

Paris Paris - KSR

Ablauf einer Runde (im Uhrzeigersinn):

1) Plättchen auslegen:

Der Startspieler nimmt einen Stapel mit Plättchen und legt diese jeweils mit der Schriftseite nach oben neben die entsprechende Haltestelle auf dem Spielplan.

2) Geschäfte eröffnen:

- Der Startspieler wählt eines der neuen Plättchen aus und errichtet an dessen Haltestelle 1 Geschäftshaus, das er aus seinem Vorrat nimmt.
- Das Plättchen ist aus dem Spiel zu nehmen.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wählt ein anderes Plättchen und alle weiteren Mitspieler ebenso, bis jeder 1x dran war.
- An Kreuzungen dürfen 2 Geschäfte stehen, sonst je Haltestelle nur 1.

Verdrängung:

- Wird an einer Haltestelle ein Geschäft eröffnet und es ist kein Platz mehr frei, wird ein bestehendes Geschäft (auch eigenes) verdrängt.
- Bei mehreren in Frage kommenden Geschäften hat man freie Wahl. Das verdrängte fremde Geschäft ==> Säckchen (bei 2 Sp.: in deren Vorrat). Das verdrängte eigene Geschäft ==> eigenen Vorrat
- An einer Kreuzung darf der selbe Spieler nicht beide Geschäfte besitzen.

3) Kasse machen - Kleine Tour:

- 1 Plättchen ist nun übrig geblieben.

ENTWEDER gilt:

Wer ein Geschäft an der Haltestelle mit diesem Plättchen besitzt, erhält **1 Punkt**. Sind dort mehrere Geschäfte, erhält jeder Besitzer **1 Punkt**.

ODER es gilt:

- Ist direkt an der Haltestelle kein Geschäft, gilt das nächstgelegene Geschäft auf der Buslinie. Patt: Jedes beteiligte Geschäft bringt **1 Punkt**.
- Kreuzen mehrere Buslinien die Haltestelle, gilt das nächstgelegene Geschäft an einer dieser Buslinien. Patt: Jeder Beteiligte erhält **1 Punkt**.

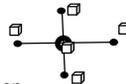
Punkte auf der Zählleiste abtragen. Bei Überschreitung der 45 Punkte, weiter bei 0, 1...

4) Überzähliges Plättchen ablegen:

- Das übrig gebliebene Plättchen wird mit Schriftseite nach oben auf eines der 5 Ablagefelder mit dem "P" gelegt. Befinden sich dort nun 2 gleichfarbige Plättchen, folgt sofort die "Große Tour".

GROSSE TOUR:

- Die Buslinie in Farbe der beiden Plättchen wird abgefahren, beginnend am Start der Linie (Pfeilspitze). Der Bus hält nur an Kreuzungen.
- Jedes Geschäft an einer Kreuzung bringt seinem Besitzer **1 Punkt**.
- Wer an einer Kreuzung ein Geschäft hat und daran angrenzend weitere Geschäfte besitzt, erhält für diese auch je 1 Punkt. Es kann max. 4 angrenzende Geschäfte geben.
- Ist an einer Kreuzung kein Geschäft, wird dort nichts gewertet.
- Nach der Tour werden die beiden Plättchen aus dem Spiel genommen.



5) Bus weitergeben.

Der nächste Spieler zur Linken erhält den Startspielerbus. Es geht weiter mit Phase 1.

Spielende:

- Sind zu Beginn einer Runde alle Stapel aufgebraucht, gibt es **Sonderfahrten**.
- Die Spieler decken ihre geheimen Sonderfahrten auf. Bei 2 Spielern gilt auch noch zusätzlich die zu Spielbeginn aufgedeckte Farbe.
- Entsprechend der jeweiligen Linie wird beginnend beim Startspieler eine "Große Tour" für jede betroffene Linie gemacht.
- Dann folgt die **Säckchenwertung**:
- Wer mehr Steine darin hat, als jeder andere Spieler, erhält soviele Punkte wie eigene Steine darin sind. Patt: Niemand erhält Punkte.
- Es gewinnt das Spiel, wer die meisten Punkte hat. Patt: Wer von den Beteiligten weniger Geschäfte auf dem Spielplan hat, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 25.03.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Paris Paris - KSR

Ablauf einer Runde:

1) Plättchen auslegen:

Der Startspieler nimmt einen Stapel mit Plättchen und legt diese jeweils mit der Schriftseite nach oben neben die entsprechende Haltestelle auf dem Spielplan.

2) Geschäfte eröffnen:

- Der Startspieler wählt eines der neuen Plättchen aus und errichtet an dessen Haltestelle 1 Geschäftshaus, das er aus seinem Vorrat nimmt.
- Das Plättchen ist aus dem Spiel zu nehmen.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wählt ein anderes Plättchen und alle weiteren Mitspieler ebenso, bis jeder 1x dran war.
- An Kreuzungen dürfen 2 Geschäfte stehen, sonst je Haltestelle nur 1.

Verdrängung:

- Wird an einer Haltestelle ein Geschäft eröffnet und es ist kein Platz mehr frei, wird ein bestehendes Geschäft (auch eigenes) verdrängt.
- Bei mehreren in Frage kommenden Geschäften hat man freie Wahl. Das verdrängte fremde Geschäft ==> Säckchen (bei 2 Sp.: in deren Vorrat). Das verdrängte eigene Geschäft ==> eigenen Vorrat
- An einer Kreuzung darf der selbe Spieler nicht beide Geschäfte besitzen.

3) Kasse machen - Kleine Tour:

- 1 Plättchen ist nun übrig geblieben.

ENTWEDER gilt:

Wer ein Geschäft an der Haltestelle mit diesem Plättchen besitzt, erhält **1 Punkt**. Sind dort mehrere Geschäfte, erhält jeder Besitzer **1 Punkt**.

ODER es gilt:

- Ist direkt an der Haltestelle kein Geschäft, gilt das nächstgelegene Geschäft auf der Buslinie. Patt: Jedes beteiligte Geschäft bringt **1 Punkt**.
- Kreuzen mehrere Buslinien die Haltestelle, gilt das nächstgelegene Geschäft an einer dieser Buslinien. Patt: Jeder Beteiligte erhält **1 Punkt**.

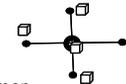
Punkte auf der Zählleiste abtragen. Bei Überschreitung der 45 Punkte, weiter bei 0, 1...

4) Überzähliges Plättchen ablegen:

- Das übrig gebliebene Plättchen wird mit Schriftseite nach oben auf eines der 5 Ablagefelder mit dem "P" gelegt. Befinden sich dort nun 2 gleichfarbige Plättchen, folgt sofort die "Große Tour".

GROSSE TOUR:

- Die Buslinie in Farbe der beiden Plättchen wird abgefahren, beginnend am Start der Linie (Pfeilspitze). Der Bus hält nur an Kreuzungen.
- Jedes Geschäft an einer Kreuzung bringt seinem Besitzer **1 Punkt**.
- Wer an einer Kreuzung ein Geschäft hat und daran angrenzend weitere Geschäfte besitzt, erhält für diese auch je 1 Punkt. Es kann max. 4 angrenzende Geschäfte geben.
- Ist an einer Kreuzung kein Geschäft, wird dort nichts gewertet.
- Nach der Tour werden die beiden Plättchen aus dem Spiel genommen.



5) Bus weitergeben.

Der nächste Spieler zur Linken erhält den Startspielerbus. Es geht weiter mit Phase 1.

Spielende:

- Sind zu Beginn einer Runde alle Stapel aufgebraucht, gibt es **Sonderfahrten**.
- Die Spieler decken ihre geheimen Sonderfahrten auf. Bei 2 Spielern gilt auch noch zusätzlich die zu Spielbeginn aufgedeckte Farbe.
- Entsprechend der jeweiligen Linie wird beginnend beim Startspieler eine "Große Tour" für jede betroffene Linie gemacht.
- Dann folgt die **Säckchenwertung**:
- Wer mehr Steine darin hat, als jeder andere Spieler, erhält soviele Punkte wie eigene Steine darin sind. Patt: Niemand erhält Punkte.
- Es gewinnt das Spiel, wer die meisten Punkte hat. Patt: Wer von den Beteiligten weniger Geschäfte auf dem Spielplan hat, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 25.03.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de