PARIS CONNECTION

Ein Spiel von David V.H. Peters für 3-6 Personen

Spielziel

Die Spieler bauen Eisenbahnstrecken durch Frankreich. Wenn sie dabei Städte ans Schienennetz anbinden, steigt der Wert der einzelnen Gesellschaften. Durch geschicktes Tauschen und Bluffen versuchen die Spieler, am Ende möglichst viele Anteile an den erfolgreichsten Gesellschaften zu besitzen.

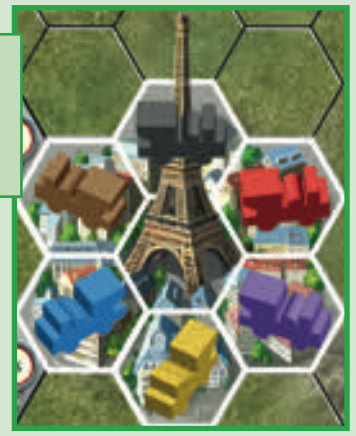
Spielmaterial und Aufbau

- **1 Spielplan**
- **6 Sichtschirme**
  je einen pro Spieler.
- **198 Lokomotiven**
  je 33 in 6 Farben (Gesellschaften)
- **1 Stoffbeutel**
- **6 Lok-Ablagetableaus**
  je eins pro Farbe (Gesellschaft)
- **1 Startspielerlok**
- **1 Spielanleitung**

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Dann wird der Reihe nach aufgebaut:

1. Jeder Spieler erhält einen Sichtschirm mit einem Spielersymbol.

2. Eine Lok jeder Farbe wird auf je eins der sechs Startfelder rund um Paris platziert.

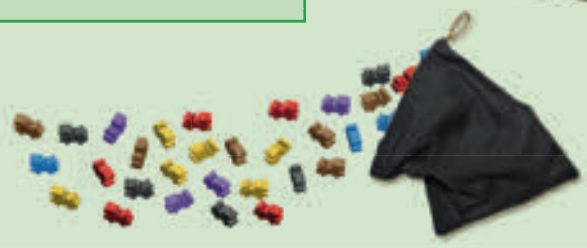


3. Eine weitere Lok der sechs Farben wird auf das entsprechende Feld am Anfang der Werteskala gelegt.

4. Alle restlichen Loks werden in den Beutel gefüllt. Abhängig von der Spielerzahl zieht jeder Spieler eine bestimmte Anzahl Loks verdeckt aus dem Beutel und legt sie hinter seinen Sichtschirm.

3 Spieler:	**10 Loks**
4 Spieler:	**8 Loks**
5 Spieler:	**6 Loks**
6 Spieler:	**5 Loks**

5. Der Beutel wird wieder geleert und die Loks nach Farben sortiert auf die entsprechenden Lok-Ablagetableaus platziert.



Hinweis: Die Loks werden sowohl für den Streckenausbau (auf dem Spielplan), als auch für Anteile der Gesellschaften (hinter dem Sichtschirm) verwendet.

6. Der Startspieler wird ausgelost. Er bekommt die Startspielerlok.

Bei mehreren Partien wird sie im Uhrzeigersinn weiter gegeben.

Paris_Connection_Regel_DE.indd 1 14.04.2011 9:01:05 Uhr

Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler am Zug wählt **eine** der beiden Aktionen und führt sie aus (er darf **nicht** passen):

Eine Eisenbahnstrecke bauen

Bei dieser Aktion beeinflusst der Spieler die Wertigkeit der Gesellschaften.

Der Spieler nimmt 1 bis 5 Loks von **einem** beliebigen Lok-Ablagetableau und platziert sie auf die Felder des Spielplans. Sind von einer Farbe keine Loks mehr vorhanden, kann diese nicht mehr gewählt werden.
Dabei müssen folgende Regeln beachtet werden:

Streckenbau-Regeln:

- Eine Lok muss benachbart zu einer bereits liegenden Lok derselben Farbe platziert werden.

- Durch eine gestrichelte Linie getrennte Felder gelten **nicht** als benachbart. Über diese Trennlinien kann keine Strecke gebaut werden.

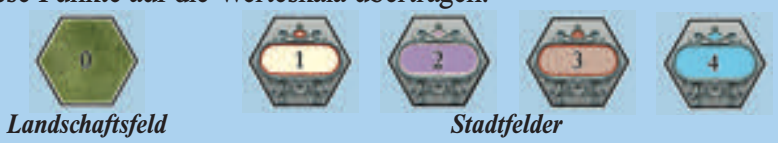
- In einem Feld dürfen sich niemals 2 Loks **derselben** Farbe befinden.

- Auf einem Landschaftsfeld dürfen maximal 2 Loks (verschiedener Farben) stehen.
- Auf einem Stadtfeld darf nur 1 Lok stehen.
- Auf dem Eiffelturmfeld und den Startfeldern darf überhaupt nicht gebaut werden.

Landschaftsfeld *Stadtfeld* *Eiffelturmfeld*

- Es ist nicht erlaubt, eine Farbe (Gesellschaft) durch das Bauen einer Strecke „abzuschneiden“.
  Jede Farbe muss die Möglichkeit haben, vom Startfeld aus, in zumindest **einer** Stadt zu bauen.

Wertung: Am Ende dieser Aktion gibt es für jede Lok, die auf einem Feld platziert wurde, unterschiedliche Punkte (siehe unten). Anschließend werden diese Punkte auf die Werteskala übertragen.



(Marseille)

Landschaftsfeld *Stadtfelder*

Tauschen

Hier verändert der Spieler seine Anteile an den Gesellschaften.

Beim Tauschen gibt der Spieler zuerst eine Lok aus seinem Besitz ab, **dann** erhält er wahlweise 1 oder 2 neue Loks.

Lok abgeben

Der Spieler nimmt **genau eine** Lok hinter seinem Sichtschirm hervor und legt sie auf das Lok-Ablagetableau der gleichen Farbe.

Lok(s) erhalten

Der Spieler nimmt sich 1 oder 2 Loks von **einem anders farbigen** Lok-Ablagetableau und legt sie hinter seinen Sichtschirm.

Jeder Spieler darf, abhängig von der Spielerzahl, **höchstens** folgende Anzahl Loks besitzen:

3 Spieler: 20 Loks
4 Spieler: 15 Loks
5 Spieler: 12 Loks
6 Spieler: 10 Loks

Anmerkung: Für jede überzählige Lok gibt es am Ende Punktabzug.

Spielende

Das Spiel ist sofort beendet, wenn **eine** der folgenden beiden Endbedingungen eingetreten ist:

- **Es befinden sich nur noch Loks auf einem der Lok-Ablagetableaus**

oder

- **Eine Strecke erreicht Marseille**

Nun legen alle Spieler ihre Sichtschirme beiseite und berechnen mit Hilfe der Werteskala ihre Punkte. Ein Spieler erhält für **jede** Lok in seinem Besitz (auch für die überzähligen Loks) so viele Punkte, wie die Werteskala für die zugehörige Farbe anzeigt.

Beispiel der Punkteberechnung eines Spielers (bei 4 Spielern):

Farbe der Loks	*Anzahl der Loks*	*Wert der Gesellschaft*	*Siegpunkte*
Blau	*6 Stk.*	*12 Punkte*	*72 SP*
Gelb	*3 Stk.*	*9 Punkte*	*27 SP*
Rot	*4 Stk.*	*8 Punkte*	*32 SP*
Grün	*2 Stk.*	*3 Punkte*	*6 SP*
Gesamt:	*15 Stk.*		*137 SP*

Für **jede** überzählige Lok werden **20 Punkte** abgezogen.

Der Spieler mit den **meisten** Punkten ist der Gewinner.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Copyright 2011 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved / Based on SNCF – Copyright John Bohrer 2009.