



PARIS

l'Étoile

Dodatek do gry "Paris"
Autorzy gry Wolfgang Kramer oraz Michael Kiesling
Ilustracje Andreas Resch

WPROWADZENIE


Minęły lata od czasu kiedy mądrze zainwestowaliście swój kapitał w najbardziej prestiżowe budynki i krajobrazy, znajdujące się tuż obok najświetniejszego ronda na świecie: la place de l'Étoile.

To właśnie stąd ikoniczny Łuk Triumfalny spogląda w dół na Aleję Pól Elizejskich. Nie możecie jednak spocząć na laurach. Sprytni zagraniczni inwestorzy zwęszyli okazję, by włączyć się w walkę o francuski kapitał.

Chcąc stać się ważnymi graczami na rynku paryskich nieruchomości, wprowadzili nowe strategie i bonusy. Wy, jako doświadczeni inwestorzy, szybko zaadaptowaliście się do nowych warunków, poznaliście strategie i bonusy. Ponownie rzuciliście się w wir walki o prymat na rynku nieruchomości. Wasze zwycięstwo zależy od tego, czy będziecie w stanie nauczyć się nowych taktyk, zanim zrobią to wasi przeciwnicy.

ELEMENTY GRY



11 płytek bonusów (oznaczonych )



1 płytka specjalnej punktacji



5 płytek strategii startowych
(oznaczonych literą "S")



7 płytek strategii

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotujcie grę jak w rozgrywce podstawowej z następującymi zmianami:

- 1 Weźcie wszystkie płytki bonusowe z gry podstawowej i dodatku, które nie mają symbolu dla 3 i 4 graczy. Podzielcie je ze względu na strefę (A/B/C) i potasujcie każdą oddzielnie. Umieście płytki losowo w odpowiedniej strefie na Torze Bonusów, tak by go całkowicie zapieścić. W rozgrywkach trzyosobowych dodajcie płytki bonusowe oznaczone symbolem dla 3 graczy, w czteroosobowych oznaczone symbolem dla 4 graczy. Umieście te płytki na odpowiadających płytkach na torze. Niewykorzystane płytki bonusowe odłóżcie do pudełka.
- 2 Potasujcie płytki strategii startowych i rozdajcie losowo po jednej każdemu z graczy. Nierozdane płytki i 7 płytek strategii połóżcie odkryte obok planszy.
- 3 Umieście płytkę specjalnej punktacji na odpowiedniej płytce bonusowej (jeśli znajduje się w grze).

PŁYTKI BONUSOWE

Nowe płytki bonusowe działają tak samo jak płytki w grze podstawowej. Po jej zdobyciu należy położyć ją za zasłonkę gracza. Można ją aktywować od razu po zdobyciu lub w późniejszej części gry.



Możesz wziąć 1 dowolną płytkę końca gry.



Obejrzyj 3 płytki budynków, odłożone do pudełka podczas przygotowania gry. Wybierz jeden z nich i umieść na planszy. Weź żeton zasobu lub Prestiżu leżący obok niego.

Uwaga! Jeśli gracze z wariantem, w którym nie odkładacie budynków do pudełka, to nie używajcie tej płytki bonusowej.



Przenosząc klucz z Łuku Triumfalnego na budynek o wartości 5, **nie musisz** opłacać kosztu.



Możesz wziąć 2 dowolne płytki końca gry.



Możesz wziąć 1 dostępną płytkę punktacji (**ale nie płytkę punktacji specjalnej**) i umieścić ją w wybranej przez siebie dzielnicy.



Otrzymujesz tyle franków, ile wynosi **najwyższa** wartość budynku (nie krajobrazu), którego jesteś właścicielem.



Na końcu gry wybierz jedną dzielnicę. Otrzymujesz 2 punkty za każdy klucz, który w niej posiadasz (wliczając klucz znajdujący się na polu banku w tej dzielnicy).



Otrzymujesz 10/15/20/25 Punktów Zwycięstwa jeśli jesteś właścicielem 3/4/5/6/ budynków lub krajobrazów jednego typu w momencie aktywacji płytki. Wszystkie krajobrazy uznaje się za tego samego typu.

Przykład: Marysia jest właścicielką 1 kawiarni, 5 piekarni, 2 hoteli, 1 teatru i 3 krajobrazów. Decyduje się aktywować tę płytkę. Za posiadanie 5 piekarni otrzymuje 20 Punktów Zwycięstwa.



Możesz wziąć płytkę punktacji specjalnej i umieścić ją **na wierzchu** płytki punktacji znajdującej się w wybranej przez siebie dzielnicy. Płytkę ta przynosi Punkty Zwycięstwa **jedynie** graczowi, którego wartość nieruchomości w tej dzielnicy jest **najwyższa**. Kolejni gracze nie otrzymują żadnych Punktów. **Uwaga!** Płytkę punktacji specjalnej może być umieszczona na planszy wyłącznie przy wykorzystaniu tej płytki bonusowej.

PŁYTKI STRATEGII

Każda płytkę strategii ma trwały efekt, z którego jej właściciel może skorzystać podczas swojej tury. Gracze mogą wymieniać płytki strategii, by zmieniać dostępny efekt.

Za każdym razem, kiedy gracz umieszcza klucz na Łuku Triumfalnym, może zamienić posiadaną płytkę strategii na inną z dostępnej puli. W takim przypadku odkłada posiadaną płytkę, która jest teraz dostępna dla innych graczy, obok planszy, a nową umieszcza przed sobą. Gracz może wykorzystać efekt płytki w turze, w której ją zamieni.



Otrzymujesz 2 dodatkowe franki za każdym razem, kiedy umieszczasz klucz w banku (**nie na Łuku Triumfalnym**).



Możesz posiadać kilka kluczy w każdym banku i na Łuku Triumfalnym (klucze umieszczasz jeden na drugim, na miejscu w twoim kolorze).



Otrzymujesz 3/3/2 franki (2/3/4 graczy) za każdym razem, kiedy ktoś umieści klucz na Łuku Triumfalnym (wliczając w to twoje klucze oraz turę, w której zamieniasz tę płytkę strategii).



Podejrzyj wierzchnią płytkę budynków w każdym dostępnym stosie, zanim dokonasz jego wyboru.



Kiedy gracz płaci koszt 2 franków za poruszenie swojego pionka na Torze Bonusów w budynku o wartości 3, otrzymujesz te 2 franki. Jeśli to ty płacisz, musisz posiadać 2 franki, zanim je otrzymasz z powrotem.



Jeśli przeniesiesz klucz do budynku, obok którego nie ma żetonu zasobu lub Prestiżu, weź żeton zasobu z puli lub żeton Prestiżu uprzednio odłożony do pudełka.



Jeśli przeniesiesz klucz z budynku lub krajobrazu, otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa.



Jeśli przeniesiesz klucz do budynku, otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa za każdy klucz znajdujący się na budynkach o niższej wartości.

Przykład: Ula przenosi swój klucz z Łuku Triumfalnego do dzielnicy Belleville, na budynek o wartości 5. Budynki o wartości 2 i 4 w tej dzielnicy mają klucze, Ula otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa.



Możesz przenieść klucz na budynek, który jest własnością jednego lub kilku przeciwników. Opłacasz normalny koszt.



Jeśli przeniesiesz klucz do budynku o wartości 4, możesz poruszyć swój pionek na Torze Bonusów i zdobyć płytkę bonusową w taki sposób, jak w przypadku budynków o wartości 1 lub 2.



Otrzymujesz 2 punkty, jeśli przeniesiesz klucz z banku lub Łuku Triumfalnego do budynku w dzielnicy, w której znajduje się przynajmniej jeden budynek, którego jesteś właścicielem.



Podczas swojej tury, **ale przed końcową punktacją**, możesz odrzucić do pudełka jeden ze swoich kluczy, użytych lub nie. Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa za każdy usunięty w ten sposób klucz.

AUTORZY GRY

AUTORZY GRY: Wolfgang Kramer oraz Michael Kiesling • **ILUSTRACJE:** Andreas Resch
MENADŻER PROJEKTU: Rudy Seuntjens • **DYREKTOR ARTYSTYCZNY:** Rafaël Theunis
REDAKTOR: Rafaël Theunis • **KOREKTA:** Ori Avtalion, Amanda Erven, Christine Gijbels.

EDYCJA POLSKA: Czacha Games

TŁUMACZENIE I KOREKTA: Michał Szewczyk oraz Maciej Matejko.



CZACHA
GAMES

