

PARIS

Um jogo de Wolfgang Kramer e Michael Kiesling
Ilustrações de Andreas Resch

INTRODUÇÃO

Em Paris, vocês assumem o papel de ricos investidores imobiliários dos anos 1900s. Paris está no auge de sua transformação em uma das cidades mais bonitas do mundo. Depois de organizar com sucesso a Exposição Universal em 1889, coroada pela construção da Torre Eiffel, e comemorando o centenário da Queda da Bastilha, Paris passa por um período conhecido como "La Belle Époque".

A arquitetura de Paris criada durante esse período abrangeu desde Beaux-Arts, Neo-Bizantina, e Neogótica até Art Nouveau e Art Deco. É sua missão adquirir algumas dessas magníficas construções Parisienses no intuito de lucrar e investir no desenvolvimento e conservação de alguns dos mais icônicos edifícios e monumentos desta magnífica cidade!

COMPONENTES



1 Tabuleiro e 1 Arco do Triunfo



36 Fichas de Edifício



8 Fichas de Monumento



42 Fichas de Bônus



12 Fichas de Fim de Jogo



6 Fichas de PV



35 Francos



18 Marcadores de Recurso



18 Marcadores de Prestígio

Em cada uma das 4 cores de jogador:



1 Escudo de Jogador



12 Chaves



1 Meeple de Bônus



1 Disco de PV

PREPARAÇÃO DO JOGO


Nota: Esta é a preparação básica para um jogo de "Paris". Caso queira jogar com uma preparação mais aleatória do jogo, confira o capítulo "Preparação Alternativa" na próxima página.

1 Monte o Tabuleiro como mostrado aqui. Se preferir jogar sem o Arco 3D, você pode virar a ficha central para o lado com a ilustração do Arco.

2 Coloque seu Meeple de Bônus próximo ao início da Trilha de Fichas de Bônus.

3 Coloque seu Disco de PV no espaço "0" da Trilha de PVs.

4 Coloque as Fichas de Monumento viradas para cima próximo ao Tabuleiro, de modo que todos possam ver todas as Fichas.

5 Monte seu Escudo de Jogador e coloque-o em sua frente. Aquele que tiver o ícone  na base do seu Escudo de Jogador será o primeiro jogador nesta partida.

6 Pegue 3 Francos e coloque-os atrás do seu Escudo de Jogador.

13 Embaralhe as 36 Fichas de Edifício. Devolva aleatoriamente 3 fichas para a caixa sem olhá-las. Coloque as Fichas de Edifício restantes em 3 pilhas divididas igualmente ao lado do Tabuleiro, com as imagens dos Edifícios viradas para baixo.



7 Coloque os Francos próximo ao Tabuleiro, organizados por seus valores. Esta é a reserva geral.

VISÃO GERAL DE JOGO

Em "Paris", os jogadores assumem o papel de investidores imobiliários tentando adquirir os mais requintados edifícios na Paris do final do século XIX. Os jogadores recebem Pontos de Vitória (PVs) ao comprar edifícios e obter Fichas de Bônus. O jogo possui uma quantidade variada de rodadas. Uma vez que a condição de fim de jogo for atingida (veja a página 7), os jogadores terminarão a rodada atual, e então todos terão UM turno final antes da pontuação de fim de jogo. O jogador com mais PVs no fim do jogo é declarado o vencedor.

COMO JOGAR

Começando pelo Jogador Inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador DEVE realizar as 2 etapas seguintes:

1. **Coloque um Edifício no Tabuleiro (enquanto eles estiverem disponíveis)**
2. **Realize uma ação**

1. Coloque um Edifício no Tabuleiro

Você deve começar seu turno comprando a Ficha de Edifício do topo de uma das pilhas de compra e colocá-la no espaço de Edifício correspondente, com o Valor de Construção e Distrito indicados na Ficha.

Se todas as pilhas de Fichas de Edifício estiverem vazias, simplesmente pule esta etapa pelo restante do jogo.



Variante: Você pode escolher ignorar os nomes dos Distritos escritos nas Fichas de Edifício. Nesse caso, não remova nenhuma Ficha de Edifício durante a preparação. Ao invés de colocar uma Ficha de Edifício no Distrito correspondente no começo de seus turnos, os jogadores podem ignorar o nome do Distrito e colocar a Ficha em um espaço disponível com o número correspondente em um Distrito de sua escolha. Porém, existe uma regra importante: Cada distrito pode conter apenas 1 Edifício de cada tipo, por exemplo: você não pode colocar um Teatro em um Distrito que já contenha um Teatro. É possível que você não consiga colocar a Ficha de Edifício que você comprou. Se isso ocorrer, simplesmente remova esse Edifício do jogo, e prossiga para a etapa 2.

2. Realize uma ação

Na segunda etapa do seu turno, você deve realizar 1 ação dentre as 3 possibilidades a seguir:

1. **Coloque uma Chave em um Banco ou no Arco do Triunfo**
2. **Mova uma Chave para comprar um Edifício**
3. **Pegue uma Ficha de Fim de Jogo (somente se todas as pilhas de Fichas de Edifício estiverem vazias)**

1. Coloque uma Chave

Pegue uma das suas Chaves de trás do seu Escudo de Jogador e coloque-a no Banco de um dos Distritos ou no Arco do Triunfo.

Se você colocar sua Chave em um Banco, pegue o número indicado de Francos da reserva geral e coloque atrás do seu Escudo de Jogador.



Importante: Você pode ter apenas 1 Chave em cada Banco e no Arco do Triunfo a qualquer momento.

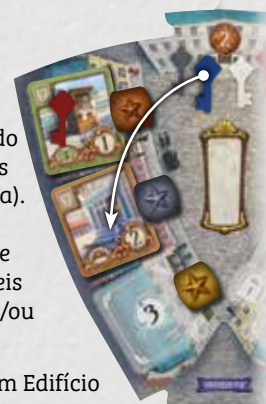
Importante: Você não pode colocar uma Chave de trás do seu Escudo de Jogador em um Edifício ou Monumento.

2. Mova uma Chave

Mova uma das suas Chaves no Tabuleiro para um Edifício ou Monumento desocupado e pague os custos correspondentes (Francos e Recursos, veja "Custos" na próxima página). Você passa, então, a ser considerado o proprietário desse Edifício ou Monumento, e você pode receber seus benefícios disponíveis (Marcadores de Recurso, Fichas de Bônus e/ou PVs, veja "Benefícios" na próxima página).

Você pode mover sua Chave apenas para um Edifício ou Monumento **desocupado**. O Edifício ou Monumento não pode conter nenhuma Chave, seja sua ou de um oponente.

Se você mover uma Chave do **Arco do Triunfo**, você pode movê-la para qualquer Edifício ou Monumento desocupado em qualquer um dos 6 Distritos.

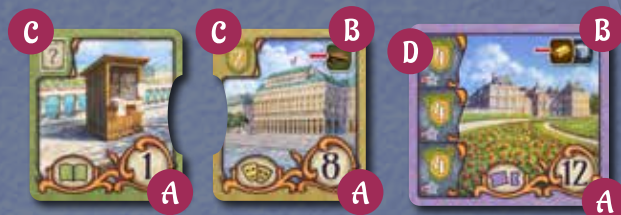


Se você mover uma Chave de um Banco, Edifício ou Monumento, você pode movê-la apenas para um Edifício ou Monumento **desocupado** com um **Valor de Construção maior e no mesmo Distrito**. Note que os Bancos não possuem Valor de Construção.



Exemplo: Charlotte quer mover sua Chave de uma residência de valor 3. Ela não pode movê-la para um Edifício de valor 1 ou de valor 2 pois eles possuem um valor menor. Ela também não pode movê-la para o hotel de valor 5 ou para o Monumento de valor 13, pois eles já estão ocupados por Chaves de outros jogadores. No entanto, ela pode movê-la para o restaurante de valor 4.

Todos os Edifícios e Monumentos possuem um **Valor de Construção A**. Alguns têm um **Custo adicional B**, e alguns têm um **Benefício C**. Além disso, Monumentos possuem **Recompensas de Prestígio D**, representadas à esquerda.



Custos

Para comprar um Edifício ou Monumento movendo sua Chave para ele, você deve pagar uma quantidade de **Franco** igual ao **valor do Edifício ou Monumento**. Porém, se sua Chave vier de outro Edifício ou Monumento, você só precisa pagar a **diferença** de valor dos dois. Você também precisa pagar quaisquer **custos de recursos** listados no topo da ficha.

Se você não tiver Francos e/ou Recursos suficientes, você não poderá mover sua Chave para o Edifício ou Monumento.

Fichas de PV

Assim que um **Distrito** tiver um total de 4 Chaves em Edifícios e Monumentos (sem incluir o Banco), o jogador ativo pode imediatamente colocar uma das Fichas de PV disponíveis em um espaço para Fichas de PV disponível em um Distrito **da escolha dele**.

Essas Fichas irão oferecer PVs bônus ao final do jogo para os jogadores que ocuparem os Edifícios e Monumentos com o maior valor total naquele Distrito.



Exemplo: Raphael quer mover sua Chave da Padaria em Montmartre para o Teatro. Ele paga 3 Francos e move sua Chave para o Teatro.



Edifícios

Você só pode mover sua Chave para um Edifício desocupado que já esteja no Tabuleiro.

Monumentos

Você pode mover sua Chave para um Monumento desocupado que já esteja no Tabuleiro OU você pode primeiro adicionar um Monumento disponível da reserva geral ao Distrito onde sua Chave está e então mover sua Chave para ele.

Monumentos são colocados sequencialmente acima um do outro. Não há nenhum limite para a quantidade de Monumentos que podem ser adicionados a um Distrito, mas o valor do Monumento que você for adicionar deve ser sempre maior do que quaisquer outros previamente colocados.

Exemplo: François adicionou um Monumento de valor 12 em Saint-Germain. Qualquer futuro Monumento adicionado à Saint-Germain deverá ter um valor 13 ou superior.



Exemplo: Julie quer mover sua Chave do Teatro em La Villette para um novo Monumento de valor 12. Ela paga 4 Francos, 1 Mármore e 1 Ouro, adiciona o Monumento ao Distrito e move sua Chave para ele.



Marcadores de Recursos e Prestígio

Existem 3 tipos de Recursos: Madeira, Mármore e Ouro. Eles são necessários para comprar Edifícios de valor 8 (requerem Madeira) e Monumentos (requerem Mármore e Ouro).



Existem 3 tipos de Marcadores de Prestígio: Bronze, Prata e Ouro. Eles valerão PVs se você usá-los para comprar um Monumento.



Recursos podem ser comprados e vendidos a qualquer momento, e Marcadores de Prestígio podem apenas ser vendidos a qualquer momento, de acordo com a tabela em seu Tabuleiro de Jogador:



Note que, no início do jogo, os Recursos **não podem ser comprados ainda**, porque estão todos no Tabuleiro. Eles ficarão disponíveis à medida que o jogo avança. Sempre que você gastar Recursos, você os coloca próximo ao Tabuleiro em uma reserva geral, onde eles ficarão disponíveis para todos os jogadores comprarem. Sempre que você gastar Marcadores de Prestígio, eles são removidos do jogo.

Benefícios

Após mover sua Chave para um Edifício ou Monumento e pagar seus custos, você pode receber vários tipos de Benefícios:

- Sempre que você comprar um Edifício, você pode pegar o Marcador de Recurso ou Prestígio próximo a ele, se ainda estiver presente, e colocá-lo atrás do seu Escudo de Jogador. Se alguém pegou o Marcador antes de você, você não recebe nenhum Marcador.
- Sempre que você comprar um Edifício de valor 1 ou 2 você pode pegar 1 Ficha de Bônus gratuitamente movendo seu Meeple de Bônus para frente na Trilha de Fichas de Bônus. Você pode fazer o mesmo quando comprar um Edifício de valor 3, desde que você pague 2 Francos antes (veja "Fichas de Bônus" nesta página).



- Sempre que você comprar um Edifício de valor 8, você ganha imediatamente 2 PVs.



- Sempre que você comprar um Monumento, você pode descartar até 3 Fichas de Prestígio como indicado no Monumento, e receber a quantidade de PVs indicada por cada Ficha de Prestígio que descartar.



Exemplo: Julie adiciona um Monumento de valor 15 em Belleville, acima do Monumento de valor 10 colocado previamente. Ela paga 15 Francos, 2 Ouros, 1 Mármore e coloca sua Chave no Monumento. Ela decide descartar 2 dos seus Marcadores de Prestígio de Ouro, recebendo 10 PVs por isso.



Fichas de Bônus

Fichas de Bônus podem ser recebidas comprando Edifícios de valor 1, 2 ou 3. Para obter uma Ficha de Bônus, mova seu Meeple de Bônus para frente quantos espaços desejar ao longo da Trilha de Bônus, até uma Ficha de Bônus disponível. Então pegue a Ficha e coloque-a atrás do seu Escudo de Jogador. Caso pare em uma pilha de Fichas, pegue a Ficha do topo da pilha. Múltiplos Meeples de Bônus podem ocupar o mesmo espaço, contanto que existam Fichas disponíveis nesse local.

Importante: Você pode mover seu Meeple de Bônus somente **para frente** na Trilha, então fique atento pois uma vez que seu Meeple tiver passado certas Fichas de Bônus, você **não** poderá reivindicá-las posteriormente no jogo! Uma vez que seu Meeple de Bônus tiver alcançado o espaço 30 na Trilha de Bônus, você não poderá obter mais nenhuma Ficha de Bônus.

Você pode ativar uma Ficha de Bônus que coletou **imediatamente** ou **posteriormente no jogo**, a qualquer momento durante um de seus turnos. Quando fizer isso, você imediatamente obtém sua vantagem e descarta a Ficha virada para cima próximo ao seu Escudo de Jogador.

Excessão: a Ficha de Bônus 27 não pode ser ativada durante o jogo. Ela é pontuada ao fim do jogo.

Como regra geral, você nunca pode ter 2 Fichas de Bônus do exato mesmo tipo (com o mesmo número), mesmo que o efeito de uma Ficha de Bônus lhe dê essa possibilidade. E sempre que uma Ficha de Bônus lhe der Recursos ou Prestígio, você **NÃO** pode pegar um Marcador de Recurso ou Prestígio da reserva através dela. Ao invés disso, você pode usar a própria Ficha de Bônus como Recursos ou Prestígio, como indicado na Ficha. (Uma lista de todas as Fichas de Bônus está no apêndice na página 8)



Exemplo: Charlotte pode coletar uma Ficha de Bônus por ter comprado um Edifício de valor 2. Ela move seu Meeple de Bônus até a ficha de número 18 e a coloca atrás de seu escudo. Alguns turnos depois, ao ter chaves em três edifícios de valor 4 diferentes, ela decide ativar a Ficha de Bônus, o que dá a ela 15 pontos de vitória.



3. Pegar uma ficha de fim de jogo

Somente após as pilhas de compra de Fichas de Edifício se esgotarem, você pode, **ao invés de colocar ou mover uma Chave**, olhar a pilha de Fichas de Fim de Jogo e pegar 1 Ficha de sua escolha. Você pode ativar uma Ficha de Fim de Jogo que coletou imediatamente ou posteriormente no jogo, a qualquer momento durante um de seus turnos. Quando fizer isso, você imediatamente obtém sua vantagem e descarta a Ficha.

A pilha de Fichas de Fim de Jogo é mantida virada para baixo. Apesar dos jogadores poderem procurar na pilha quando escolhem esta ação, as Fichas ainda disponíveis são mantidas em segredo.

Sempre que uma Ficha de Fim de Jogo lhe der Recursos ou Prestígio, você NÃO pode pegar um Marcador de Recurso ou Prestígio da reserva através dela. Ao invés disso, você pode usar a própria Ficha de Fim de Jogo como Recursos ou Prestígio, como indicado na Ficha.



FIM DO JOGO

Quando um jogador pega a última Ficha de Fim de Jogo, isso dispara o final do jogo. Continue jogando a rodada atual normalmente, garantindo que todos os jogadores tenham uma **quantidade igual** de turnos. **Então, todos os jogadores jogam uma rodada final.** Esta é uma oportunidade para todos os jogadores usarem as Fichas de Bônus que ainda não usaram (se possível).

Pontuação

- O jogador que possuir a Ficha de Bônus 27 recebe 1 PV por cada Franco que tiver.
- Os jogadores podem pontuar PVs adicionais em cada Distrito com uma Ficha de PV, caso tenham comprado **pelo menos um** Edifício ou Monumento naquele Distrito. Os jogadores somam o valor de todos os Edifícios e Monumentos com suas Chaves neles. Em cada Distrito, os jogadores com o maior, 2º maior, e 3º maior valor total recebem a maior, 2ª maior, e 3ª maior quantidade de PVs respectivamente, como indicado na Ficha de PV naquele Distrito. O 4º jogador não recebe nenhum PV. Em caso de empate, o desempate é feito em favor do jogador que comprou o Edifício ou Monumento com o maior valor naquele Distrito. Se o empate persistir (devido ao uso da Ficha de Bônus nº16), ambos os jogadores empatados recebem os PVs da posição empatada, e a próxima posição é ignorada.

Exemplo 1: Ao fim do jogo, todos os jogadores pontuam os PVs pelo Distrito Batignolles. Louis tem um Valor de Construção total de 13 (11+2), Raphael tem 10 (5+4+1), Julie tem 13, e Charlotte tem 3. Louis e Julie empataram pelo primeiro lugar, mas como Julie ocupa uma ficha de valor maior (13) do que Louis (11), ela recebe 20 PVs, Louis recebe 10 PVs, e Raphael recebe 5 PVs.



Exemplo 2: Em seguida, todos os jogadores pontuam PVs pelo Distrito Montmartre. Louis tem um Valor de Construção total de 16 (11+5), Raphael tem 21 (15+3+3), Julie tem 8, e Charlotte tem 21 (15+4+2). Raphael e Charlotte empataram pelo 1º lugar, e ambas as suas Fichas mais valiosas são a mesma (o Louvre). Nesse caso, ambos recebem 16 PVs, ninguém recebe 8 PVs, e Louis recebe 4 PVs.



Importante em jogos para 2 jogadores: O jogador com o 2º maior valor recebe seus PVs apenas se o seu valor total for pelo menos METADE do valor total do 1º jogador.

Exemplo 3: Em um jogo para 2 jogadores, Charlotte e Louis estão pontuando o Distrito Belleville. Charlotte tem um valor de Construção total de 12, e Louis tem 5, que é menos da metade do valor de Charlotte. Charlotte recebe 18 PVs e Louis recebe 0 PVs.



Uma vez que todos os jogadores tiverem recebidos os PVs extras por cada Distrito com uma Ficha de PV, **o jogador com mais PVs é declarado o vencedor!** Em caso de empate, a vitória vai para o jogador com mais Francos. Se o empate persistir, a vitória vai para o jogador que ocupa os Edifícios e Monumentos com o maior valor total em todo o Tabuleiro. E se mesmo assim houver empate, os jogadores compartilham a vitória.

CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO: Wolfgang Kramer e Michael Kiesling • **ILUSTRAÇÕES:** Andreas Resch • **GERENTE DE PROJETO:** Rudy Seuntjens
DIREÇÃO DE ARTE & MANUAL: Rafaël Theunis • **DESIGN DO INSERT:** Meeplemaker • **EDITOR:** Eefje Gielis • **REVISÃO:** Ori Avtalion, Dave Moser • **TRADUÇÃO:** Pedro Vinicius • **REVISÃO:** Romir G E Paulino.

Se houver algum problema com este produto, entre em contato com o fornecedor onde você comprou este jogo ou entre em contato com o nosso serviço de atendimento ao cliente em grok.games/sac

grok.



APÊNDICE: FICHAS DE BÔNUS

Esta é uma lista de todas as Fichas de Bônus e seus efeitos. **Lembre-se:**

- ☞ Você pode ativar uma Ficha de Bônus imediatamente ou durante um turno posterior.
- ☞ Você não pode ter 2 Fichas de Bônus do mesmo tipo (com o mesmo número).
- ☞ Quando ativar uma Ficha de Bônus, você obtém **imediatamente** sua vantagem e **descarta** a Ficha virada para cima próximo ao seu Escudo de Jogador.
- ☞ Quando uma Ficha de Bônus representar Recursos ou Prestígio, **a própria Ficha de Bônus conta como o Marcador indicado nela. NÃO** pegue Marcadores de Recurso ou Prestígio da reserva.



1-5-7-12-22: Você recebe a quantidade indicada de Francos e/ou PVs.



19: Esta Ficha conta como 2 Marcadores de Prestígio de sua escolha. Você pode usá-los (um ou ambos) para receber PVs quando comprar um Monumento ou vendê-los por Francos.



2-3-4: Esta Ficha conta como 1 Marcador de Recurso do tipo indicado. Você pode descartá-la para a compra de um Edifício ou Monumento, ou vendê-lo por Francos.



20: Receba 1/2/3 PVs (em 2/3/4 jogadores) por cada Ficha de Bônus não-utilizada que possuir (sem incluir esta Ficha) no momento em que usar esta Ficha de Bônus. Você não precisa revelar as fichas, simplesmente mostre as Fichas de Bônus para os outros jogadores para provar a quantidade que você possui, e então as devolva para trás do seu escudo.



6-11-15-18-26-28: Receba a quantidade indicada de PVs por cada Edifício do valor indicado que você ocupar no momento em que você usar esta Ficha de Bônus.



21: Esta Ficha conta como 2 Marcadores de Recurso de sua escolha. Você pode usá-los (um ou ambos) para a compra de um Edifício ou Monumento ou vendê-los (um ou ambos) por Francos.



8: Esta Ficha conta como 1 Marcador de Prestígio de sua escolha. Você pode usá-lo para receber PVs quando comprar um Monumento ou vendê-lo por Francos.



23: Você pode devolver um ou mais conjuntos de 2 Marcadores de Prestígio idênticos para a reserva geral e receber 2/3/4 PVs (em 2/3/4 jogadores) por cada conjunto devolvido.



9: Quando você mover uma Chave, você pode movê-la para um Edifício ou Monumento já ocupado por uma de suas Chaves. Você ainda precisa pagar os custos normais e receber os benefícios (se aplicável). Note que se você possuir um Edifício ou Monumento duas vezes graças a esta ficha, ele conta **dobrado** para quaisquer pontuações que podem ocorrer.



24: Você pode devolver um ou mais conjuntos de 2 Marcadores de Recurso idênticos para a reserva geral e receber 2/3/4 PVs (em 2/3/4 jogadores) por cada conjunto devolvido.



10: Esta Ficha conta como 1 Marcador de Recurso de sua escolha. Você pode usá-lo para a compra de um Edifício ou Monumento, ou vendê-lo por Francos.



25: Mova seu Meeple de Bônus até 5 Fichas para trás na Trilha de Bônus e pegue a Ficha de Bônus presente no local (Lembre-se que você não pode ter 2 Fichas de Bônus com o mesmo número).



13-14: Você pode pagar a quantidade indicada de Francos para receber 1 Chave extra da reserva geral e colocá-la atrás do seu Escudo de Jogador.



27: Receba 1 PV para cada Franco que você possuir ao final do jogo.



16: Quando você mover uma Chave, você pode movê-la para um Edifício ou Monumento já ocupado pela Chave de um oponente. Você ainda precisa pagar os custos normais e receber seus benefícios (se aplicável).



29: Receba 8 PVs por cada Monumento que você ocupar no momento em que usar esta Ficha de Bônus.



17: Você pode pegar qualquer Ficha de Bônus do Tabuleiro e colocá-la atrás do seu Escudo de Jogador. Não mova seu Meeple de Bônus de sua posição atual.



30: Receba 10/15/20/25 PVs se você ocupar 4/5/6/7 tipos diferentes de Edifícios e Monumentos no momento em que usar esta Ficha de Bônus. Todos os Monumentos são considerados de 1 tipo.

Exemplo: Raphael ocupa 1 Café, 3 Padarias, 2 Hotéis, 1 Teatro, e 2 Monumentos (o Jardim de Luxemburgo e a Torre Eiffel). Ele ocupa 5 tipos diferentes de Edifícios/Monumentos e recebe 15 PVs ao jogar esta Ficha de Bônus.