

# PARIS CONNECTION

## Doel van het spel



De spelers bouwen een spoorwegennet in Frankrijk. Wanneer steden aan een spoorwegennet worden aangesloten stijgt de waarde van de desbetreffende maatschappij. Door slim te ruilen en te bluffen proberen de spelers aan het einde van het spel zoveel mogelijk aandelen van de meest succesvolle maatschappij te bezitten.

Een spel van David V.H. Peters voor 3-6 spelers

Spelmateriaal en voorbereiding van het spel

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Doorloop daarna de volgende stappen:

- 1 spelbord
- 6 zichtschermen één per speler
- 198 locomotieven 33 stuks in elke kleur (6 kleuren/maatschappijen)
- 1 stoffen buidel
- 6 locomotiefbordjes één per kleur/maatschappij
- 1 startspeler-locomotief
- spelregels

1. Iedere speler ontvangt een zichtscherm met een spelersymbool.

2. Plaats een locomotief van elke kleur op de zes velden rond Parijs.

6. Kies een startspeler. Deze speler krijgt de startspeler-locomotief.

*Speelt men meerdere partijen, dan wordt deze naar rechts doorgegeven.*

5. Haal alle locomotieven uit de buidel, sorteer deze naar kleur en plaats ze op de corresponderende locomotiefbordjes.

*Voorbeeld: De locomotieven worden gebruikt voor het uitbreiden van het spoornetwerk (op het spelbord) en als aandeel van een maatschappij (achter het zichtscherm).*

3. Plaats nog een locomotief van elke kleur op het corresponderende veld van het waardespoor.

4. De overige locomotieven gaan in de buidel. Afhankelijk van het aantal spelers trekt iedere speler een aantal locomotieven uit de buidel en leg deze achter zijn zichtscherm.

3 spelers: 10 locomotieven  
4 spelers: 8 locomotieven  
5 spelers: 6 locomotieven  
6 spelers: 5 locomotieven

# Spelverloop

De startspeler begint, daarna vervolgt het spel met de wijzers van de klok.  
De speler die aan de beurt is kiest één van onderstaande acties en voert deze uit

## Het spoorwegennet uitbreiden

Met deze actie beïnvloedt de speler de waarde van de maatschappijen.

De speler neemt minstens 1 en maximaal 5 locomotieven van één locomotiefbordje naar keuze en plaatst deze op de velden op het spelbord. Als er geen locomotieven van een kleur meer beschikbaar zijn, kan men deze kleur niet meer kiezen. Hierbij moeten de volgende regels in acht worden genomen:

### Spoorwegenbouw-regels:

- Een locomotief moet aangrenzend aan een locomotief van dezelfde kleur worden geplaatst.



- Velden die gescheiden zijn door een gestreepte lijn grenzen niet aan elkaar. Over deze grens kan geen spoorweg worden gebouwd.



- Op een veld mogen geen 2 locomotieven van dezelfde kleur staan.



- Op een landschapveld mogen maximaal 2 locomotieven (in verschillende kleuren) staan.
- Op een stadsveld mag slechts 1 locomotief staan.
- Op het Eifeltorenveld en op de startvelden mag nooit worden gebouwd.



- Het is niet toegestaan om een kleur (maatschappij) te blokkeren. Elke kleur moet de mogelijkheid hebben om vanuit zijn startveld in minstens één stad te bouwen.



**Waardering:** Aan het einde van deze actie levert elke locomotief, die op een veld geplaatst is, een verschillend aantal punten op (zie hieronder). Houd deze punten bij op het waardespoor.



(passen is niet mogelijk):

## Ruilen

Met deze actie ruilt de speler zijn aandelen van de maatschappijen.

De speler legt eerst een locomotief af, **daarna** neemt hij 1 of 2 nieuwe locomotieven.

## Locomotief afgeven

De speler kiest één locomotief achter zijn zichtscherm en legt deze op het locomotiefbordje van dezelfde kleur.

## Locomotieven nemen

De speler neemt 1 of 2 locomotieven van het locomotiefbordje van één andere kleur en legt deze achter zijn zichtscherm.

Iedere speler mag, afhankelijk van het aantal spelers, **maximaal** het volgende aantal locomotieven bezitten:

3 spelers: 20 locomotieven

4 spelers: 15 locomotieven

5 spelers: 12 locomotieven

6 spelers: 10 locomotieven



*Opmerking: Overtollige locomotieven leveren strafpunten op aan het einde van het spel.*

## Einde van het spel

Het spel is direct afgelopen, zodra één van de volgende situaties zich voordoet:

- er bevinden zich nog enkel locomotieven op één locomotiefbordje
- of
- een spoorwegmaatschappij bereikt Marseille



De spelers leggen hun zichtscherm terzijde en berekenen aan de hand van het waardespoor hun punten. Een speler ontvangt voor elke locomotief in zijn bezit (inclusief „overtollige“ locomotieven) het aantal punten dat de corresponderende locomotief op het waardespoor aangeeft.

*Voorbeeld van de puntentelling van een speler (in een spel met 4 spelers):*

Kleur v.d. locomotief	Aantal locomotieven	Waarde van de maatschappij	Overwinningspunten
Blauw	6 stuks	12 punten	72 OP
Geel	3 stuks	9 punten	27 OP
Rood	4 stuks	8 punten	32 OP
Groen	2 stuks	3 punten	6 OP
<b>Totaal:</b>	<b>15 stuks</b>		<b>137 OP</b>

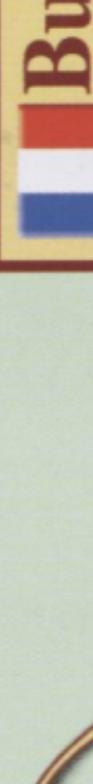
Voor elke overtollige locomotief worden 20 punten afgetrokken.

De speler met de meeste punten wint het spel.

In geval van een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.



# PARIS CONNECTION



## But du jeu

Les joueurs construisent des voix ferrées à travers la France. Chaque ville desservie par un réseau ferroviaire permet à la compagnie de chemin de fer correspondante de gagner en importance. En réalisant des échanges, les joueurs devront redoubler d'habileté et de bluff pour tenter d'acquérir le plus de parts possible auprès des compagnies de chemin de fer les plus puissantes.

Un jeu de David V.H. Peters pour 3-6 personnes

Matériel de jeu et préparation du jeu

## Le plateau de jeu est positionné au milieu de la table. On procède ensuite à la préparation du jeu dans l'ordre suivant :

- 1 plateau de jeu
- 6 paravents  
(un par joueur)
- 198 locomotives  
33 de chacune des 6 couleurs  
(compagnies)
- 1 sac en tissu
- 6 tableaux de dépôt de locomotives  
1 de chaque couleur (compagnie)
- 1 locomotive de début de jeu
- 1 fascicule de règlement du jeu

**1.** Chaque joueur reçoit un paravent auquel correspond un symbole permettant de l'identifier.



**2.** Une locomotive de chaque couleur est placée sur chacune des six cases de départ de la ville de Paris.



**6.** On tire au sort pour désigner le joueur devant commencer la partie. La locomotive de début de jeu lui est attribuée.

*Si plusieurs parties sont disputées, la locomotive de début de jeu passe ensuite d'un joueur à l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.*



**5.** Le sac est à nouveau vidé et les locomotives sont triées par couleur, puis placées sur les tableaux de dépôt de locomotives correspondants.



**3.** Une seconde locomotive de chaque couleur est placée à l'endroit correspondant, en position de départ, au bas de l'échelle de valeur.



3 joueurs : 10 locomotives  
4 joueurs : 8 locomotives  
5 joueurs : 6 locomotives  
6 joueurs : 5 locomotives

**4.** Toutes les autres locomotives sont rangées dans le sac en tissu. Selon le nombre de joueurs, chaque joueur tire au hasard un certain nombre de locomotives en piochant dans le sac, puis les place derrière son paravent.

*Remarque : Les locomotives sont utilisées à la fois pour la construction de voix ferrées (sur le plateau de jeu) et pour la représentation des parts de compagnies de chemin de fer (derrière les paravents).*

# Déroulement du jeu

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par choisit l'une des deux actions possibles à réaliser (il n'est pas permis de passer so

## Construire une ligne de chemin de fer

Cette action permet au joueur d'influer sur l'importance des compagnies de chemin de fer.

Le joueur choisit 1 à 5 locomotives d'un dépôt de locomotives de son choix, puis les place sur les cases du plateau de jeu. S'il ne reste plus de locomotives d'une couleur donnée, cette couleur ne peut plus être choisie.

Les règles suivantes doivent être respectées :

### Règles de construction de voix ferrées :

- Une locomotive ne peut être placée qu'en juxtaposition avec une locomotive de la même couleur déjà présente sur le plateau de jeu.



- On ne considère pas comme juxtaposées les cases séparées par une ligne hachurée. Aucune voix ferrée ne peut traverser ces lignes de délimitation.



- Il n'est pas possible de placer 2 locomotives de la même couleur sur une seule et même case.



- Pas plus de 2 locomotives ne peuvent être placées sur une case de campagne (toutes couleurs confondues).



Case de campagne

Case de ville

Case de la tour Eiffel

- Une case de ville ne peut contenir qu'1 seule locomotive.

- Aucune construction n'est autorisée au niveau de la case de la tour Eiffel et des cases de départ.



- Il n'est pas permis de construire une ligne revenant à « couper » une couleur (ou compagnie de chemin de fer). Chaque couleur doit avoir la possibilité de traverser au moins une ville à partir de la case de départ.

**Évaluation des points :** Suite à cette action, différents points sont attribués pour chaque locomotive placée sur une case du plateau de jeu (voir plus loin pour le décompte des points). Ces points sont alors reportés sur l'échelle de valeur.



Case de campagne



1



Cases de villes



2



3



4

(Marseille)

ar le joueur qui détient la locomotive de début de jeu. Le joueur dont c'est le tour son tour) :

### ■ Échanger

Lorsqu'il choisit d'entreprendre cette action, le joueur apporte des changements au niveau de ses parts auprès des compagnies de chemin de fer.

Lorsqu'il choisit d'échanger, le joueur commence par céder une locomotive qu'il détient, puis reçoit au choix 1 ou 2 locomotives.

### Donner une locomotive

Le joueur sort une seule locomotive de derrière son paravent et la place au niveau du dépôt de locomotives de la couleur correspondante.

### Recevoir une ou deux locomotives

Le joueur pioche 1 ou 2 locomotives qu'il retire d'un dépôt de locomotives d'une autre couleur et les place derrière son paravent.

Selon le nombre de joueurs participant à la partie, chaque joueur peut détenir le nombre **maximum** de locomotives suivant :

3 joueurs : 20 locomotives

4 joueurs : 15 locomotives

5 joueurs : 12 locomotives

6 joueurs : 10 locomotives



*Remarque : à la fin du jeu, des points sont retirés pour chaque locomotive en surnombre.*

## Fin du jeu

La partie est terminée dès que l'une des situations suivantes se produit :

- Il ne reste de locomotives que sur l'un des tableaux de dépôt de locomotives ou
- L'une des lignes de chemin de fer a atteint la ville de Marseille



Tous les joueurs placent leur paravent de côté et procèdent au décompte des points à l'aide de l'échelle de valeur. Pour chaque locomotive qu'il possède (y compris les locomotives en surnombre), un joueur obtient le nombre de points indiqué sur l'échelle de valeur pour la couleur correspondante.

*Exemple de décompte des points d'un joueur (dans une partie avec 4 joueurs) :*

Couleur des locomotives	Nombre de locomotives	Valeur de la compagnie de chemin de fer	Points de victoire
Bleu	6	12 points	72 points de v.
Jaune	3	9 points	27 points de v.
Rouge	4	8 points	32 points de v.
Vert	2	3 points	6 points de v.
<b>Total :</b>	<b>15</b>		<b>137 points de v.</b>

**20** points sont retirés pour chaque locomotive en surnombre.

Le gagnant est le joueur ayant cumulé le **plus** de points.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

