PARIS CONNECTION

Un juego de David V.H. Peters para 3-6 jugadores

Objetivo del juego

El objetivo del juego es construir líneas férreas por toda Francia. Al unir una ciudad a la red de ferrocarriles, se incrementa el valor de las compañías ferroviarias. Los jugadores deberán conseguir, mediante un intercambio inteligente y algún que otro farol, hacerse con el máximo de acciones de las compañías más cotizadas.

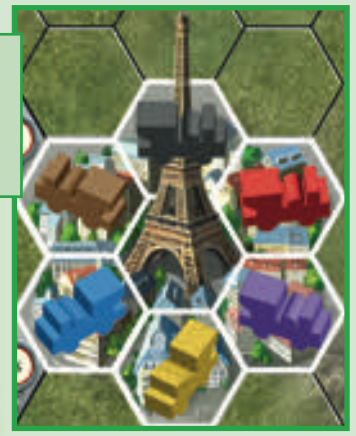
Material del juego y preparación

- **1 tablero de juego**
- **6 pantallas**
  una por jugador
- **198 locomotoras**
  33 en 6 colores (compañías)
- **1 bolsita de tela**
- **6 tablillas de estación para locomotoras**
  una por color (compañía)
- **1 locomotora para el jugador inicial**
- **Estas reglas**

El tablero de juego se coloca en el centro de la mesa. Las demás piezas se sitúan de la siguiente manera:

1. Se reparte a cada jugador una pantalla con un logotipo distinto.

2. En cada una de las seis casillas de salida que rodean París se coloca una locomotora de distinto color.



3. En las casillas de inicio del raíl de puntuación se sitúa también una locomotora de cada color.

4. Las locomotoras restantes se guardan en la bolsita. Cada jugador tendrá que sacar un número determinado de locomotoras (que dependerá del número total de jugadores), sin que las vean los demás, y las colocará tras su pantalla.

3 jugadores: 10 locomotoras
4 jugadores: 8 locomotoras
5 jugadores: 6 locomotoras
6 jugadores: 5 locomotoras

5. Se vacía la bolsita, se clasifican las locomotoras por colores y se colocan en la tablilla de estación correspondiente.

Nota: Las locomotoras sirven tanto como piezas para construir la línea férrea (en el tablero de juego) como acciones de las compañías ferroviarias (guardadas tras la pantalla).

6. Se sortea quién será el jugador inicial, que recibirá la locomotora con la que se comenzará el juego.

Si se juega más de una partida, se irá rotando el jugador inicial en el sentido de las agujas del reloj.

Paris_Connection_Regel_ES.indd 1 14.04.2011 9:02:47 Uhr

Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj comenzando por el jugador inicial. En su turno, un jugador puede realizar **una** de las siguientes dos acciones (**no** puede pasar de turno sin efectuar ninguna):

Construcción de una vía de ferrocarril

Esta acción afectará al valor de las compañías ferroviarias.

El jugador puede elegir de 1 a 5 locomotoras de **un mismo color** de cualquier tablilla de estación y colocarlas en las casillas hexagonales del tablero de juego, mientras queden locomotoras de dicho color.
Se han de tener en cuenta las siguientes reglas:

Reglas para la construcción de vías:

- Las locomotoras colindantes deben ser del mismo color.

- Las casillas divididas por una línea discontinua no se consideran colindantes. Sobre ellas no se puede construir ninguna vía.

- No se pueden situar dos locomotoras del **mismo color** en una misma casilla.

- En una casilla de campo pueden situarse hasta 2 locomotoras siempre que sean de distintos colores.
- En las casillas de ciudad sólo puede situarse 1 locomotora.
- Sobre la casilla de la torre Eiffel y las de salida no se puede construir.

Casilla de campo — *Casilla de ciudad* — *Casilla de la torre Eiffel*

- No está permitido "cortar" una vía de un color (compañía ferroviaria) para construir otra. Cada vía de un color debe poder llegar hasta **una** ciudad al menos.

Puntuación: Una vez construida la vía, se sumarán puntos por cada locomotora colocada según el valor de la casilla en la que se encuentre. Los puntos obtenidos se contabilizarán en el raíl de puntuación moviendo la locomotora del color correspondiente.

Casilla de campo — *Casillas de ciudad*

Intercambio

Si el jugador opta por esta acción, podrá cambiar una de sus acciones de compañías ferroviarias. El jugador debe proporcionar, primero, una locomotora de su propiedad, por la que podrá obtener a cambio 1 ó 2 locomotoras de su elección.

Entrega de locomotora

El jugador deberá colocar **una** de las locomotoras, que tiene tras la pantalla, sobre la tablilla de estación del mismo color.

Recepción de locomotoras

El jugador podrá elegir 1 ó 2 locomotoras de una tablilla de estación **de distinto color** a la que entregó y guardarlas tras su pantalla.

El número **máximo** de locomotoras que un jugador puede tener tras la pantalla depende del número total de jugadores:

3 jugadores: 20 locomotoras
4 jugadores: 15 locomotoras
5 jugadores: 12 locomotoras
6 jugadores: 10 locomotoras

Nota: Por cada locomotora de más se restarán puntos al final.

Final del juego

El juego terminará en cuanto se cumpla **una** de las dos condiciones siguientes:

- **Cuando sólo queden locomotoras sobre una de las tablillas de estación**

o

- **Cuando alguna de las vías llegue a Marsella (Marseille en el tablero)**

Entonces todos los jugadores quitarán las pantallas y calcularán sus puntos con ayuda del raíl de puntuación. Se sumarán puntos por cada una de las locomotoras (incluidas las que sobran) según el valor indicado para cada color en el raíl de puntuación.

Ejemplo del recuento de puntos de un jugador (en una partida de 4 jugadores):

Color de la locomotora	*Número de locomotoras*	*Valor de las compañías*	*Puntos totales*
Azul	*6 uds.*	*12 puntos*	*72 puntos totales*
Amarillo	*3 uds.*	*9 puntos*	*27 puntos totales*
Rojo	*4 uds.*	*8 puntos*	*32 puntos totales*
Verde	*2 uds.*	*3 puntos*	*6 puntos totales*
Total:	*15 uds.*		*137 puntos totales*

Por **cada** locomotora que se tenga de más se restarán **20 puntos.**

El jugador con el **mayor número** de puntos será el ganador.

Puede haber más de un ganador en caso de empate.

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