимостью 1 или 2, вы можете взять бонусный жетон бесплатно, передвинув вашу фигурку вперёд по треку бонусных жетонов. Вы можете сделать то же самое, когда приобретаете здание стоимостью 3, но только если заплатите 2 франка (см. раздел «Бонусные жетоны» на этой странице).



- Когда вы приобретаете здание стоимостью 8, вы сразу получаете 2 ПО.



- Когда вы приобретаете достопримечательность, вы можете сбросить до 3 фишек престижа, указанных на ней, и получить соответствующие ПО за каждую сброшенную фишку престижа.



**Пример:** Жюли приобретает в Бельвиле (Belleville) достопримечательность стоимостью 15 (предыдущая выложенная достопримечательность стоила 10). Она платит 15 франков, 2 золота, 1 мрамор и перемещает свой ключ на достопримечательность. Она решает сбросить две золотых фишки престижа; это приносит ей 10 ПО.



## Бонусные жетоны

Бонусные жетоны можно получить, приобретая здания стоимостью 1, 2 или 3. Чтобы получить бонусный жетон, передвиньте вашу фигурку по треку бонусных жетонов вперёд на столько делений, сколько хотите, но так, чтобы она остановилась на одном из доступных бонусных жетонов. Затем возьмите этот жетон и положите его за свою ширму. Если ваша фигурка оказалась поверх стопки жетонов, возьмите верхний из них. Ваша фигурка может остановиться на делении с фигурками других игроков, если на этом делении есть доступный бонусный жетон.

**Важно:** вы можете передвигать свою фигурку только вперёд по треку, поэтому помните, что как только ваша фигурка проходит мимо бонусного жетона, вы теряете возможность получить этот жетон! Как только ваша фигурка достигнет значения 30 на треке бонусных жетонов, вы больше не сможете получать бонусные жетоны.



Вы можете использовать полученный бонусный жетон **немедленно или позже в течение игры**, в любой момент любого вашего хода. Используя жетон, немедленно примените его эффект и сбросьте этот жетон лицевой стороной вверх рядом со своей ширмой.

**Исключение:** бонусный жетон 27 не может быть использован в течение игры. Он будет учтён при подсчёте очков в конце игры.

У вас никогда не может быть двух бонусных жетонов одного типа (с одним и тем же номером), даже если эффект какого-либо бонусного жетона позволяет это правило нарушить. Если на бонусном жетоне изображены ресурсы или престиж, вы НЕ берёте фишки ресурсов и престижа из общего запаса. Вместо этого вы используете сам бонусный жетон как фишки ресурсов или престижа указанного вида и в указанном на жетоне количестве.

Список всех бонусных жетонов можно найти в приложении на странице 8.

**Пример:** Шарлотта может взять бонусный жетон, так как она приобрела здание стоимостью 2. Она передвигает свою фигурку на деление с бонусным жетоном 18 и кладёт его за свою ширму. Несколько ходов спустя, когда её ключи лежат на трёх разных зданиях стоимостью 4, она решает использовать бонусный жетон, который сразу же приносит ей 15 ПО.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Когда один из игроков берёт последний жетон конца игры, наступает конец игры. Текущий раунд доигрывается до конца (так, чтобы у каждого игрока было равное количество ходов за игру). **Затем игроки играют один последний раунд.** Это даёт возможность всем игрокам использовать оставшиеся у них бонусные жетоны (если это возможно).

## Подсчёт очков

- Игрок с бонусным жетоном 27 получает 1 ПО за каждый свой франк.
- Игроки могут получить дополнительные ПО в каждом районе с жетоном ПО, если у них приобретено **хотя бы одно** здание или достопримечательность в этом районе. Игроки складывают стоимость зданий и достопримечательностей, на которых лежат их ключи. В каждом районе игрок с наибольшей суммой получает ПО за 1-е место, указанные на жетоне ПО в этом районе. Игроки на 2-м и 3-м местах также получают соответствующие ПО, указанные на жетоне. Игрок, занявший 4-е место, не получает ничего. Ничья разрешается в пользу игрока, владеющего зданием или достопримечательностью с наибольшей стоимостью в этом районе. Если благодаря бонусному жетону 16 ничья всё ещё сохраняется, все игроки с одинаковой суммой получают ПО за соответствующее место. В таком случае награда за следующее место пропускается.

**Пример 1:** В конце игры все игроки получают ПО за район Батиньоль (Batignolles). У Луи суммарная стоимость зданий и достопримечательностей равна 13 (11+2), у Рафаэля — 10 (5+4+1), у Жюли — 13, а у Шарлотты — 3. У Луи и Жюли ничья за первое место, но, так как у Жюли есть здание с большей стоимостью (13), чем у Луи (11), она получает 20 ПО, Луи получает 10 ПО, а Рафаэль — 5 ПО.

## 3. Взять жетон конца игры

Только после того, как стопки жетонов зданий закончились, и **вместо того, чтобы выложить или переместить ключ**, вы можете просмотреть стопку жетонов конца игры и взять из неё один **любой** жетон. Вы можете использовать свой жетон конца игры немедленно или позже в течение игры, в любой момент любого вашего хода. Используя жетон конца игры, немедленно примените его эффект и сбросьте жетон.

Жетоны конца игры всегда лежат в стопке лицевой стороной вниз. Хотя игроки просматривают стопку, выбирая это действие, они не раскрывают остальным, какие именно жетоны в ней остались.

Если на жетоне конца игры изображены ресурсы или престиж, вы НЕ берёте фишки ресурсов и престижа из общего запаса. Вместо этого вы используете сам жетон конца игры как фишки ресурсов или престижа указанного вида и в указанном на жетоне количестве.

**Пример 2:** Далее все игроки считают ПО за район Монмартр (Montmartre). У Луи суммарная стоимость зданий и достопримечательностей равна 16 (11+5), у Рафаэля — 21 (15+3+3), у Жюли — 8, и у Шарлотты — 21 (15+4+2). У Рафаэля и Шарлотты ничья за первое место, и у обоих одинаковое здание с самым большим значением 15 (Луэр). В этом случае они оба получают 16 ПО, никто не получает 8 ПО, и Луи получает 4 ПО.

**Важно в партии на 2 игроков:** игрок на 2-м месте в районе получает ПО, только если сумма стоимости его зданий и достопримечательностей в этом районе равна хотя бы **ПОЛОВИНЕ** от суммы первого игрока.

**Пример 3:** В партии на 2 игроков Шарлотта и Луи считают очки за район Бельвиле (Belleville). У Шарлотты сумма стоимости зданий и достопримечательностей равна 12, а у Луи — 5, что меньше половины от суммы Шарлотты. Шарлотта получает 18 ПО, Луи не получает ничего.

Как только все игроки подсчитали дополнительные ПО в каждом районе с жетоном ПО, игрок с наибольшим количеством ПО объявляется победителем! В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством франков. Если всё ещё ничья, побеждает игрок с наибольшей суммарной стоимостью всех своих зданий и достопримечательностей. Если по-прежнему ничья, игроки делят победу.

## СОЗДАТЕЛИ

**ДИЗАЙН ИГРЫ:** Вольфганг Крамер и Михаэль Кислинг • **ИЛЛЮСТРАЦИИ:** Андреас Реш • **МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА:** Руди Сёнтгенс • **ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ И ПРАВИЛА ИГРЫ:** Рафаэль Тенис • **РЕДАКТОР:** Эфье Гилис • **КОРРЕКТУРА:** Ори Авталион, Дейв Мозер

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА:** Александр Дробышев • **РЕДАКТОР:** Константин Судариков • **ПЕРЕВОД:** Элина Ченцова • **ВЕРСТКА:** OWL Agency

Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoogames.ru



# ПРИЛОЖЕНИЕ: БОНУСНЫЕ ЖЕТОНЫ

Это список всех бонусных жетонов и их эффектов. **Помните:**

- Вы можете использовать бонусный жетон немедленно или в один из своих следующих ходов.
- У вас не может быть одновременно два бонусных жетона одного типа (с одним и тем же номером).
- Когда вы используете бонусный жетон, вы **немедленно** применяете его эффект и **сбрасываете** этот жетон лицевой стороной вверх рядом со своей ширмой.
- Если на бонусном жетоне изображены ресурсы или престиж, **сам бонусный жетон считается указанными фишками ресурса или престижа. НЕ** берите фишки ресурсов и престижа из общего запаса.



**1-5-7-12-22:** Получите указанное количество франков и/или ПО.



**2-3-4:** Этот жетон считается 1 фишкой ресурса указанного вида. Вы можете использовать этот ресурс для приобретения здания или достопримечательности или продать его, чтобы получить франки.



**6-11-15-18-26-28:** Получите указанное количество ПО за каждое здание с указанной стоимостью, которым вы владеете на момент использования этого жетона.



**8:** Этот жетон считается 1 фишкой престижа на ваш выбор. Вы можете использовать эту фишку престижа, чтобы получить ПО при приобретении достопримечательности, или продать её, чтобы получить франки.



**9:** Когда вы перемещаете ключ, можете переместить его на здание или достопримечательность, на которой уже лежит ваш ключ. Вы как обычно платите указанную стоимость и получаете доход (если возможно). Учтите, что это здание или достопримечательность будет теперь учитываться **дважды** при любом подсчёте.



**10:** Этот жетон считается 1 фишкой ресурса на ваш выбор. Вы можете использовать этот ресурс для приобретения здания или достопримечательности или продать его, чтобы получить франки.



**13-14:** Вы можете заплатить указанное количество франков, чтобы получить 1 дополнительный ключ из общего запаса и положить его за свою ширму.



**16:** Когда вы перемещаете ключ, можете переместить его на здание или достопримечательность, где уже есть ключ другого игрока. Вы как обычно платите указанную стоимость и получаете доход (если возможно).



**17:** Вы можете взять любой бонусный жетон с поля и положить его за свою ширму. Не передвигайте вашу фигурку по треку бонусных жетонов.



**19:** Этот жетон считается 2 фишками престижа на ваш выбор. Вы можете использовать эти фишки престижа (одну или обе), чтобы получить ПО при приобретении достопримечательности, или продать их (одну или обе), чтобы получить франки.



**20:** Получите 1/2/3 ПО (в партии на 2/3/4 игроков) за каждый ваш неиспользованный бонусный жетон (не считая этот). Не показывая лицевую сторону ваших жетонов, продемонстрируйте их количество другим игрокам, затем верните их за ширму.



**21:** Этот жетон считается 2 фишками ресурсов на ваш выбор. Вы можете использовать эти ресурсы (один или оба) для приобретения здания или достопримечательности или продать их (один или оба), чтобы получить франки.



**23:** Вы можете вернуть одну или больше пар одинаковых фишек престижа в общий запас и получить 2/3/4 ПО (в партии на 2/3/4 игроков) за каждую возвращённую таким образом пару.



**24:** Вы можете вернуть одну или больше пар одинаковых фишек ресурсов в общий запас и получить 2/3/4 ПО (в партии на 2/3/4 игроков) за каждую возвращённую таким образом пару.



**25:** Передвиньте вашу фигурку по треку бонусных жетонов назад до 5 делений и возьмите жетон, на котором окажется фигурка (помните, что у вас не может быть двух бонусных жетонов с одним и тем же номером).



**27:** В конце игры получите 1 ПО за каждый ваш франк.



**29:** Получите 8 ПО за каждую достопримечательность, которой вы владеете на момент использования этого жетона.



**30:** Получите 10/15/20/25 ПО, если вы владеете зданиями и достопримечательностями 4/5/6/7 разных видов на момент использования этого жетона. Все достопримечательности считаются объектами 1 вида.

*Пример: Рафаэль владеет одним кафе, тремя пекарнями, двумя отелями, одним театром и двумя достопримечательностями (Люксембургским садом и Эйфелевой башней). Он владеет зданиями и достопримечательностями 5 разных видов и получает 15 ПО, используя этот жетон.*