

Paris Paris

Du Quartier Latin à l'Opéra en passant par l'Odéon

Principe du jeu



Vous êtes à la tête d'une agence de tourisme qui organise des visites en bus de notre capitale. Pour cela vous disposez vos arrêts de bus sur les lignes adéquates, pour être le mieux placé possible pour proposer aux touristes des petits tours et des grands tours.

Déroulement du jeu



A chaque début de tour, des cartes apparaissent à droite du plateau (toujours une de plus que de joueurs). Chaque joueur peut alors à son tour de jeu construire un arrêt de bus à l'une de ces stations en cliquant sur la carte correspondante. Toutes les positions possibles sont surlignées sur le plateau de jeu pour un repérage plus facile. Il ne peut y avoir qu'un seul arrêt par station, deux si la station se trouve à l'intersection de deux lignes. Si un joueur choisit de construire un arrêt sur une station déjà occupée, il peut choisir quel joueur il chassera.



Pour ce faire, il clique sur l'arrêt qu'il souhaite remplacer.



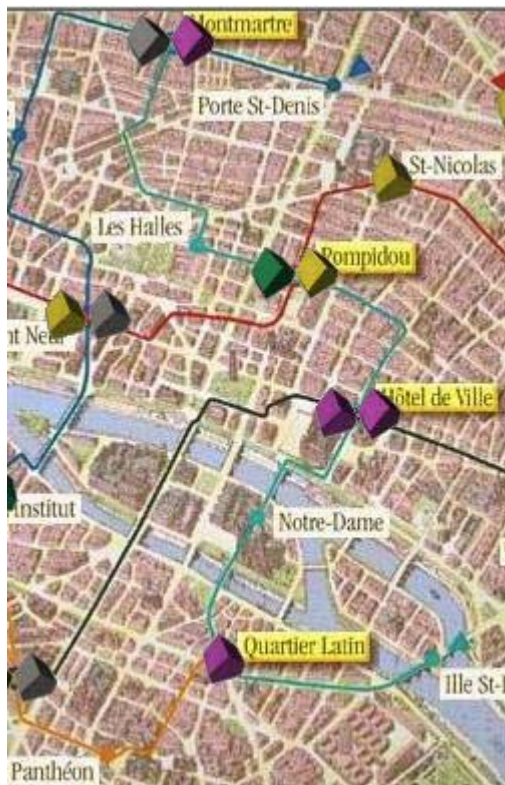
A la fin de chaque tour, il reste une carte inutilisée. C'est le point de départ d'un petit tour.. Chaque arrêt sur cette station rapporte un point à son propriétaire. Si la place est encore vacante, on regarde où se situe le ou les arrêts les plus proche(s) sur la même ligne. Pour chacun de ces arrêts, leur propriétaire marque un point.

Dans l'exemple ci-contre, la station Luxembourg n'a été choisie par aucun joueur, et devient le point de départ d'un petit tour. Puisqu'elle est encore libre, on regarde où se situent les arrêts les plus proches. On trouve à une station de distance Montparnasse et Odéon. Vert marque donc 3 points et Gris en marque un.



Les cartes non utilisées sont ensuite placées en haut à gauche, en fonction de la ligne sur laquelle elles sont positionnées. Si, dans la suite du jeu, une deuxième station de la même ligne n'est pas choisie, on commencera un grand tour sur cette ligne.

Lors d'un grand tour, le bus effectue le trajet d'un terminus à l'autre de la ligne. A chaque station qui croise une autre ligne, le joueur marque un point par arrêt, ainsi qu'un point par arrêt sur une station contigüe, quelle que soit la ligne sur laquelle elle se trouve.



Dans l'exemple ci-contre, une deuxième carte turquoise non utilisée provoque le départ d'un grand tour sur la ligne turquoise. A la station Montmartre, Gris et Violet marquent chacun un point (un arrêt sur la station, aucun arrêt sur une station contigüe). A Pompidou, Vert marque un point et Jaune en marque 3 (un pour Pompidou, un pour St-Nicolas et un pour Pont Neuf). A Hôtel de Ville, Violet marque 2 points et à Quartier Latin, Violet en marque 1.

Attention : Les stations qui ne sont pas situées sur une intersection ne rapportent pas de points en soi. Par exemple si Gris avait eu un arrêt à Notre-Dame, il ne lui aurait pas rapporté de points (il n'en a ni à Hôtel de Ville, ni à Quartier Latin). En revanche si Violet y en avait eu un, il lui aurait rapporté 2 points (un dans le décompte de Hôtel de Ville et un dans le décompte de Quartier Latin)

Fin du jeu

Le jeu s'achève à la fin du 12e (à 4 joueurs), 15e (à 3 joueurs) ou 20e (à 2 joueurs) tour. On ajoute alors aux scores des joueurs la valeur d'un dernier grand tour, correspondant à la couleur de la carte cachée possédée par le joueur depuis le début du jeu (l'icône représentant un bus en-dessous de "endwertung"). A trois joueur, on comptabilise en plus un autre grand tour, correspondant à la couleur de la carte ouverte (à droite de la carte cachée): on effectue donc 3 grands tours.



On compte également combien d'arrêts chaque joueur a perdu, remplacé par un arrêt d'un autre joueur (les arrêts que l'on s'enlève soi-même ne comptent pas). Si un joueur a perdu plus d'arrêts que les autres, il marque autant de points que d'arrêts perdus. Si plusieurs joueurs en ont perdu autant, personne ne marque de points. A deux joueurs, cette règle ne s'applique pas.

Matériel

Il existe autant de cartes de chaque station que de routes qui y mènent. Ainsi, il existe une carte pour chaque terminus, quatre cartes pour chaque station située à une intersection, et deux cartes pour toutes les autres stations.

