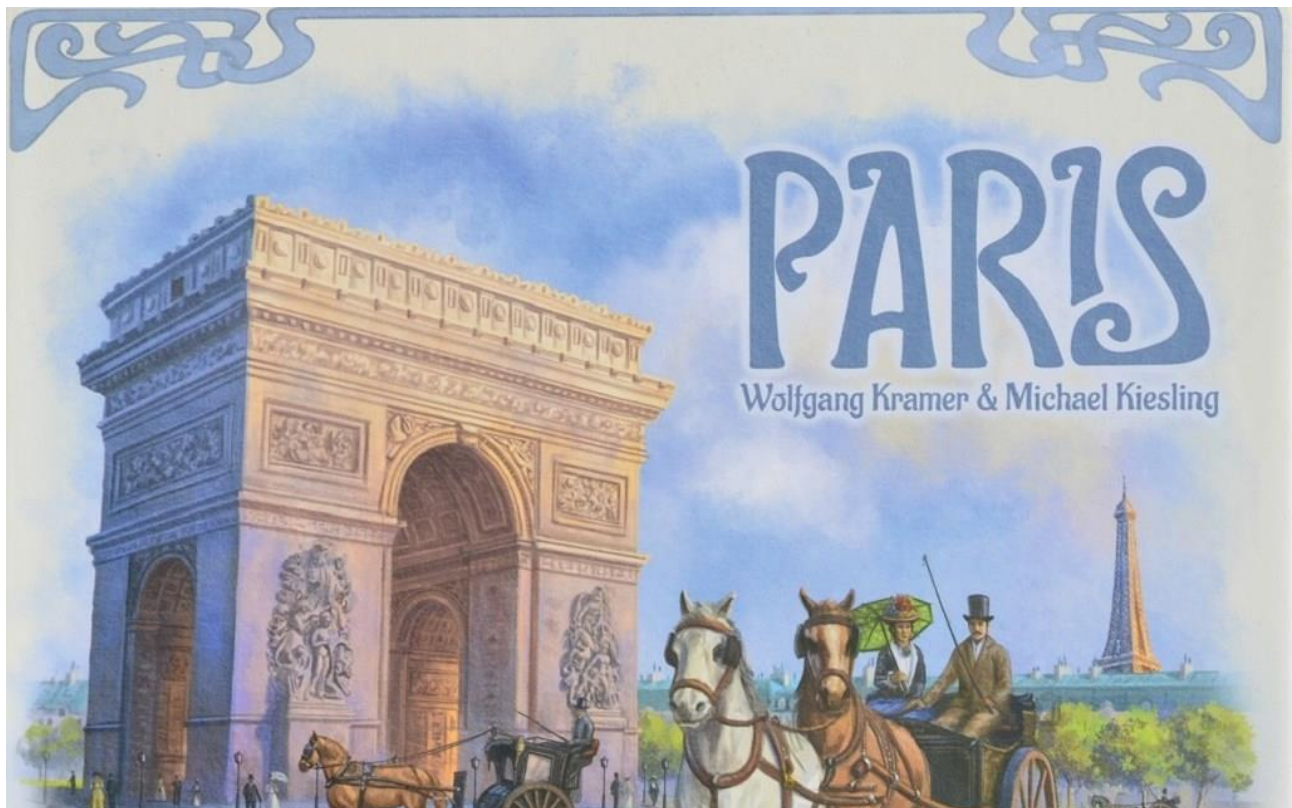


PARIS

Affaristi a caccia di palazzi d'epoca nel centro di Parigi



Introduzione

Le grandi città d'arte sono spesso oggetto di qualche gioco, e quindi nessuna sorpresa nel vedere arrivare **Paris** sui nostri tavoli, ma questa volta il soggetto del “contendere” sono i palazzi storici dei quartieri più centrali della capitale francese.

I giocatori (da 2 a 4 di 12 anni o più) dovranno infatti rivolgersi in primo luogo alle banche per ottenere i capitali necessari da investire, poi contendersi l'acquisto di costruzioni sempre più belle o di “diritti” turistici sui monumenti più importanti e noti di Parigi, dalla Tour Eiffel al Grand Palais, dalle Tuileries alla chiesa Sacre Coeur.

L'editore della... premiata ditta Kramer e Kiesling (inutile ogni presentazione per questi due “veterani”) questa volta è una ditta belga, la Game Brewer (della quale abbiamo già recensito anche [Gentes](#)), da poco entrata sul mercato dei giochi da tavolo: essa ha effettuato un ottimo lavoro e consentirà a tutti di divertirsi insieme per poco più di un'oretta (ma tenete conto di 15-20 minuti in più per le primissime partite).

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Paris.

La scatola di **Paris** è ben riempita, soprattutto grazie alle sue 17 fustelle di cartone che contengono i numerosi componenti: solo per il tabellone, per esempio, servono una cornice esterna (che funge da “circonvallazione”) composta da 6 pezzi da collegare ad incastro su altrettante plance “quartiere”,



Foto 2 – Il tabellone montato.

le quali, a loro volta, vengono tenute ferme da un disco centrale su cui viene posato l’Arco di Trionfo. La fotografia qui sotto vi dà un’idea di come si presenta questo speciale “tabellone” dopo il montaggio dei suoi 16 pezzi.

Poi dovremo de-fustellare le tessere “edificio”, i “monumenti”, le tessere “bonus” da piazzare sulle caselle della “circonvallazione”, i gettoni con le risorse (legno, pietra e oro) e i punti prestigio (delle stelline di bronzo, argento e oro), quelle per il “Punteggio finale”, gli schermi dei giocatori, ecc. La “ falegnameria” questa volta è limitata a 4 segnalini “Agente” (uno per giocatore) e a 48 piccole chiavi (12 per colore).

Tutta la componentistica di **Paris** è di ottima qualità, anche se le chiavi ci sembrano un po’ piccoline da manipolare, e nei nostri test non abbiamo riscontrato problemi durante il gioco. Consigliamo però di incollare subito i pezzi dell’Arco di Trionfo (base esclusa) per evitare di

rovinarli smontandoli e rimontandoli ogni volta: lo spazio per inserirlo intero all'interno della scatola c'è, basta riporre tutto con ordine.

Preparazione (Set-Up)

Chi ospiterà la partita farà bene a preparare il tavolo prima che arrivino gli amici, visto che c'è un certo lavoro di preparazione da fare: dopo avere assemblato il tabellone infatti si dovranno piazzare le tessere “Bonus” su ogni casella del percorso esterno, mettere casualmente un gettone risorsa/prestigio accanto ai sei edifici di ogni quartiere, montare gli schermi dei giocatori (base, edificio e tetto) e predisporre a fianco del tabellone, ben in ordine, tutto il resto. Al termine il tavolo apparirà come nella foto qui sotto.



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a tre.

I giocatori ricevono un certo numero di “chiavi” del colore scelto (da 7 a 10 a seconda dei partecipanti), da nascondere dietro allo schermo insieme a 3 Franchi, poi piazzano il loro “Agente” e il marcatore dei Punti Vittoria (PV) sulla grande casella “0” della pista esterna (la circonvallazione).

A fianco del tabellone di **Paris** vengono allineate le otto tessere “Monumento” in modo che tutti possano vederle bene, anche se difficilmente verranno usate prima di metà partita, visto il loro costo e la scarsità di denaro contante che i giocatori avranno durante l’intero gioco. Accanto ai Monumenti verranno inoltre preparate le sei tessere “Punteggio di Quartiere” e una pila con le 12 tessere “Fine Gioco” (a forma di bandiera Francese) delle quali parleremo più avanti.



Foto 4 – Le tessere Edificio.

Infine si devono mescolare le tessere edificio tenendole a faccia in giù, togliendone tre a caso dal gioco e impilando le rimanenti in tre mucchietti: su tutti i quartieri potranno essere costruiti 6 edifici, ed ognuno di essi è caratterizzato da un colore, da un simbolo (nella foto qui a fianco abbiamo estratto, per esempio, tutte quelle di colore verde, corrispondenti al simbolo di un libro aperto, ma ci sono anche croissants, tazzine, letti, maschere, portoni) e da un valore (1-2-3-4-5-8) che indica sia il costo per acquistarle che il valore al momento del calcolo delle maggioranze, a fine partita.

Sul retro di ogni tessera inoltre c'è il nome di uno dei sei quartieri del centro di Parigi: Batignolles, Belleville, Chaillot, La Villette, Montmartre e Saint Germain. Ci siamo dilungati un pochino su questi dettagli perché ci torneranno utili fra pochissimo.

Il Gioco



Foto 5 – L’arco di Trionfo montato.

La sequenza di gioco di **Paris** è semplicissima:

- (1) – Per prima cosa si prende una tessera edificio da una delle tre pile: tutti possono vedere il quartiere di appartenenza della tessera (il nome, come abbiamo visto, è stampato sul retro) ma non il suo valore;
- (2) – Poi si piazza su un quartiere la tessera appena presa;
- (3) – Infine si esegue un’azione, da scegliere fra le seguenti:
 1. Mettere una chiave sull’Arco di Trionfo o in una banca (ogni quartiere ha la sua) dove si può incassare il denaro indicato (da 2 a 7 Franchi);
 2. Muovere una chiave dalla Banca ad un edificio del Quartiere (se ne sono stati piazzati uno o più);
 3. Muovere la chiave dell’Arco di Trionfo per spostarla in un edificio qualunque di un qualsiasi Quartiere;
 4. Prendere una tessera “Fine Gioco” (con la bandiera francese) ma solo se e quando le tessere Edificio sono finite.

Le regole di base dicono che la tessera “Edificio” pescata deve essere posata nella casella con quel valore all’interno del quartiere indicato sul retro: dopo le prime partite ci siamo però resi conto che

questa operazione è troppo aleatoria e può sbilanciare il gioco, per cui in seguito abbiamo sempre adottato la regola opzionale (stampata sul regolamento proprio accanto a quella base) che permette di piazzare qualsiasi tessera in qualsiasi Quartiere purché il valore coincida. Possiamo assicurarvi che il gioco diventa non solo meno casuale, ma anche più competitivo e veloce, quindi vi consigliamo di adottare questa variante fin dalle vostre prime partite.



Foto 6 – Le prime tessere “bonus” che compaiono sul tracciato periferico del tabellone.

Avevamo già accennato al fatto che il tracciato periferico di **Paris** è diviso in sei sezioni, ognuna delle quali contiene 5 caselle da riempire con le tessere bonus (vedete alcune di quelle della prima sezione nella fotografia qui a destra): essa contiene anche delle caselle più piccole sulle quali sposteremo un nostro “marcatore” in base ai PV guadagnati (in totale il tracciato dei PV arriva a 100, poi si ricomincia il giro).

Ogni volta che mettiamo una delle nostre chiavi su un Edificio di valore “1” o “2” possiamo subito spostare anche il nostro segnalino “Agente” sulla circonvallazione di un numero di caselle a piacere: se lo spazio in cui arriviamo contiene ancora una tessera “Bonus” la preleviamo e possiamo usarla subito (solitamente quando offre risorse o stelline “prestigio”) oppure conservarla per giocarla quando riusciremo a soddisfare le sue condizioni per ottenere qualche PV extra.

Se, per esempio, prendiamo una tessera che offre 4 PV per ogni chiave del nostro colore che si trova su un edificio da “3” dovremo ovviamente concentrarci per spostarne qualcuna in quelle caselle prima di incassare il Bonus. Da notare che ci sono due caselle il cui bonus ci permette di prelevare una chiave extra dalla riserva generale: è consigliabile fermarsi almeno su una di esse perché le chiavi sono sempre utili. Attenzione però, il nostro Agente non potrà mai tornare indietro, per cui non esageriamo con... balzi in avanti troppo lunghi.



Foto 7 – Tutte le Tessere “Monumento”.

Una particolare attenzione va dedicata alle tessere “Monumento” (le vedete tutte e otto nella fotografia qui sopra): esse offrono infatti un buon gruzzolo di PV a chi le sa sfruttare bene. Per costruirle occorre pagare la cifra ed il numero di risorse (pietra o oro) indicate, poi dovranno essere spostate (mettendoci sopra una chiave del proprio colore) in uno spazio fra le diverse sezioni del tracciato periferico, proprio sopra ad una delle place Quartiere. Esse contribuiranno alla valorizzazione del Quartiere quando dovremo calcolare le maggioranze.

Al momento della costruzione però (e solo in quel momento) è possibile pagare 1-2-3 stelline “Prestigio” del colore indicato per ottenere i PV stampati sulla tessera. Data la scarsità endemica di soldi nel gioco, in quasi tutte le partite l’acquisto dei Monumenti viene effettuato verso la fine, quando la situazione degli edifici comincia ad essere chiara e si possono mettere da parte un po’ di Franchi da investire per migliorare a proprio favore il valore di 1-2 Quartieri.



Foto 8 – Tutte le tessere “Punteggio”.

Più importante ancora è la regola che riguarda il posizionamento delle sei tessere “Punteggio” (vedere foto qui sopra): quando in un quartiere ci sono almeno quattro chiavi “chiunque” può decidere, al suo turno, di scegliere e posizionare una di queste tessere. Esse verranno utilizzate a fine partita per assegnare il valore più in alto al giocatore con più punti (edifici e monumenti), quello di mezzo al secondo classificato ed il più basso al terzo.

Quando tutte le tessere Edificio sono state posate sul tabellone di **Paris** inizia la fase finale della partita, con i giocatori che possono eseguire le solite azioni (inserire o muovere una chiave) oppure prendere una delle 12 tessere di Fine Partita (quelle con la bandiera francese che vedete qui sotto) ognuna delle quali offre un bonus specifico (soldi, materie prime, gettoni prestigio o PV). La partita termina alla fine del turno in cui è stata presa l’ultima di queste tessere. I giocatori aggiungono a quelli già accumulati i PV per le maggioranze nei sei quartieri e chi ottiene il totale più alto viene dichiarato vincitore.



Foto 9 – Le tessere di “Fine Gioco”.

Qualche considerazione e suggerimento

Da quanto abbiamo descritto finora si deduce che **Paris**, pur non essendo un gioco troppo complicato, tuttavia richieda un minimo di senso tattico nella prima parte (quando si posano gli edifici) ed una buona programmazione delle risorse lungo tutta la partita per essere pronti verso la fine ad acquistare 1-2 monumenti ed intascare possibilmente TUTTI i PV extra di ognuno di essi grazie alla raccolta dei gettoni “Progresso” del colore giusto: in altre parole dovrete “mirare” ad un paio di monumenti fin dall’inizio per procurarvi con largo anticipo quel che serve a costruirli. Poi penserete a procurarvi i soldi necessari.

Non abbiate fretta di acquistare gli edifici più forti (valore 4-5-8) perché solo quelli più bassi (valore 1-2 e, al limite 3 se avete qualche soldo extra) vi permettono di muovere il vostro Agente sulla circonvallazione, ed è proprio qui che si possono raccogliere delle tessere importanti. All’inizio della pista ci sono soldi e risorse, ma poi i bonus diventano via via più forti ed è

fortemente consigliato riuscire a prenderne almeno uno che assegni una manciata di PV per il possesso di certi edifici.



Foto 10 – Le chiavi di legno colorato per i Giocatori.

A metà della pista si possono anche recuperare un paio di chiavi extra, quindi perché privarsene? Possono servire per raccogliere un po' di soldi in banca o per garantirsi un Monumento senza usare le chiavi già in tavola. Verso la fine del tracciato ci sono tessere che regalano parecchi PV per il possesso di edifici con certi simboli o di altre tessere: però prima di precipitarvi a prenderle (dato che le scorte sono limitate) ricordate che poi non potrete più tornare indietro...

Piazzare le chiavi al momento giusto è fondamentale: se ne avete messa una nella Banca di un Quartiere sapete che essa potrà spostarsi soltanto al suo interno, quindi il consiglio è di posare la vostra prima chiave nella banca di maggior valore (7 franchi) per incassare un po' di soldini, ma di mettere la seconda sull'Arco di Trionfo, pronta per sfruttare la minima opportunità. Ricordate infatti che in un turno potrete fare solo una delle due azioni: posare una nuova chiave OPPURE spostare una chiave già sul tabellone.

Se occupate un edificio da “1” non lo abbandonate troppo presto, ma aspettate che qualcuno ne posi uno da “2” e muovetevi subito su quest’ultimo: in questo modo riuscirete a muovere due volte il vostro Agente fin dai primi turni (vi ricordiamo che nella sezione iniziale della circonvallazione ci sono soldi e oro, molto appetibili, ed anche il legno necessario per costruire gli edifici da “8”): inoltre bloccare questi edifici significa impedire agli altri di entrarvi (è ammessa una sola chiave per edificio).



Foto 11 – La situazione in un quartiere all’inizio della partita.

Occhi aperti anche al numero di chiavi che sono state posate nei vari quartieri: non appena uno arriva a quattro guardate dove avete una chance di vincere la maggioranza e posatevi subito una tessera “Punteggio” di valore elevato (ma tenetevi pronti ad aggiungere un monumento se qualche

avversario farà altrettanto). Se invece in un quartiere non avete chances... beh, potete sempre metterci la tessera di valore più basso e farvi pure un bel sorrisetto canzonatorio in direzione di chi stava dominando!

Commento finale



Foto 12 – Il tabellone a fine partita.

Paris si spiega facilmente (bastano 10 minuti al massimo) e si gioca senza problemi, visto che le icone sono di facile comprensione e non ci sono carte da accumulare o combinare. Tuttavia non può essere praticato... a caso: le mosse devono essere ponderate a sufficienza e la scarsità di denaro vi impone di gestirlo al meglio fin dall'inizio, rinunciando talvolta a qualche mossa interessante pur di ristabilire una certa scorta in cassa, soprattutto quando stanno per terminare le tessere Edificio e bisogna essere pronti ad acquistare un Monumento.

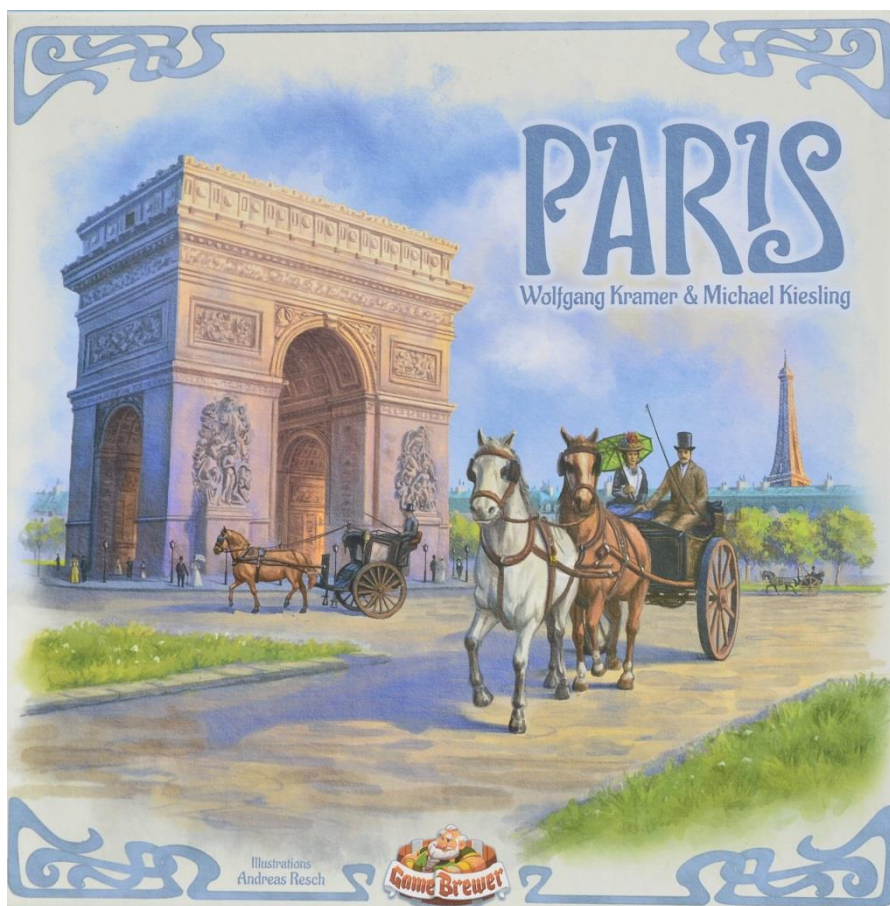


Foto 13 – La scatola di Paris

Abbiamo provato **Paris** su diversi tavoli e con diversi giocatori e quasi tutti hanno poi chiesto di fare una “rivincita” per cercare di fare meglio, conosciuto il gioco: in effetti, dovrete considerare la prima partita un semplice “allenamento” per impararne le varie sfaccettature. Ci spingeremmo anche oltre per dire che soltanto a partire dalla terza partita sarete in grado di giocare competitivamente, finalmente consapevoli di quello che potrete ottenere con una buona programmazione.

Quando si parla di “programmazione” tutti subito pensano ad un gioco complicato adatto solo a “menti” superiori: questo non è certamente valido per **Paris** (e francamente ci sembra che quel tipo di giochi sia molto ridotto) e quindi nessuno è escluso in anticipo, neppure i giocatori saltuari o le famiglie. Riteniamo infatti che il gioco vada bene anche per loro, magari con l’aiuto di un giocatore esperto per spiegare con chiarezza le regole la prima volta e sottolineare le cose da fare inizialmente, eventualmente assistendo anche i partecipanti nei primi turni. Non sarà possibile invece mettere allo stesso tavolo giocatori novizi insieme ad altri già esperti: i primi non si divertirebbero affatto.

In conclusione, consigliamo **Paris** non soltanto a chi ama i due autori, ma anche a tutti coloro che siano in cerca di un gioco elegante dalla durata non eccessiva.