

PARIS

巴黎美好年代

翻譯：陳浩仁
 監修：何仲焜
 美術：Fa Shiu,
 Machai
 校對：馬健鈞

遊戲設計：Wolfgang Kramer and Michael Kiesling
 插畫：Illustrations by Andreas Resch

遊戲簡介

你們是1900年代巴黎的房地產投資富商，當時這座城市正經歷翻天覆地的轉變，逐漸成為世上最美麗的城市。1889年，巴黎萬國博覽會的盛況，加上艾菲爾鐵塔竣工與攻佔巴士底監獄一百周年，更是錦上添花。巴黎迎來了「美好年代」，這段期間的巴黎建築風格形形色色，包括布雜藝術、新拜占庭式、新歌德式，乃至新藝術運動與裝飾派藝術。你們的目標是買下這些瑰麗的巴黎建築，注資發展這些房地產項目，從中獲利並打理巴黎最為人所知的名勝地標。

遊戲配件



1塊 遊戲版圖 和 1座 凱旋門



36塊 建築物板塊



8塊 地標板塊



42塊 獎勵板塊



12塊 遊戲結束板塊



6塊 分數板塊



35枚 法郎



18枚 資源指示物



18枚 聲望指示物

每種玩家顏色的配件（共四色）：



1張 玩家屏風（連玩家版圖）



12支 鑰匙



1個 獎勵棋子



1顆 分數圓片

遊戲設置

注意：這裡闡述基礎遊戲設置。若你們想遊玩隨機設置，請閱讀下頁的「變體設置」。

1 如圖組裝遊戲版圖。若你們不想使用立體凱旋門遊玩，請把中央板塊翻到印有凱旋門的那一面。

2 把自己的獎勵棋子放到獎勵軌起點的旁邊。

3 把自己的分數圖片放到計分軌「0」的位置。

4 把所有地標板塊面朝上放到遊戲版圖旁，令所有玩家都能清楚看到。

5 組裝玩家屏風，放到自己前面。
玩家版圖右下角有  圖示的人擔任起始玩家。

6 拿取3元放到玩家屏風後。

13 面朝下洗勻36塊建築物板塊，隨機拿走3塊放回遊戲盒，且不得查看其內容。把餘下的建築物板塊面朝下平均分成三疊，疊好放到遊戲版圖旁。



7 把餘下所有錢幣按面額分類，放到遊戲版圖旁組成供應堆。

變體設置

你們遊玩過幾次後，便可嘗試更具變化的隨機設置：

- 不要按基礎設置放置資源跟聲望指示物，首先在每個8號的建築物格子各放置1枚黃金資源指示物，然後把餘下全部12枚資源指示物與18枚聲望指示物加在一起洗勻，隨機放到應該放置指示物的位置。
- 拿取每個數值各1塊獎勵板塊，按其字母 (A/B/C) 分成3疊。洗勻A疊板塊，並在獎勵軌上相應位置各放置1塊；B疊與C疊都按相同步驟設置。然後根據玩家人數將餘下的獎勵板塊放到同款板塊已在的位置。



- 12 按玩家人數拿取會使用的獎勵板塊，把它們面朝上放到獎勵軌相應位置。3人遊戲移除所有背面有  圖示的板塊；2人遊戲則移除所有  與  圖示的，把它們放回遊戲盒，本局遊戲不會用到。

- 11 把遊戲結束板塊面朝下放到遊戲版圖旁。

- 10 把分數板塊面朝上放到遊戲版圖旁。

- 9 根據玩家人數，拿取自己顏色的若干支鑰匙，放到屏風後：
- 2人遊戲拿取10支。
 - 3人遊戲拿取9支。
 - 4人遊戲拿取7支。
- 把每位玩家的額外2支鑰匙放到遊戲版圖旁組成供應堆，餘下的放回遊戲盒。

- 8 在遊戲版圖上每個區域放置相應的資源與聲望指示物。

遊戲目標

在這遊戲中，玩家們扮演房地產商，嘗試在十九世紀末的巴黎買下最富麗堂皇的建築物，透過收購建築物和獲取獎勵板塊以得分。一局遊戲會遊玩若干輪，在達成遊戲結束條件（詳見第7頁）後，玩家會先完成該輪，然後再遊玩最後一輪，便執行最終計分。遊戲結束時，最高分的玩家勝出。

進行遊戲

由起始玩家開始，每位玩家按順時針方向輪流進行自己的回合。輪到自己時，必須執行以下兩個步驟：

1. 把建築物加到遊戲版圖（若建築物板塊疊還有剩）
2. 執行一個行動

1. 把建築物加到遊戲版圖

在自己回合開始時，必須從任一建築物板塊疊抽取1塊，翻開後放到指定區域裏與板塊數值相同的空格。

若建築物板塊疊沒有任何板塊，便跳過這一步驟，直到遊戲結束。



變體規則：你們可選擇忽略板塊背面的區域名，那麼遊戲開始時不用移除建築物板塊。每回合抽板塊並放置時，玩家只需檢查其數值與遊戲版圖上的空格是否相符，不用理會板塊背面指定的區域。**重要：**同一種類的建築 每個區域不能放置多於1塊，例如不得在已經有劇場的區域放置另一塊劇場。這有可能會使有時候玩家沒有任何符合規則的空格放置板塊。那麼請移除該板塊，把它放回遊戲盒，然後進入步驟二。

2. 執行一個行動

在此步驟中，你必須從以下三項行動選擇執行一項：

1. 把自己1支鑰匙放到銀行或凱旋門上
2. 移動1支鑰匙以收購1座建築物
3. 拿取1塊遊戲結束板塊（只可在所有建築物板塊疊被抽光時執行）

1. 放置鑰匙

拿取自己屏風後1支鑰匙，放到凱旋門或任何區域的銀行上。

若你在銀行上放置鑰匙，按該處數字從供應堆拿取指定數量的錢幣，放到自己的屏風後。



重要：任何時候，某玩家在凱旋門或同一銀行上最多放1支鑰匙。

重要：你不得把屏風後的鑰匙直接放到建築物或地標上。

2. 移動鑰匙

把遊戲版圖上你的1支鑰匙，放到任何未被收購的建築物或地標，並支付其成本（包括金錢和資源，詳見下頁——成本）。如此你視作擁有該建築物或地標，並可獲得其效益（包括資源指示物、聲望指示物、獎勵板塊以至分數，詳見下頁——效益）。

你只可把自己的鑰匙移動到**未被收購**的建築物或地標——即其上沒有任何玩家的鑰匙。

若你移動銀行、建築物、或地標上的鑰匙，便只可把它移動到**同區域裏數值更大、且未被收購**的建築物或地標。



若你移動凱旋門上的鑰匙，可把它移動到任何區域裏未被收購的建築物或地標。



範例：夏洛特打算移動她在3號住宅上的鑰匙。她不得把鑰匙移動到數值較低的1號或2號建築物，也不能移動到已有任何鑰匙的5號酒店或13號地標，因此只可移動到4號餐廳。

每塊建築物和地標都有建築數值 **A**，有些還有額外成本 **B**，有些則有效益 **C**。地標的左邊更有聲望報酬 **D**。



成本

如要把鑰匙移動到建築物或地標上以收購它，你必須支付該處所顯示的成本（錢幣）。不過若你移動的鑰匙來自另一個建築物或地標，那麼只需支付新舊板塊之間的差價便可。此外你也必須支付目的地板塊右上角所列的資源。

若你錢幣或資源不足，便不可把鑰匙移動到指定板塊。

分數板塊

只要某區域的建築物和板塊（不包括銀行）上有最少4支鑰匙，當前玩家可以立即從供應堆選擇1塊分數板塊放到任意一個尚未有分數板塊的區域。

遊戲結束時，在該區域裏擁有最高數值建築物和地標的玩家們會獲得分數板塊所示分數。



範例：拉斐爾想把 Montmartre裏麵包店的鑰匙移動到劇場 (2→5)，於是需要支付3元。



建築物

你只可把鑰匙移動到遊戲版圖上未被收購的建築物。

地標

你可把鑰匙移動到本來已在遊戲版圖上的地標，也可先從供應堆拿取地標，加到你的鑰匙所在區域，然後把鑰匙移到上面。

請把地標放到區域上方，數值從小至大排好。某區域裏可放置的地標數量不限，但新收購地標的數值必須大於原有的。



範例：法蘭索瓦在 Saint-Germain 收購了12號地標，因此此後任何玩家只能在 Saint-Germain 放置數值不小於13的地標。

範例：茱莉想把 La Villette 裏劇場的鑰匙移動到12號地標，於是需要支付4元、1枚大理石與1枚黃金，然後把該地標加進該區域，並把自己的鑰匙移到其上。



資源和聲望指示物

資源分為木頭、大理石、黃金三種，木頭用於收購8號建築物；大理石和黃金則用於收購地標。



聲望指示物分為銅、銀、金三種，當你收購地標時可以支付它們以得分。



玩家可在任何時候買賣資源；至於聲望指示物，則可在任何時候賣出。其買賣價格請參考玩家版圖：



買入價

賣出價

請注意在遊戲開始時，玩家還不能購買資源，因為它們全部還在遊戲版圖上。而隨著遊戲推展便會漸漸允許玩家購買。每當玩家支付了資源，請把它放到遊戲版圖旁，讓所有玩家都可購買。**注意！支付換分的聲望指示物須放回遊戲盒。**

效益

把鑰匙移動到建築物或地標並支付成本後，玩家會獲得各種效益：

- 每當你收購了建築物，可以拿取它旁邊的資源或聲望指示物，放到屏風後；若之前已被任何玩家拿走了，你便一無所獲。
- 每當你收購1號或2號建築物，可以免費把自己的獎勵棋子在獎勵軌前進任意步數，並獲得所停留的格子的獎勵板塊。若收購了3號建築物，你也可支付2元以獲得此效益（詳見右邊——獎勵板塊）。
- 每當你收購8號建築物，立即獲得2分。



- 每當你收購地標，可立即按該地標所示支付最多3枚聲望指示物，並獲得對應每枚指示物的分數。



範例：茉莉在Belleville原有的10號地標上收購了15號地標，支付了15元、2枚黃金、1枚大理石，於是把自己1支鑰匙放到此地標板塊上。這時候，她決定支付2枚金聲望指示物，因此獲得10分。



獎勵板塊

玩家收購1、2、3號建築物時可以獲得獎勵板塊。如要獲得獎勵板塊，把你的獎勵棋子在獎勵軌上前進任意步數，停在你想獲取的獎勵板塊的格子上，便可拿走該板塊放到屏風後。若所在格子有多塊板塊，你拿取最頂那一塊。只要某格子有足夠獎勵板塊，那裏便可容納多於1顆棋子。

重要：你只可前進獎勵棋子，不可後退或停在原地，經過了的格子便不可回頭拿取其板塊！因此，一旦棋子到了30號格子，便不可再前進以獲得獎勵板塊。

你可立即使用自己獲得的獎勵板塊，也可留到以後才使用。玩家可在自己回合任何時候使用獎勵板塊，在執行其效果後棄掉該板塊。

例外：27號獎勵板塊無法在遊戲期間使用，只會在遊戲結束時使玩家得分。

某些板塊的效果令玩家再次獲得其他獎勵板塊。不過規則禁止任何玩家持有重複數字的獎勵板塊。此外，若你拿取了視作資源或聲望指示物的獎勵板塊，不要從供應堆拿取指示物，直接在需要時支付該獎勵板塊代替指示物便可。

詳見第8頁——獎勵板塊詳覽。



範例：夏洛特收購了1座2號建築物，因此可以獲得1塊獎勵板塊。她將自己的獎勵棋子前進到18號板塊，拿取它並放到屏風後。之後的回合裏，她在4號建築物有3支鑰匙，決定使用此板塊，因此立即獲得15分。



3. 拿取1塊遊戲結束板塊

若建築物板塊疊已被抽光，除了放置或移動鑰匙，你還可選擇查看全部遊戲結束板塊，從中拿取任意1塊放到屏風後。你可**立即**使用自己獲得的遊戲結束板塊，也可留到**以後**才使用。玩家可在自己回合任何時候使用遊戲結束板塊，在執行其效果後棄掉該板塊。

供應堆所有遊戲結束板塊都應該面朝下。儘管玩家執行此行動時可以查看供應堆裏所有板塊，卻不須公開裏面還剩什麼。

若你拿取了視作資源或聲望指示物的遊戲結束板塊，**不要**從供應堆拿取指示物，直接在需要時支付該遊戲結束板塊代替指示物便可。



遊戲結束

當任何玩家拿取最後1塊遊戲結束板塊，將會觸發遊戲結束。首先完成當前這輪，令所有玩家進行了**相同數量**的回合。**之後每位玩家會再進行一個最後回合**。這時候所有玩家都有機會使用自己還未使用的獎勵板塊和遊戲結束板塊。

最終計分

- 擁有27號獎勵板塊的玩家，遊戲結束時，每擁有1元便可獲得1分。
- 每個有分數板塊的區域會計分一次。在該區域擁有板塊的玩家計算其所有建築物和地標數值的總和，最高的玩家獲得該區域分數板塊最高的分數、第二高的玩家獲得中間的分數、第三高的玩家獲得下面的分數。第四名玩家不會獲得任何分數。若數值遇平手，比較他們擁有的最高數值建築物或地標，數值較高的玩家視作排名較高；若再遇平手（由於使用了16號獎勵板塊），他們獲得相同的排名及分數，然後忽略該分數板塊的下一個排名。

範例二：然後輪到Montmartre計分。路易的建築物數值總和是16（11+5）、拉斐爾是21（15+3+3）、茱莉是8、夏洛特是21（15+4+2）。拉斐爾和夏洛特的數值總和同是第一名，而且數值最高的板塊也相同（羅浮宮），因此兩人各獲得16分；無人獲得8分；路易獲得4分。



2人遊戲重要規則：第二名玩家的數值總和必須最少達到第一名總和的一半，才可得分。

範例三：2人遊戲中Belleville計分。夏洛特的數值總和是12，而路易是5。由於路易的數值不到夏洛特的一半，因此夏洛特獲得18分，而路易不會得分。



範例一：遊戲結束時，Batignolles有分數板塊，因此會計分。路易的建築物數值總和是13（11+2）、拉斐爾是10（5+4+1）、茱莉是13、夏洛特是3。路易和茱莉的數值總和同是第一名，但由於茱莉擁有兩人當中數值最高的板塊，因此獲得20分；路易獲得10分；拉斐爾獲得5分。



計算完所有區域的分數板塊後，**最高分的玩家勝出！**若最高分遇平手，他們當中擁有最多錢的玩家勝出；若再遇平手，他們當中擁有建築物和地標數值總和最高的玩家勝出；若再遇平手，則他們共享勝利。

工作人員

遊戲設計：Wolfgang Kramer and Michael Kiesling · 美術：Andreas Resch · 項目經理：Rudy Seuntjens ·

美術指導及規則撰寫：Rafaël Theunis · 內托設計：Meeplemaker · 編輯：Eefje Gielis ·

英文版校對：Ori Avtalion, Dave Moser.

如有任何疑問或意見，請與我們聯絡：domestic@longshore.com.hk

台灣總代
2Plus桌遊設計
2plusgame@gmail.com

f 2Plus桌遊設計 |Q



中國大陸總代
DayDay桌遊
江蘇省無錫市梁溪區建業路
11~20號
wechat: nanshangyi
QQ群: 531791714



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited
<http://www.broadwaygames.com.hk>
domestic@longshore.com.hk
Tel: +852 23631998

附錄：獎勵板塊詳覽

本頁詳述了所有獎勵板塊的規則。**請緊記：**

- ☞ 你可立即或在之後的回合使用獎勵板塊。
- ☞ 你不可擁有2塊同款（即數字相同）的獎勵板塊。
- ☞ 使用獎勵板塊時，立即獲得其效益並**棄掉**該板塊到你的屏風旁。
- ☞ 視作資源或聲望指示物的獎勵板塊，**不要**從供應堆拿取指示物，**該獎勵板塊本身用來代替指示物**。



1、5、7、12、22：你立即獲得所示金錢/分數。



2、3、4：此板塊視作1枚所示的資源指示物，你可用來收購建築物或地標，也可賣出以賺錢。



6、11、15、18、26、28：你使用此板塊時，按你擁有的指定數值建築物的數量獲得相應分數。



8：此板塊視作1枚任何種類的聲望指示物，可以在你收購地標時支付以得分，也可賣出以賺錢。



9：當你移動鑰匙時，可把它移動到已有你鑰匙的建築物或地標。你仍需如常支付成本，也會如常獲得其效益。這表示此效果使你擁有某板塊兩次，在任何計分時會把該處雙倍計算。



10：此板塊視作1枚任何種類的資源指示物，你可用來收購建築物或地標，也可賣出以賺錢。



13、14：你可支付所需錢幣以從供應堆獲得1支鑰匙，把它放到屏風後。



16：當你移動鑰匙時，可把它移動到已有其它玩家鑰匙的建築物或地標。你仍需如常支付成本並獲得相應的效益。



17：你可獲得獎勵軌上任何1塊獎勵板塊，把它放到屏風後。不要把你的獎勵棋子移動到該格上。



19：此板塊視作2枚任何種類的聲望指示物，可以在你收購地標時支付以得分，也可賣出以賺錢。



20：在2/3/4人遊戲中，你使用此板塊時，你每擁有一枚還未使用的獎勵板塊（不包括此板塊）會令你獲得1/2/3分。你不需翻開你擁有的板塊，只需給所有玩家看到你擁有的數量，然後把它們收回屏風後。



21：此板塊視作2枚任何種類的資源指示物，你可用來收購建築物或地標，也可賣出以賺錢。



23：你使用此板塊時，每支付2枚相同的聲望指示物，便可獲得2/3/4分（根據2/3/4人遊戲）。



24：你使用此板塊時，每支付2枚相同的資源指示物，便可獲得2/3/4分（根據2/3/4人遊戲）。



25：把你的獎勵棋子後退1-5步，並拿取所在位置的獎勵板塊（記得玩家不能擁有2塊數字相同的板塊）。



27：遊戲結束時，你每擁有1元便可獲得1分。



29：你使用此板塊時，你每擁有1塊地標便可獲得8分。



30：你使用此板塊時，根據你擁有4/5/6/7款建築物和地標以獲得10/15/20/25分。所有地標都只會視作一款。

範例：拉斐爾擁有1塊咖啡廳、3塊麵包店、2塊酒店、1塊劇場、和2塊地標（盧森堡公園與艾菲爾鐵塔），視作擁有5款，因此使用此獎勵板塊可獲得15分。