



PARIS PARIS  
Abacus Spiele, 2003  
SCHACHT Michaël  
2 - 4 spelers vanaf 9 jaar  
± 45 minuten



## Inleiding

Jaar na jaar reizen miljoenen toeristen naar de lichtstad Parijs om daar het ongelooflijk aantal attracties, die de stad te bieden heeft, te bezoeken. Tot grote vreugde van de Parijse handelslieden, deze rol wordt gespeeld door de deelnemers aan dit spel, spenderen de toeristen een groot deel van hun vakantiebudget in de cafés, in de restaurants en in de souvenirwinkels.

Er zijn 5 buslijnen die elk een verschillende stadsrondrit aanbieden. Op elke plaats waar deze goed gevulde toeristenbus haar halte heeft, loont het meer dan de moeite om een zaak op te starten. Want reeds vanaf de volgende keer dat een toeristenbus hier halt houdt, kan er door de handelaar worden geïncasseerd.

Maar ook handelszaken die op een korte loopafstand van een bushalte worden opgericht, kunnen zeer lucratief zijn en veel geld opbrengen.

De speler die de meeste winsten kan maken, wint dit spel.

# Spelmateriaal

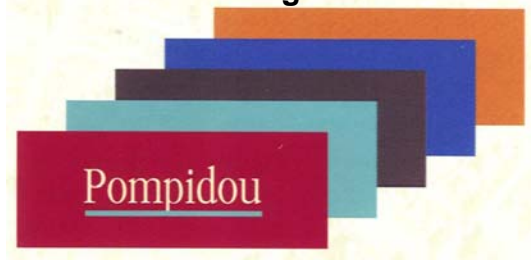
- 1 speelbord



- 80 houten handelszaken in 4 kleuren



- 60 kartonnen tegels met verschillende bushaltes



- 1 buidel



- 1 bus



- 5 speciale routemarkers



# Spelvoorbereiding

Vooraleer het eerste spel kan worden gespeeld, moet het spelmateriaal voorzichtig uit het karton worden losgemaakt. De bus moet voorzichtig worden gemonteerd.

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Iedere speler ontvangt de handelszaken van een kleur en plaatst één handelszaak op het veld met de nul op de succetabel. Deze handelszaak wordt nu gebruikt als telsteen en geeft de huidige puntenstand van de speler aan. De punten die op de succetabel kunnen worden aangeduid, vertegenwoordigen de winst die wordt gehaald.

Er wordt een speler aangeduid als startspeler. Deze speler ontvangt de bus.

De zwarte buidel wordt naast het speelbord klaargelegd.

De 60 kartonnen tegels met de bushaltes worden verdekt, met de bedrukte zijde naar onder, uitgespreid en goed gemixt. Afhankelijk van het aantal spelers worden met de tegels verschillende stapels gebouwd die naast het speelbord worden gelegd :

- bij 2 spelers : 20 stapels van 3 tegels ;
- bij 3 spelers : 15 stapels van 4 tegels ;
- bij 4 spelers : 12 stapels van 5 tegels.

De 5 speciale routemarkers worden verdekt goed gemengd en iedere speler ontvangt verdekt één routemarker die hij goed verborgen houdt voor de andere spelers. Uiteraard mag de speler zelf kijken welke routemarker hij heeft ontvangen.

De overige routemarker(s) komen eveneens verdekt in de buidel terecht zodat geen enkele speler weet welke routemarker(s) niet deelnemen.

**Opmerking :** bij het spel met twee spelers komen niet alle routemarkers in de buidel terecht. Eén routemarker wordt open naast het speelbord gelegd. De andere gaan wel verdekt in de buidel.

## Spelverloop

Het spel wordt steeds gespeeld met de klok mee. Het spel verloopt over verschillende rondes. Elke ronde bestaat uit de volgende acties :

- 1. bushaltes plaatsen ;
- 2. een handelszaak openen ;
- 3. geld verdienen ;
- 4. de overgebleven tegel verwijderen ;
- 5. de bus doorgeven.

### 1. Bushaltes plaatsen

De startspeler neemt een stapel tegels en legt elke tegel zichtbaar bij de overeenkomstige bushalte op het speelbord. Uiteraard mogen de medespelers elkaar helpen.

**Opmerking :** Aangezien er van de meeste bushaltes ook meerdere tegels zijn, kan het gebeuren dat er van dezelfde haltes meerdere tegels worden blootgelegd.

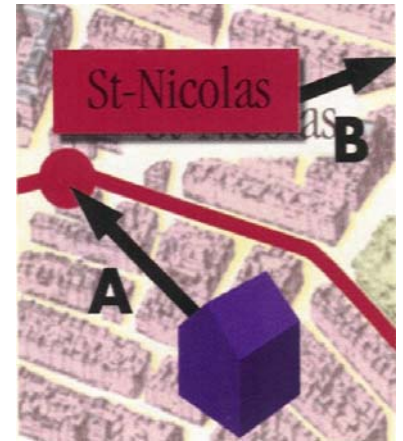
## 2. Een handelszaak openen

De startspeler kiest een tegel (een geplaatste bushalte) en start op die locatie een eigen handelszaak (in ons voorbeeld A). Daarna verwijdert hij de tegel en legt die verdekt neer in de buidel (in ons voorbeeld B).

De volgende speler met de klok mee is nu aan de beurt en kiest eveneens een bushalte, start op die locatie een handelszaak en legt de tegel verdekt in de buidel. Dit gaat zo verder totdat iedereen éénmaal aan de beurt is geweest.

Aan sommige bushaltes is het mogelijk om twee handelszaken te openen. In het hoofdstuk 'Handelszaken verdringen en overnemen' komen we hierop terug.

Er zijn veel bushaltes die op het kruispunt van twee buslijnen zijn gelegen. Handelszaken die aan zo'n bushalte liggen, zijn dan ook bereikbaar door beide buslijnen.



Nadat elke speler een handelszaak heeft geopend, blijft er één bushalte over. Het is bij deze bushalte dat de spelers nu geld kunnen verdienen.

## 3. Geld verdienen : de kleine bustoer

Een handelszaak die is gelegen op de bushalte van de overgebleven tegel brengt de eigenaar 1 punt op. Als er toevallig meerdere handelszaken liggen aan deze bushalte dan krijgen alle eigenaars 1 punt.



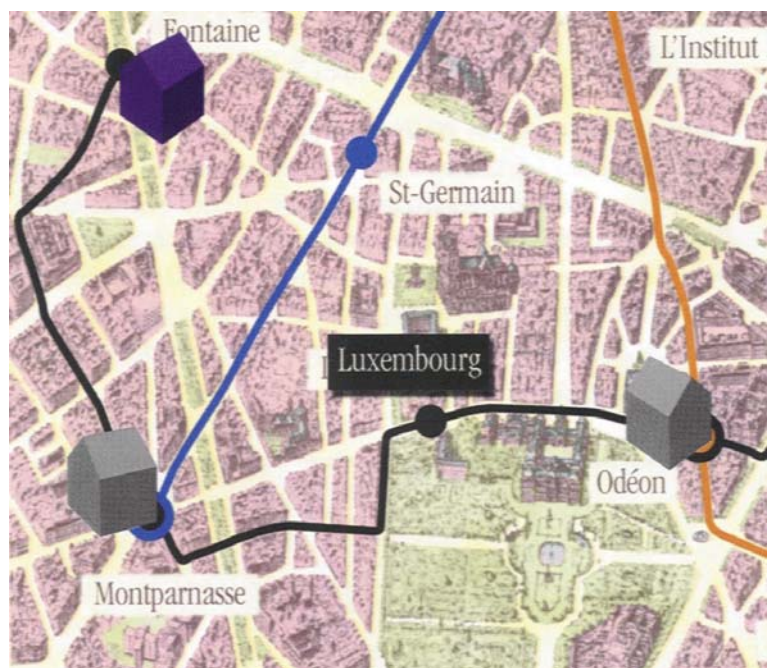
**Alleen grijs heeft aan de overgebleven bushalte een handelszaak en krijgt daarvoor 1 punt. Paars ontvangt dus niets.**

Als er geen handelszaak onmiddellijk aan die bushalte ligt, scoort de handelszaak die op dezelfde buslijn het dichtst bij de bushalte ligt.

Indien er meerdere handelszaken even dicht bij dezelfde bushalte liggen, scoren alle eigenaars telkens 1 punt.

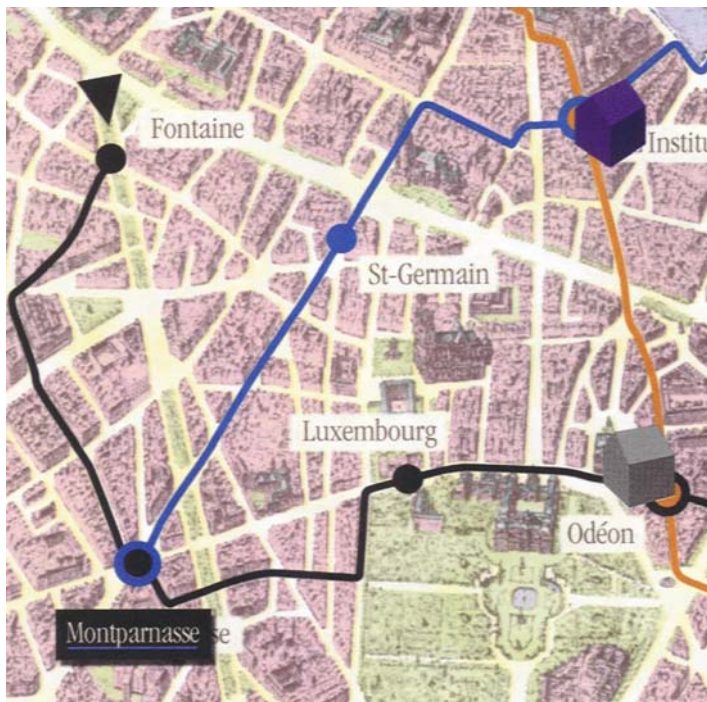
### Voorbeeld

Aan de bushalte van de overgebleven tegel is er geen handelszaak onmiddellijk in de buurt. De twee handelszaken die nu het dichtst op deze lijn aan deze halte liggen, behoren tot de grijze speler. Grijs ontvangt hiervoor dan ook  $1 + 1 = 2$  punten. Aangezien de paarse handelszaak verder ligt, brengt deze geen punten op.



Als de bushalte van de overgebleven tegel op het kruispunt ligt van twee buslijnen én er ligt geen handelszaak onmiddellijk aan die bushalte, dan scoort de dichtstbijzijnde handelszaak. Deze handelszaak kan nu op beide buslijnen liggen.

Indien er meerdere handelszaken even dicht liggen, scoren alle handelszaken elk 1 punt.



#### **Voorbeeld**

*Aan de bushalte van de overgebleven tegel ligt er niet onmiddellijk een handelszaak. Aangezien deze bushalte op een kruispunt van twee buslijnen ligt, kunnen de handelszaken ook op de beide buslijnen liggen.*

*De handelszaken die nu het dichtst liggen, ze liggen beide even ver en worden dus ook op dezelfde manier gewaardeerd, horen toe aan grijs en paars. Ze krijgen elk hiervoor 1 punt.*

**Opmerking :** In het begin van het spel liggen er nog weinig handelszaken op het speelbord. De dichtstbijzijnde handelszaak kan dus best redelijk ver gelegen zijn van de overgebleven tegel. Als er geen handelszaken op de buslijn, of respectievelijk de buslijnen liggen, worden er vanzelfsprekend geen punten gescoord.

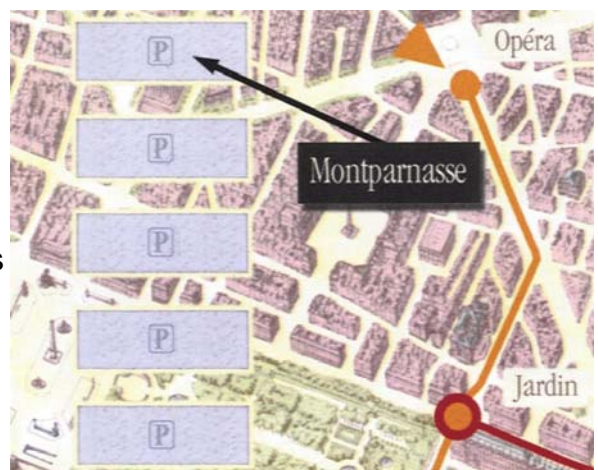
De spelers verplaatsen hun telsteen evenveel plaatsen op de succetabel als ze punten in deze ronde hebben verdiend. Indien een speler meer dan 45 punten scoort, gaat hij gewoon verder voorbij het startpunt en noteert ergens dat hij hier is gepasseerd.

#### **4. De overgebleven tegel verwijderen**

De overgebleven tegel wordt met de tekstzijde naar boven op één van de vrije aflegvelden, die met de letter 'P' zijn aangeduid, afgelegd (parkeervelden).

Indien er op één van de aflegvelden (parkeervelden) reeds een tegel met dezelfde achtergrondkleur ligt als de tegel die nu wordt geplaatst, volgt een grote bustoer.

Indien dit niet zo is, wordt er verder gegaan met de volgende actie.



## De grote bustoer

Indien de overgebleven tegel op één van de vijf vrije aflegvelden (parkeervelden), die met de letter 'P' zijn aangeduid, wordt gelegd en er reeds een tegel met dezelfde achtergrondkleur ligt als de tegel die nu wordt geplaatst, volgt een grote bustoer met de buslijn van die kleur. De bus rijdt over de route van die kleur en scoort punten voor de eigenaars van de handelszaken langs deze route.

De startspeler plaatst de bus op de startplaats van die buslijn, dit is aan de pijlpunt van deze kleur. Hij rijdt met de bus vervolgens over het parcours tot aan het eindpunt en stopt alleen aan de 4 haltes die op een kruispunt liggen van andere lijnen. Hij stopt niet aan de tussenliggende bushaltes die geen andere lijnen snijden.

Als de bus stopt aan een bushalte, ontvangt de eigenaar per handelszaak aan dit kruispunt telkens 1 punt. Indien de eigenaar van een handelszaak op een kruispunt nog handelszaken bezit aan onmiddellijk aangrenzende bushaltes, dan scoort hij nog extra 1 punt per dergelijke handelszaak.

**Belangrijk :** Een bushalte op het kruispunt van twee lijnen heeft steeds 3 of 4 onmiddellijk aangrenzende haltes. Elk van deze haltes moet worden gewaardeerd.  
Indien een speler geen handelszaak bezit op een kruispunt, dan scoort hij ook geen extra punten voor eventuele aangrenzende bushaltes.

**Opmerking :** Als er geen handelszaak staat op een kruispunt, rijdt de bus gewoon verder en niemand zal scoren.

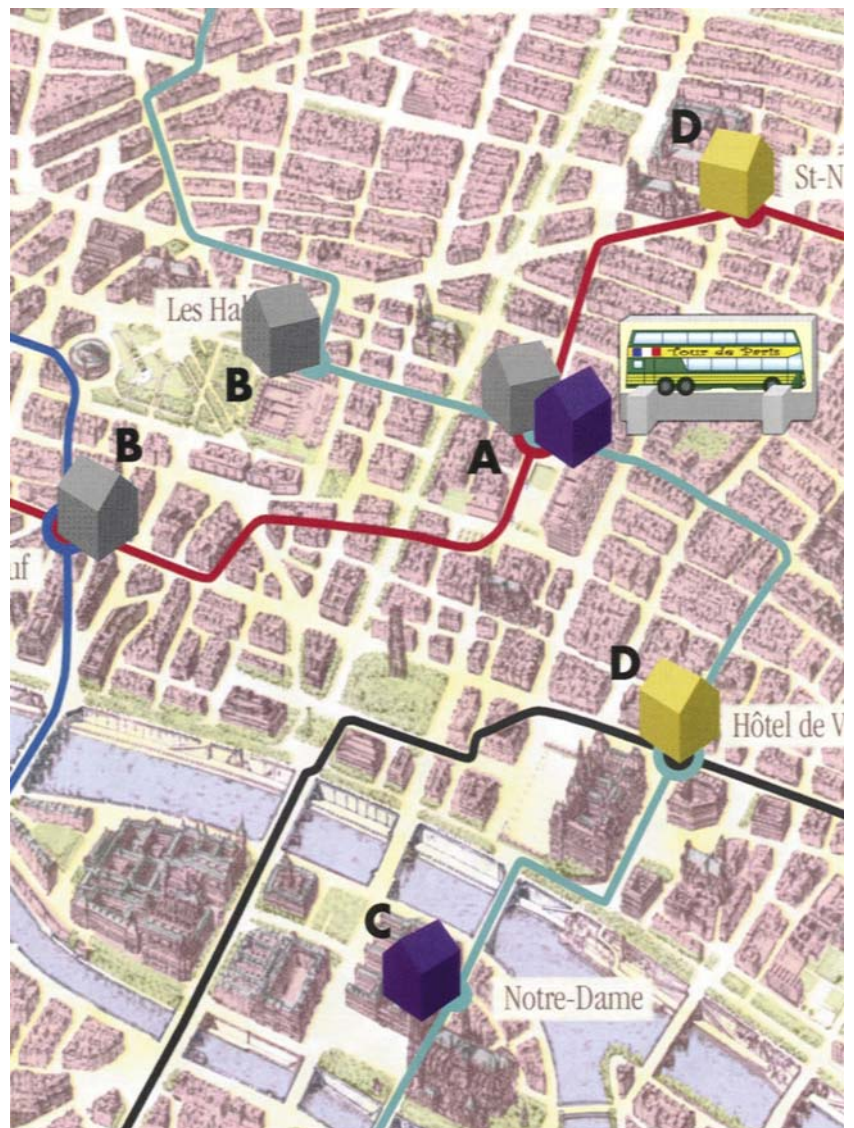
Nadat de bus de 4 kruispunten en haltes van de lijn heeft aangedaan, eindigt de grote bustoer.

De beide gelijkgekleurde tegels die deze grote bustoer hebben uitgelokt, worden verdekt in de buidel geplaatst.

Een kleine bustoer gebeurt dus elke ronde, maar een grote toer enkel als die wordt uitgelokt.

### Voorbeeld

De bus stopt aan de afgebeelde halte (een kruispunt van twee lijnen). Grijs en paars ontvangen elk 1 punt voor hun handelszaak aan het kruispunt A. Grijs heeft bovendien aan de onmiddellijk aangrenzende haltes nog 2 handelszaken (B) en krijgt daarvoor telkens 1 punt. De andere paarse handelszaak (C) is niet gelegen aan een onmiddellijk aangrenzende bushalte en levert dus ook geen extra punten op. Geel heeft wel 2 handelszaken aan de onmiddellijk aangrenzende bushaltes (D), maar heeft geen handelszaak op het kruispunt en ontvangt daarom geen punten voor deze handelszaken.



## 5. De bus doorgeven

De bus wordt doorgegeven aan de linkerbuurman.

Deze wordt nu de nieuwe startspeler en een nieuwe ronde start met actie 1.

## Handelszaken verdringen en overnemen

Aangezien er van de meeste bushaltes meerdere tegels voorhanden zijn, zal het meermaals voorkomen dat handelszaken worden verdrongen.

Aan elke bushalte die niet op een kruispunt ligt, kan er slechts 1 handelszaak liggen.

Aan elke bushalte die wel op een kruispunt ligt, kunnen er 2 handelszaken liggen.

Als een speler een handelszaak opent aan een bushalte die reeds het maximum aantal handelszaken bevat, verwijdert hij één van de reeds aanwezige handelszaken.

Als een speler een handelszaak opent aan een bushalte waar reeds twee handelszaken liggen, mag hij kiezen welke handelszaak hij zal verwijderen.

De verwijderde handelszaak gaat in de zwarte buidel.

### Voorbeeld

Grijs start aan een kruispunt een handelszaak op (A). Aangezien aan deze bushalte plaats is voor 2 handelszaken, wordt de paarse handelszaak niet verdrongen.

Paars start een handelszaak op aan de bushalte (B) die niet aan een kruispunt ligt. Op deze locatie is er maar plaats voor één handelszaak. De grijze handelszaak wordt verdrongen en komt in de buidel terecht.

Paars start aan een kruispunt een handelszaak op (C). Aangezien er zich op deze locatie reeds 2 handelszaken bevinden, wordt één van deze twee handelszaken verdrongen. Paars kiest de kleur van de handelszaak die wordt verdrongen en bepaalt dat de grijze handelszaak in de buidel verdwijnt.

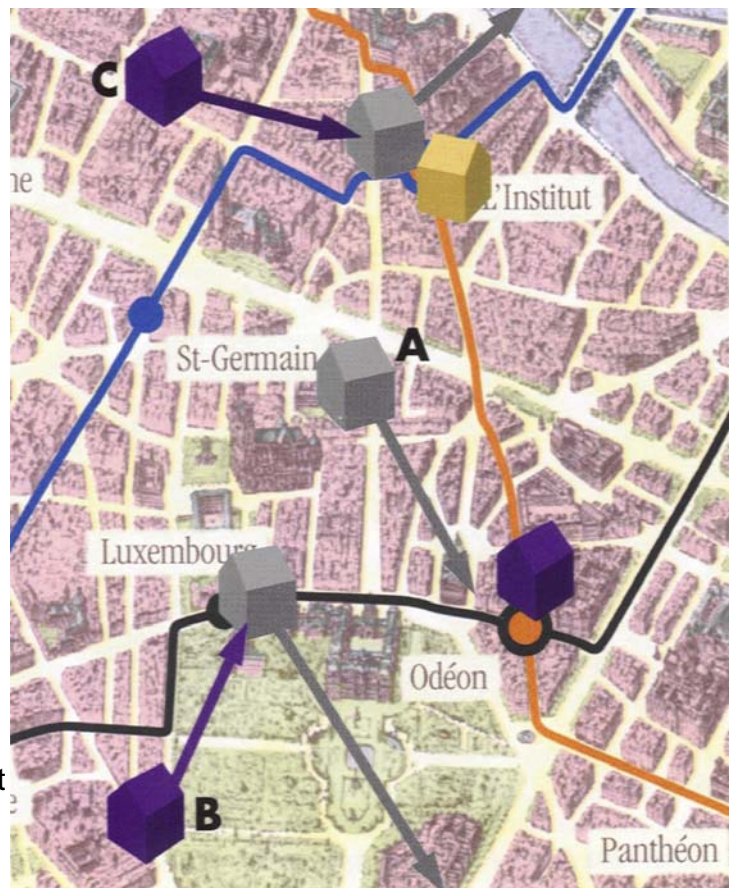
Tijdens het spel mag geen enkele speler in de buidel kijken. De inhoud van de buidel is uiterst geheim !

Bij 2 spelers wordt de buidel niet gebruikt.

De verdrongen handelszaken komen terug in de voorraad van de speler die eigenaar was van die zaak.

**Opmerking :** Het is mogelijk om een eigen handelszaak te verdringen. Deze handelszaak komt alleszins in de eigen voorraad van de speler terecht en niet in de buidel.

**Opmerking :** Het is toegelaten dat een zelfde speler beide handelszaken op een kruispunt bezit.



## Einde van het spel

Indien, bij het begin van een ronde, alle stapels zijn opgebruikt, wordt een speciale bustoer uitgevoerd.

De spelers draaien hun geheime routemarker om. Beginnend met de startspeler neemt elke speler de bus op een grote bustoer langs de gelijk gekleurde route van zijn geheime routemarker. Er wordt hierbij gescoord net zoals bij een grote bustoer.

Bij twee spelers wordt bijkomend ook een grote bustoer gereden in de kleur van de speciale routemarker die bij aanvang van het spel open naast het speelbord werd gelegd.

Na de speciale bustoeren wordt nu de inhoud van de buidel gewaardeerd. Slechts indien een speler meer handelszaken in de buidel heeft dan elke andere speler, ontvangt hij 1 punt per handelszaak die in de buidel zit. Zoniet, scoort geen enkele speler extra punten. Bij twee spelers wordt er zonder buidel gespeeld zodat er geen waardering aan de inhoud van de buidel wordt gegeven.

De speler die nu de meeste punten heeft, wint het spel.

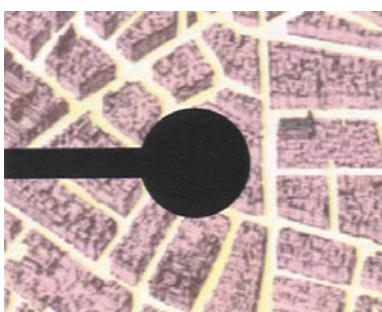
Indien meerdere spelers evenveel punten hebben, wint de speler die het kleinste aantal handelszaken op het speelbord heeft.

## Tactische tips

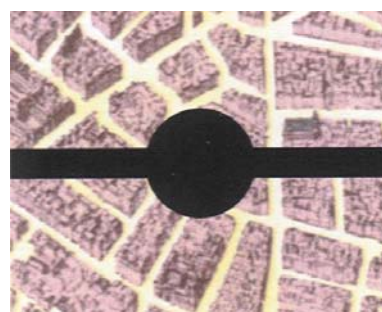
Bij de keuze van de tegel zal elke speler liefst rekening houden met welke tegel er zal overblijven en welke grote bustoer er also wordt uitgelokt. Het is soms verstandig om een tegel uit te kiezen die anders door een andere speler wordt gebruikt om een voor hem lucratieve grote bustoer te starten. Goed geplaatste handelszaken kunnen meerdere keren scoren tijdens een grote toer.

## Verdeling van de tegels

Het aantal tegels van een bepaalde bushalte hangt af van het aantal lijnen dat uit zo'n halte vertrekt.



***een halte met 1 lijn : 1 tegel***



***een halte met 2 lijnen heeft 2 tegels***



***een halte met 3 lijnen (kruispunt) heeft 3 tegels***



***een halte met 4 lijnen (kruispunt) heeft 4 tegels***