

Man spielt mehrere Runden bis zum Eintritt der Spielende-Bedingung.
Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt, der Startspieler beginnt.

Ablauf eines Zuges in 2 Schritten:

1) Leg ein Gebäude auf den Spielplan:

wenn verfügbar



- ◆ Du musst das oberste Gebäude von einem der max. 3 verdeckten Gebäudestapel ziehen und auf das zugehörige Gebäudefeld legen. Bezirk und Gebäudewert müssen zum Gebäudefeld passen.

2) Führe eine Aktion aus:

- ◆ Du musst GENAU 1 der 3 möglichen Aktionen ausführen.

Aktion A: Einen Schlüssel platzieren:

- ◆ Nimm 1 Schlüssel hinter Deinem Sichtschirm weg, platziere ihn auf einer BANK (Platz für 4 Schlüssel) UND erhalte 2 - 7 Francs (wie angegeben) ODER platziere den Schlüssel auf dem ARC DE TRIOMPHE (in der Mitte). Du kannst an jeder Bank bzw. dem Arc nur 1 Schlüssel liegen haben.

Aktion B: Einen Schlüssel versetzen:

- ◆ Versetze 1 Deiner Schlüssel auf dem Spielplan auf ein unbesetztes (ohne Schlüssel) Gebäude oder Wahrzeichen und zahle entsprechende Kosten.

Es gibt 2 Möglichkeiten:

unbesetzt = ohne jeglichen Schlüssel

- Schlüssel-Versetzung **vom Arc de Triomphe =>** auf ein unbesetztes Gebäude bzw. Wahrzeichen in einem der 6 Bezirke. Ggf. wird das Wahrzeichen vom Vorrat in die Ausparung des Bezirks gelegt.
- Schlüssel-Versetzung **von Bank / Gebäude / Wahrzeichen =>** auf ein unbesetztes Gebäude / Wahrzeichen (je mit HÖHEREN Gebäudewert UND innerhalb DESSELBEN BEZIRKS). Banken haben keinen Gebäudewert.

◆ SP-Plättchen:

ÜBERPRÜFE:

Sobald in einem Bezirk insgesamt **4 Schlüssel** auf Gebäuden + Wahrzeichen liegen (ohne Bank), darf der aktive Spieler sofort 1 verfügbares SP-Plättchen auf ein freies "SP-Plättchen"-Feld in einem Bezirk seiner Wahl legen.



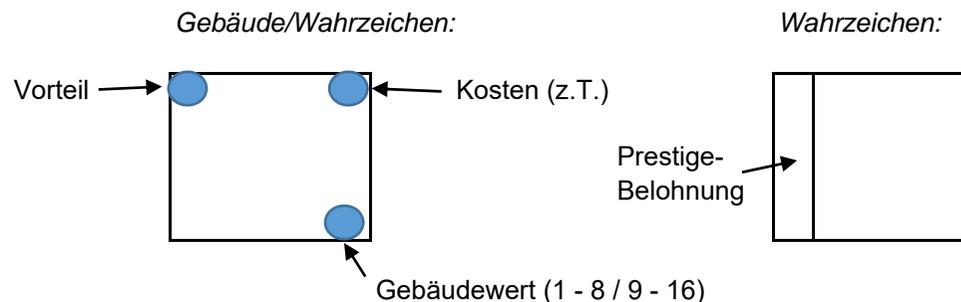
Aktion C: Ein Spielende-Plättchen nehmen:

- ◆ ERST wenn die **Gebäudestapel erschöpft** sind, darfst Du den Stapel der Spielende-Plättchen durchsuchen und 1 Plättchen Deiner Wahl nehmen. Sofort oder später im eigenen Zug darfst Du Deine Spielende-Plättchen nutzen und wirfst sie danach ab.
- ◆ Der Stapel der Spielende-Plättchen bleibt stets verdeckt.
- ◆ Erhält man durch ein Spielende-Plättchen Ressourcen / Prestige, kommen diese NICHT aus dem Vorrat. Stattdessen wird das Plättchen selbst als Ressource / Prestige verwendet, so wie aufgedruckt.

WAHRZEICHEN:

Es gibt 8 Plättchen mit Werten von 9 - 16.

- ◆ Wahrzeichen werden versetzt übereinander platziert.
- ◆ Es gibt kein Limit, wie viele Wahrzeichen an einem Bezirk sein dürfen.
- ◆ Der Wert eines neuen Wahrzeichens muss höher sein als das zuletzt dort platzierte Wahrzeichen.



KOSTEN:

- Kommt Dein Schlüssel erstmals auf irgendein Gebäude oder Wahrzeichen, zahlst Du den Gebäudewert in Francs.
- Sollte Dein Schlüssel aber von einem anderen Gebäude/Wahrzeichen kommen, zahlst Du nur die Differenz der beiden Gebäudewerte.
- Du musst auch alle evtl. oben rechts auf dem neuen Gebäude angegebenen Ressourcenkosten bezahlen.

Ressourcen-Marker:*

Holz / Marmor / Gold
Nur die Ressourcen sind verfügbar, die im allgemeinen Vorrat liegen, nicht auf dem Spielplan. (im eig. Zug kauf- / verkaufbar)

Prestige-Marker:*

Bronze / Silber / Gold (im eig. Zug nur verkaufbar) 
Nach Nutzung aus dem Spiel entfernen.

Genutzte / verkaufte Ressourcen-/Prestigemarker in allg. Vorrat legen.
*KAUFEN / VERKAUFEN: Die Bodenplatte Eures Sichtschirms zeigt die Preise der Ressourcen- und Prestige-Marker an.

VORTEILE:

- Liegt bei Erwerb eines Gebäudes ein Ressourcen- / Prestige-Marker daneben, darfst Du ihn hinter Deinen Schirm legen.
- Erwirbst Du ein Gebäude der Stufe 1 oder 2, darfst Du gratis 1 Bonus-Plättchen nehmen = Dafür eigene Bonus-Figur auf Bonusleiste beliebig weit vorziehen bis auf gewähltes Plättchen.
- Erwirbst Du ein Gebäude der Stufe 3 und zahlst 2 Francs, gilt dasselbe wie unter "b" angegeben.
- Erwirbst Du ein Gebäude der Stufe 8, bekommst Du 2 SP.
- Erwirbst Du ein Wahrzeichen, darfst Du bis zu 3 darauf abgebild. Prestigemarker abwerfen und erhältst die entsprechenden SP.

ERWERB = Ein eigener Schlüssel wird platziert.

BONUS-PLÄTTCHEN:



- Man erhält Bonus-Plättchen durch Erwerb von Gebäuden mit Wert 1 / 2 / 3.

Dazu bewegt man seine Bonus-Figur um eine beliebige Anzahl von Feldern VORAN entlang der Bonusleiste auf ein verfügbares Plättchen (oberstes).

Man nimmt das Plättchen und legt es hinter seinen Schirm. Es kann sofort oder später jederzeit im eigenen Zug genutzt werden = danach ablegen. Es dürfen mehrere Bonus-Figuren auf dem selben Feld stehen, solange dort noch Plättchen verfügbar sind.

NIE darf man 2 Bonus-Plättchen des exakt gleichen Typs (Nummer) haben.

Erhält man durch ein Bonus-Plättchen Ressourcen / Prestige, kommen diese NICHT aus dem Vorrat. Stattdessen wird das Plättchen selbst als Ressource / Prestige verwendet, so wie aufgedruckt.

Spielende:

- Wenn ein Spieler das LETZTE Spielende-Plättchen nimmt, wird noch die aktuelle Runde beendet. Danach folgt noch eine finale Runde.

Übersicht der Spielende-Plättchen:

3x	3 Münzen	1x	Holz	1x	Bronze-Prestige
2x	1 SP	1x	Marmor	1x	Silber-Prestige
1x	2 SP	1x	Gold	1x	Gold-Prestige

Schlusswertung:

- Wer das Bonus-Plättchen "27" besitzt, erhält für jeden Franc im Besitz 1 SP.
- In jedem Bezirk mit SP-Plättchen gilt:

20
10
5

Jeder Spieler addiert den Wert aller Gebäude und Wahrzeichen, die mit eigenen Schlüsseln belegt sind (Wert: je 1 - 16).

SP-Plättchen

Für die Spieler mit der höchsten / zweithöchsten / dritthöchsten Summe werden die SP vom SP-Plättchen des Bezirks verteilt.

Patt: Der Beteiligte ist im Vorteil, dessen Gebäude / Wahrzeichen die höchste Nummer hat.

Sollte es aufgrund des Bonus-Plättchens "16" weiterhin Patt stehen, erhalten alle Beteiligten der entsprechenden Stufe jeweils die vollen SP und die nächste Stufe wird übersprungen.

Partie zu zweit: Der Spieler mit der zweithöchsten Summe erhält nur dann SP, wenn seine Summe mind. die Hälfte vom Wert des Ersten erreicht.

- Es gewinnt der Spieler, der die meisten SP erzielt.
Patt: Der Beteiligte mit mehr Francs gewinnt.
Weiterhin Patt: Höherer Gesamtwert aus Gebäuden und Wahrzeichen auf dem ganzen Spielplan bei den Beteiligten entscheidet.
Ansonsten gibt es einen geteilten Sieg.

PARIS - Spielhilfe für jeden Mitspieler

Ablauf eines Zuges:

1) **Nimm 1 Gebäude** von einem der verdeckten Stapel. **Platziere es** im passenden Bezirk auf der zur Gebäudestufe passenden Nummer.

2) **Führe genau 1 von 3 Aktionen aus (A - C):**

A) Platziere 1 eigenen Schlüssel vom SICHTSCHIRM auf Ggf. neues Wahrzeichen vom Vorrat in Bezirksausparung legen.  eine BANK und erhalte 2 - 7 Francs dem Arc de Triomphe 

B) Versetze 1 eigenen Schlüssel von BANK / GEBÄUDE / WAHRZEICHEN  Gebäude/Wahrzeichen mit höherem Wert als vorher

Vom ARC DE TRIOMPHE  Gebäude/Wahrzeichen in einem der 6 Bezirke

Man kann nur auf unbesetzte (ohne Schlüssel) Gebäude/Wahrzeichen einen Schlüssel setzen.

KOSTEN:

a. Wenn Schlüssel erstmals auf Gebäude/Wahrzeichen kommt:	Zahle Geb.-Wert in Francs.
b. Wenn Schlüssel von einem Gebäude/Wahrzeichen kommt:	Zahle nur Differenz zw. Stufe alt : neu.

PLUS evtl. oben rechts auf dem Gebäude angegeb. Ress.

VORTEILE:

- Nimm evtl. einen neben dem platzierten Schlüssel liegenden Ressourcen-/Prestigemarker.
- Schlüssel auf Geb. der Stufe 1 / 2 gelegt = Bonus-Figur 1 - x vor auf Bonusleiste. Auf Zielfeld Plättchen nehmen.
- Schlüssel auf Geb. der Stufe 3 markiert = Zahle ggf. 2 Francs und nutze dann Schritt b.
- Schlüssel auf Gebäude der Stufe 8 gelegt = Erhalte 2 SP.
- Schlüssel auf Wahrzeichen gelegt = man darf bis zu 3 angegebene Prestigemarker abwerfen für SP.
- Jede Art von Bonus-Plättchen ist je Spieler 1-mal erlaubt.

C) Nimm 1 Spielende-Plättchen Deiner Wahl (nur wenn Aktion 1 nicht mehr möglich ist).  Plättchen sofort/später nutzen.

Wenn 4 Schlüssel in einem Bezirk (Gebäude + Wahrzeichen) liegen:
Der Auslöser darf ein verfügbares SP-Plättchen in belieb. Bezirk legen.

Spielende: Alle Spielende-Plättchen sind genommen. Danach wird die laufende Runde beendet + noch eine finale Runde gespielt.

Wertung: Stufen aller Gebäude und Wahrzeichen mit eigenem Schlüssel je Bezirk: addieren und für die 1 - 3 besten Summen SP erhalten.

PARIS - Spielhilfe für jeden Mitspieler

Ablauf eines Zuges:

1) **Nimm 1 Gebäude** von einem der verdeckten Stapel. **Platziere es** im passenden Bezirk auf der zur Gebäudestufe passenden Nummer.

2) **Führe genau 1 von 3 Aktionen aus (A - C):**

A) Platziere 1 eigenen Schlüssel vom SICHTSCHIRM auf Ggf. neues Wahrzeichen vom Vorrat in Bezirksausparung legen.  eine BANK und erhalte 2 - 7 Francs dem Arc de Triomphe 

B) Versetze 1 eigenen Schlüssel von BANK / GEBÄUDE / WAHRZEICHEN  Gebäude/Wahrzeichen mit höherem Wert als vorher

Vom ARC DE TRIOMPHE  Gebäude/Wahrzeichen in einem der 6 Bezirke

Man kann nur auf unbesetzte (ohne Schlüssel) Gebäude/Wahrzeichen einen Schlüssel setzen.

KOSTEN:

a. Wenn Schlüssel erstmals auf Gebäude/Wahrzeichen kommt:	Zahle Geb.-Wert in Francs.
b. Wenn Schlüssel von einem Gebäude/Wahrzeichen kommt:	Zahle nur Differenz zw. Stufe alt : neu.

PLUS evtl. oben rechts auf dem Gebäude angegeb. Ress.

VORTEILE:

- Nimm evtl. einen neben dem platzierten Schlüssel liegenden Ressourcen-/Prestigemarker.
- Schlüssel auf Geb. der Stufe 1 / 2 gelegt = Bonus-Figur 1 - x vor auf Bonusleiste. Auf Zielfeld Plättchen nehmen.
- Schlüssel auf Geb. der Stufe 3 markiert = Zahle ggf. 2 Francs und nutze dann Schritt b.
- Schlüssel auf Gebäude der Stufe 8 gelegt = Erhalte 2 SP.
- Schlüssel auf Wahrzeichen gelegt = man darf bis zu 3 angegebene Prestigemarker abwerfen für SP.
- Jede Art von Bonus-Plättchen ist je Spieler 1-mal erlaubt.

C) Nimm 1 Spielende-Plättchen Deiner Wahl (nur wenn Aktion 1 nicht mehr möglich ist).  Plättchen sofort/später nutzen.

Wenn 4 Schlüssel in einem Bezirk (Gebäude + Wahrzeichen) liegen:
Der Auslöser darf ein verfügbares SP-Plättchen in belieb. Bezirk legen.

Spielende: Alle Spielende-Plättchen sind genommen. Danach wird die laufende Runde beendet + noch eine finale Runde gespielt.

Wertung: Stufen aller Gebäude und Wahrzeichen mit eigenem Schlüssel je Bezirk: addieren und für die 1 - 3 besten Summen SP erhalten.