

# パリス Paris Paris

Michael Schacht 作

2 ~ 4人用 9歳以上 所要時間約45分

毎年毎年何百万の旅行者がパリに旅をし、街にある信じられないほどの魅力のある地を訪れます。パリの商売人(すなわち、プレイヤー)にとって喜ぶべきことに、彼らがカフェやピストロ、土産物屋に落としていくお金は非常に大きなものなのです。

様々に街を通り抜けるバス路線が、5つあります。観光客でいっぱいのバスの停留所は、商売を開くのに向いている場所です。次にバスが止まったときには、たくさんの売上をもたらすことでしょう。でも、旅行者の行程にあたる商店は、商売人にとってはちょっと高いかもしれません。

収入の最も多いプレイヤーが、最終的なゲームの勝者となります。

## ゲームの用具



ゲームボード 1



停留所タイル 60



商店(4色) 80



袋 1 バス 1



特別運行マーカー 5

## ゲームの準備

- ・最初にゲームをする前に、台紙から用具を慎重に取り外します。
- ・「タイヤ」とバスを差し込んで、組み立てます。
- ・ゲームボードをテーブル中央に広げます。
- ・各プレイヤーは、商店1色分を持ち、そのうち1つをポイントチャートの0のマスに置きます。この店は、プレイヤーのポイントを表すマーカーとして使用されます。ポイントは、各プレイヤーの収入額を表しています。
- ・スタートプレイヤーを決め、その印としてバスを持ちます。
- ・袋をゲームボードの横に置きます。
- ・特別運行マーカー5つを裏向きにしてよく混ぜ、各プレイヤー1つずつ取ります。これは、ゲームを通じて他のプレイヤーに見られないようにします。もちろん、自分いつでも見ることができます。

- ・残った特別運行マーカーは、裏向きにして箱の中に戻し、誰もそれが何であるかわからないようにします。
- ・2人プレイ時には、残りの特別運行マーカーを全て箱の中に戻すのではなく、そのうち1つを表向きにしてゲームボードの横に置きます。
- ・タイルは、全て裏返しにしてよく混ぜます。プレイヤー人数によって、以下のように裏向きの山をつくり、ゲームボードの脇に置きます。

2人プレイ時：タイル3つの山20個

3人プレイ時：タイル4つの山15個

4人プレイ時：タイル5つの山12個

## ゲームの手順

- ・時計回りの順番にプレイします。
- ・ゲームは、何ラウンドかにわたってプレイされます。
- ・各ラウンドは以下のアクションから構成されます。

- 1) タイルを並べる
- 2) 商店を開く
- 3) 収入を得る
- 4) 余ったタイルを配置する
- 5) バスを渡す

### 1) タイルを並べる

- ・スタートプレイヤーは、タイルの山を1つ取り、それを文字の書いてある方を表にして、対応するバス停の脇に置きます。他のプレイヤーも、手伝ってあげてください。  
補足：たいていのバス停には、複数のタイルがあります。ですから同じバス停が複数出てくることもあります。

### 2) 商店を開く

- ・スタートプレイヤーは、タイルを1つ選んで、そのバス停に商店を置きます(図のA)。タイルは、そのあと、裏返しにして箱の中に戻します(図のB)。そして、時計回りの順番で次のプレイヤーがタイルを選び、商店を開いてタイルを箱の中に戻します。
- ・こうして、全てのプレイヤーが1回ずつこれを行います。

補足：一部のバス停については、2つの商店が開かれてもかまいません(「商店を追い出す」の項で詳細を後述します)。



- ・2つのバス路線が交差しているバス停もたくさんあります。このような交差点の商店は、2つのバス路線に置かれていることとなります。
- ・全てのプレイヤーが商店を開いたあと、タイルが1枚残ります。このバス停で、収入の処理が行われます。

### 3) 収入を得る - スモールツアー

- ・余ったタイルのところのバス停の商店について、その所有者に1ポイントが与えられます。
- ・そこに複数の商店があれば、それらの所有者全てに1ポイントずつが与えられます。



**例:** このとき、灰が残ったタイルのところの商店を1つ持っており、これにより1ポイントを獲得します。紫には得点は与えられません。

- ・直接、そのバス停に商店がない場合には、そのバス路線上で最も近いところにある商店に得点が入ります。最も近い商店が複数ある場合には、それら全ての商店にそれぞれ1ポイントが与えられます。



**例:** 余ったタイルのところのバス停には、商店がありません。同じだけ離れた、両隣の2件の商店は灰色のもので、灰プレイヤーは、これにより(1+1=)2ポイントを獲得します。紫の商店は、より離れているのでポイントはありませぬ。

- ・そのバス停が2つのバス路線が交差するところにあり、そこに商店がなかったときも、最も近い商店にポイントが与えられます。これは、どちらのバス路線にあってもかまいません。最も近い商店が複数ある場合には、それらの商店全てについて、所有者に1ポイントずつが与えられます。



**例:** 余ったタイルのところのバス停には、商店はありませんでした。そのバス停は2つの路線の交差点でしたので、両方の路線から最も近い商店を探します。最も近い商店は、緑と紫のものでした。彼らにはそれぞれ1ポイントが与えられます。

**補足:** ゲーム開始直後のまだほとんど商店のないときには、「最も近い」バス停がたいへん離れていることがあり得ます。ただし、その路線(複数の場合もあり)にひとつも商店がなかった場合には、誰にもポイントは与えられません。

- ・プレイヤーは、それぞれ自分のマーカーコマを、獲得したポイント分だけポイントチャートを進ませます。マーカーが45ポイントを超えたら、もう一度スタートマスに戻って数え続けます。

### 4) 余ったタイルを配置する

- ・余ったタイルは、文字の書かれている方を表にして、ゲームボードの“P”と書かれている5つのタイル置き場の空いているところに置きます。ここにすでに同じ色のタイルが置かれている場合には、グランドツアーが行われます。それ以外の場合には、直ちに5)のアクションに進みます。



### グランドツアー

- ・余ったタイルを“P”と書かれたタイル置き場の空いているところに置いたとき、そこにすでに同じ色(バックの色が)のタイルが置かれていれば、その色のバス路線でグランドツアーが行われます。
- ・バスがそのバス路線を走り、商店に収入をもたらします。
- ・スタートプレイヤーは、バスをその路線のスタート地点(矢印の書かれたところ)に置き、バスをその路線の終点に向かって走らせます。このとき、途中の交差点である4つのバス停に止まります。その間にあるバス停には止まりませぬ。

- ・交差点でバスが止まったら、その交差点の商店1つにつき、その所有者に1ポイントが与えられます。その商店の所有者が、そこに隣接するバス停にさらに商店を持っていれば、それらの商店についてさらに1ポイントを獲得します。

**重要:** 交差点のバス停は、2つの路線がありますから、3つか4つ、隣接するバス停があります。これら全てについてチェックしなければなりません。

**重要:** 交差点に商店を持っていないプレイヤーは、隣接するバス停に商店を持っていても、得点を得ることはできません。

**例:** バスは図の交差点で止まりました。灰と紫がそれぞれこの交差点(A)の商店から1ポイントずつを獲得します。灰は、さらに隣接するバス停(B)に商店を持っているので、これにより1ポイントずつ獲得します。もう一つの紫の商店(C)は隣接しているバス停ではないので、これによるポイントはありませぬ。黄色も、隣接するバス停に商店を持っていますが(D)交差点には商店がないので、これによる得点はありませぬ。



**補足**：交差点に商店がない場合、バスは交差点をそのまま通過していきます。

- ・ 4 つ全ての交差点を通ったら、グランドツアーは終了します。同じ色のタイル 2 枚は、取り除かれ箱の中に戻されます（「ヒントと戦略」の項参照）
- ・ スモールツアーは、毎ラウンド行われますが、グランドツアーは条件を満たしたときだけしか行われません。

## 5) バスを渡す

- ・ バスを左隣の次のプレイヤーに渡します。新たなスタートプレイヤーとなって、次のラウンドを 1) から始めます。

## 商店を追い出す

- ・ たいていのバス停には、複数のタイルがあるため、商店の追い出しが発生します。
  - 交差点ではないバス停には、1 つしか商店は置かれません。
  - 交差点のバス停には、2 つまで商店が置かれます。
- ・ すでに上限の数の商店が置かれているバス停に商店を置く場合には、そのうち 1 つを追い出します。

- ・ すでに 2 つの商店が置かれている交差点では、新たに商店を置くプレイヤーが、そのうちどちらを追い出すかを選ぶことができます。

- ・ 追い出された商店は、袋の中に入れられます。

**例**：灰が交差点に商店を配置します（A）。これは、交差点の 2 つ目の商店ですので、紫の商店は追い出されません。紫がバス停に商店を配置します（B）。ここは交差点ではありません。ここには、商店は 1 つしか置かれられません。灰の商店は追い出され、袋の中に入れられます。紫が交差点に商店を配置します（C）。ここにはすでに 2 つの商店が置かれているのでこのうち 1 つを追い出します。紫は灰の商店を追い出すことにし、袋の中に入れます。



- ・ ゲームを通じて、袋の中を見ることはできません。
- ・ **2人プレイ時**には、袋は使用しません。追い出された商店は再びプレイヤーのストックに戻されます。

**補足**：自分の商店を追い出してもかまいません。ただし、この場合の商店はプレイヤーのストックに戻されます。

**補足**：交差点に、同じプレイヤーが 2 つの商店を配置してもかまいません。

## ゲームの終了

- ・ ラウンドの開始時にタイルの山が全てなくなっていたら、特別運行になります。
- ・ プレイヤーが密かに持っていた特別運行マーカーを公開します。スタートプレイヤーから順に、その色のバス路線にバスを走らせ、得点計算をします。これは、グランドツアーと同様に処理します。
- ・ **2人プレイ時**には、さらにゲーム開始時に表向けられていた路線にもバスを走らせ、得点計算します。
- ・ 特別運行のあと、袋について得点計算します。
- ・ 1人のプレイヤーだけが袋の中の商店の数が最も多い場合のみ、そのプレイヤーが、自分袋の中の商店の数分だけ、得点を得ます。それ以外の場合には、得点は与えられません。
- ・ **2人プレイ時**には、袋は使用しません。袋の得点計算もありません。
- ・ そして、最も得点の高いプレイヤーが勝者となります。同点の場合には、ゲームボード上の商店の数が少ないほうが勝ちになります。

## 戦略のヒント

タイルを選ぶとき、どれを残すことができるか、どれでグランドツアーが起こるかを考えなければなりません。他のプレイヤーに有利なグランドツアーは、しばしば適切にタイルを選択することで防ぐことができます。さらに、うまく置かれた商店は、グランドツアーで何回も得点を得ることかできます。

## タイルの配分

バス停のタイルの数は、その位置によって決まります。それぞれのバス停について、どれだけのタイルがあるかは、以下の図の通りです。



1 枚



2 枚



3 枚



4 枚

ルール問い合わせ先

**メビウス ゲームズ**

〒102 東京都千代田区九段南 3-8-13 TEL 03-3238-9538 FAX 03-3238-9545  
e-mail:shop@mobiuss-games.co.jp URL <http://www.mobiuss-games.co.jp>