



PARIS

Un jeu de Wolfgang Kramer et Michael Kiesling
Illustrations d'Andreas Resch

INTRODUCTION

Dans « Paris », vous incarnez de riches investisseurs immobiliers dans le Paris des années 1900. Paris est au sommet de sa transformation en l'une des plus belles villes du monde. Après avoir organisé avec succès l'Exposition Universelle en 1889, avec la légendaire construction de la Tour Eiffel et célébrant le centenaire de la Prise de la Bastille, Paris est passée par une période nommée « La Belle Époque ». L'architecture de Paris créée durant cette période allait des Beaux-Arts, à l'architecture néo byzantine, en passant par le néo-gothique, l'Art Nouveau ou encore l'Art Déco. C'est maintenant à vous d'acquérir quelques-uns de ces magnifiques bâtiments parisiens dans le but de gagner de l'argent et d'investir dans le développement et l'entretien des quelques bâtiments et lieux les plus emblématiques de Paris.

MATÉRIEL



1 Plateau de jeu et 1 Arc de Triomphe



36 Tuiles Bâtiment



8 Tuiles Monument



42 Tuiles Bonus



12 Tuiles Fin de partie



6 Tuiles PV (Points de Victoire)



35 Pièces de monnaie (Francs)



18 Jetons Ressource



18 Jetons Prestige

Dans chacune des 4 couleurs des joueurs :



1 Écran de jeu



12 clés



1 Pion Bonus



1 Disque PV

MISE EN PLACE

Note : Vous trouverez ici la mise en place de base pour une partie de « Paris ». Si vous souhaitez jouer avec une mise en place plus aléatoire, regardez la « Mise en place alternative » sur la page suivante.

- 1 Assemblez le Plateau comme montré ici. Si vous préférez jouer sans l'Arc de Triomphe 3D, vous pouvez retourner la Tuile centrale du côté où l'Arc est illustré.

- 2 Placez votre Pion Bonus sur la zone de départ de la Piste de Tuiles Bonus.

- 3 Placez votre Disque PV sur l'emplacement 0 de la Piste PV.

- 4 Placez les Tuiles Monument face visible sur le côté du Plateau, pour que tout le monde puisse voir toutes les Tuiles.

- 5 Assemblez votre Écran de Jeu, et installez-le devant vous. Celui qui possède l'Écran de Jeu de base avec l'icône  commence la partie.

- 6 Prenez 3 Francs et placez les derrière votre Écran.

- 13 Mélangez les 36 Tuiles Bâtiment. Retirez aléatoirement et sans les regarder 3 Tuiles du jeu et rangez-les dans la boîte. Répartissez les Tuiles Bâtiment restantes en 2 piles égales et placez-les face cachées près du Plateau.



- 7 Placez les Pièces restantes à proximité du Plateau, triez-les par valeur, elles composent la réserve.

Mise en place alternative

Une fois que vous avez joué plusieurs parties de Paris, vous pouvez corser la partie en rendant la mise en place plus aléatoire.

- ❖ Au lieu de placer les Jetons Ressource et Prestige comme la mise en place classique, placez d'abord les 6 Jetons Ressource d'Or près de l'emplacement des Bâtiments de valeur 8. Mélangez ensuite les 12 Jetons Ressource avec les 18 Jetons Prestige, et placez-les aléatoirement sur les emplacements appropriés.
- ❖ Prenez seulement 1 Tuile Bonus de chaque valeur et divisez-les en 3 piles selon leurs lettres [A/B/C]. Mélangez la pile A et placez les Tuiles aléatoirement sur la zone correspondante de la Piste de Tuiles Bonus. Répétez l'action avec la pile B et la pile C. Prenez ensuite les Tuiles Bonus restantes selon le nombre de joueurs, et placez-les sur les zones Tuiles Bonus restantes.

- 12** Dans une partie à 3 joueurs, retirez du jeu toutes les Tuiles Bonus avec le symbole  sur leur dos. Dans une partie à 2 joueurs, retirez du jeu toutes les Tuiles Bonus avec les symboles  et . Triez les Tuiles Bonus en fonction de leur valeur et placez-les face visible sur leurs emplacements respectifs sur la Piste de Tuiles Bonus. Empilez les Tuiles avec les mêmes chiffres.

- 11** Placez les Tuiles Fin de partie faces cachées près du Plateau.

- 10** Placez les Tuiles PV faces visibles près du Plateau.

- 9** Placez vos clés derrière votre Écran, le nombre de clés dépend du nombre de joueurs :

- 10 clés pour une partie à 2 joueurs
- 9 clés pour une partie à 3 joueurs
- 7 clés pour une partie à 4 joueurs

Placez 2 des clés restantes par couleur dans la réserve à côté du Plateau. Rangez toutes les clés restantes dans la boîte.

- 8** Placez les Jetons Ressource et Prestige sur le Plateau comme indiqué sur chaque Quartier.

APERÇU D'UNE PARTIE

Dans « Paris », les joueurs incarnent des investisseurs immobiliers tentant d'acheter les plus magnifiques bâtiments parisiens de la fin du 19^{ème} siècle. Les joueurs marquent des Points de Victoire (PV) en achetant des bâtiments et en obtenant des Tuiles Bonus. Une partie se joue selon un certain nombre de tours. Une fois les conditions de Fin de partie déclenchées (voir page 7), les joueurs finiront le tour en cours, et joueront UN dernier tour avant de compter leur score final. Le joueur avec le plus de PV à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Commencez par le 1er joueur et jouez dans le sens horaire. Chaque joueur DOIT réaliser les deux actions suivantes :

1. **Placer un Bâtiment sur le Plateau (tant que cela est possible)**
2. **Réaliser une action**

1. Placer un Bâtiment sur le Plateau

Vous devez commencer votre tour en piochant la Tuile Bâtiment du dessus d'une des piles, puis en la plaçant sur la case Bâtiment correspondante, avec la valeur de Bâtiment et le Quartier dessiné sur la Tuile.

Si toutes les piles de Tuiles Bâtiments sont épuisées, passez cette étape jusqu'à la fin de la partie.



Variant: Vous pouvez choisir d'ignorer les noms de Quartier inscrit sur les Tuiles Bâtiment. Si vous faites ainsi, ne retirez pas de Tuiles Bâtiment durant la mise en place. Au lieu de placer la Tuile Bâtiment dans le Quartier correspondant au début de leur tour, les joueurs ignorent le nom du Quartier et placent la Tuile sur un emplacement disponible avec la valeur correspondante, dans le Quartier de leur choix. Il y a cependant une règle importante : chaque Quartier ne peut contenir qu'un Bâtiment de chaque type, e.g. : vous ne pouvez pas placer un Théâtre dans un Quartier qui contient déjà un Théâtre. Il se peut que vous ne puissiez pas jouer un Bâtiment que vous venez de piocher. Si cela arrive, retirez simplement le Bâtiment du jeu, et passez à l'étape 2.

2. Réaliser une action

Dans la 2^{ème} étape de votre tour, vous devez réaliser 1 action parmi les 3 suivantes :

1. **Placez une Clé sur une Banque ou sur l'Arc de Triomphe**
2. **Déplacez une Clé pour acquérir un Bâtiment**
3. **Prenez une Tuile de Fin de partie (cette action n'est autorisée que lorsqu'il n'y a plus de Tuiles Bâtiments disponible)**

1. Placer une Clé

Prenez une de vos Clés de derrière votre Écran et placez-la sur une des Banques d'1 des 6 Quartiers, ou sur l'Arc de Triomphe.

Si vous placez votre Clé sur une Banque, prenez le montant indiqué de Francs de la réserve, et placez-les derrière votre Écran.

Important : Vous ne pouvez avoir qu'une Clé sur chaque Banque et sur l'Arc de Triomphe en même temps.

Important : Vous ne pouvez pas placer une Clé provenant de derrière votre écran directement sur un Bâtiment ou un Monument.



2. Déplacer une Clé

Déplacez une de vos Clés sur le Plateau vers un Bâtiment ou un Monument inoccupé et payez-en le coût (Francs ou Ressources, voir « Coûts » sur la page suivante). Vous allez alors acquérir le Bâtiment ou le Monument et vous pourrez en gagner les bénéfices (Jetons Ressource, Tuile Bonus et/ou PV, voir « Bénéfices » à la page suivante).

Vous ne pouvez déplacer une Clé que vers un Bâtiment ou un Monument **inoccupé**. Le Bâtiment ou le Monument ne peut pas déjà contenir une clé, qu'elle vous appartienne ou à l'un de vos adversaires.

Si vous déplacez un Clé depuis l'**Arc de Triomphe**, vous pouvez la déplacer vers n'importe quel Bâtiment ou Monument de n'importe quel des 6 Quartiers.

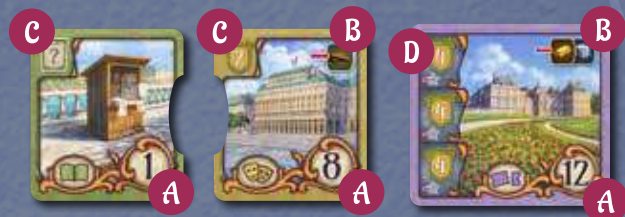


Si vous déplacez une Clé depuis une Banque, un Bâtiment ou un Monument, vous ne pouvez la déplacer que vers un Bâtiment ou un Monument inoccupé de **plus grande Valeur de Bâtiment** et **dans le même Quartier**. Notez que les Banques n'ont pas de Valeur de Bâtiment.

Exemple : Charlotte veut déplacer une de ses Clé d'un Bâtiment de valeur 3. Elle ne peut pas la déplacer vers un Bâtiment de valeur 1 ou 2, puisqu'ils ont une valeur plus faible. Elle ne peut pas non plus la déplacer vers l'Hôtel de valeur 5 ou le Monument de valeur 13, car ils sont déjà occupés par des Clés d'autres joueurs. Elle peut en revanche la déplacer vers le Restaurant de valeur 4.



Les Bâtiments et les Monuments ont tous une **Valeur A**. Certains ont un **Coût supplémentaire B**, d'autres ont un **Bénéfice C**. Les Monuments ont aussi des **Récompenses de Prestige D**, représentées sur la gauche de la Tuile.



Coûts

Pour acquérir un Bâtiment ou un Monument en déplaçant une Clé dessus, vous devez payer un montant en Francs égal à la valeur du Bâtiment ou Monument. Cependant, si votre Clé provient d'un autre Bâtiment ou Monument, vous ne devez payer que la différence de valeur entre les deux. Vous devez également payer chaque coût de Ressource indiqué sur le haut de la Tuile.

Si vous n'avez pas assez de Francs et/ou de Ressources pour payer, vous ne pouvez pas déplacer la Clé vers ce Bâtiment ou ce Monument.

Tuiles PV

Dès qu'un **Quartier** a un total de 4 Clés sur des Bâtiments et Monuments (les Banques ne sont pas comptées), le joueur actif peut immédiatement placer une des Tuiles PV disponibles sur un des emplacements Tuile PV dans le Quartier de son choix. Ces Tuiles offriront un bonus en PV à la fin de la partie aux joueurs qui occupent les Bâtiments et Monuments avec la plus grande valeur dans le Quartier.



Bâtiments

Vous ne pouvez déplacer votre Clé que vers un Bâtiment inoccupé qui est déjà sur le Plateau.

Monuments

Vous pouvez déplacer votre Clé vers un Monument inoccupé qui est déjà sur le Plateau OU vous pouvez d'abord ajouter un Monument depuis la réserve vers le Quartier où se trouve la Clé, et déplacer la Clé sur ce Monument.

Les Monuments sont placés successivement les uns au-dessus des autres. Il n'y a pas de limite au nombre de lieux qui peuvent être ajoutés à un Quartier, mais la valeur d'un Monument que vous acquérez doit être supérieure à celle de celui placé juste avant.



Exemple : François a acquis un Monument de valeur 12 à Saint-Germain. Le prochain Monument qui peut être ajouté à Saint-Germain doit avoir une valeur de 13 ou plus.



Exemple : Raphaël veut déplacer sa Clé de la Boulangerie de Montmartre vers le Théâtre. Il paye 3 Francs et déplace sa Clé vers le Théâtre.



Exemple : Julie veut déplacer sa Clé du Théâtre de La Villette vers le Monument de valeur 12. Elle paye 4 Francs, 1 Marbre et 1 Or, et déplace sa Clé vers le Monument.



Jetons Ressources et Prestige

Il y a 3 types de Ressources : le Bois, le Marbre et l'Or. Elles sont nécessaires pour acquérir des Bâtiments de valeur 8 (qui nécessitent du Bois) et les Monuments (qui nécessitent du Marbre, et de l'Or).



Il y a 3 types de Jetons Prestige : Bronze, Argent et Or. Ils vont valoir des PV si vous les utilisez pour acquérir un Monument.



Les Ressources peuvent être achetées ou vendues à tout moment, et les Jetons Prestige peuvent uniquement être vendus à tout moment, comme indiqué sur la table de valeur de votre Écran.



Notez qu'au début de la partie, les Ressources ne peuvent pas être achetées car elles sont toutes sur le Plateau. Elles deviendront disponibles durant la partie. Chaque fois que vous utilisez des Ressources, placez-les dans la réserve, où elles deviendront disponibles pour tous les joueurs à l'achat. Chaque fois que vous utilisez des Jetons Prestige, ils sont retirés du jeu.

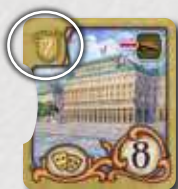
Bénéfices

Après avoir déplacé votre Clé vers un Bâtiment ou un Monument et payé son coût, vous pouvez recevoir divers bénéfices :

- Chaque fois que vous acquérez un Bâtiment vous pouvez prendre un Jeton Ressource ou Prestige à côté, s'il y en a toujours de disponible, et le placer derrière votre Écran. Si quelqu'un prend le Jeton avant vous, vous ne recevez pas de Jeton.
- Chaque fois que vous acquérez un Bâtiment de valeur 1 ou 2 vous pouvez prendre gratuitement une Tuile Bonus en déplaçant votre Pion Bonus sur la Piste de Tuiles Bonus. Vous pouvez faire de même avec un Bâtiment de valeur 3, mais il faudra avant payer 2 Francs (voir « Tuiles Bonus sur cette page »).



- Chaque fois que vous acquérez un Bâtiment de valeur 8, vous gagnez immédiatement 2 PV.



- Chaque fois que vous acquérez un Monument, vous pouvez remettre jusqu'à 3 de vos Jetons Prestige comme indiqué sur la Tuile, et recevoir les PV correspondants pour chaque Jeton Prestige que vous défaussez.



Exemple : Julie acquiert un Monument de valeur 15 à Belleville, juste à côté du Monument de valeur 10. Elle paye 15 Francs, 2 Or et 1 Marbre et place sa Clé sur le Monument. Elle décide de rendre 2 de ses Jetons Prestige Or ; elle gagne 10 PV.



Tuiles Bonus

Les Tuiles Bonus peuvent être obtenues en acquérant des Bâtiments de valeur 1, 2 ou 3. Pour obtenir une Tuile Bonus, déplacez votre Pion Bonus d'autant de cases que vous le souhaitez le long de la Piste de Tuiles Bonus, jusqu'à une Tuile Bonus disponible de votre choix. Prenez ensuite la Tuile et placez-la derrière votre Écran. Si vous vous arrêtez au niveau d'une pile de Tuiles, prenez celle du dessus. Plusieurs Pions Bonus peuvent occuper la même case, tant qu'il reste des Tuiles disponibles à cet emplacement.



Important : Vous ne pouvez déplacer votre Pion bonus que **vers l'avant** sur la Piste, soyez donc attentif une fois que vous avez dépassé certaines Tuiles Bonus, vous ne pourrez **pas** les récupérer par la suite ! Une fois que votre Pion Bonus a atteint la case 30, vous ne pourrez plus obtenir aucune Tuile Bonus.



Vous pouvez activer une Tuile Bonus immédiatement ou plus tard dans la partie, à n'importe quel moment pendant votre tour. Quand vous l'activez, vous obtenez immédiatement le bonus, puis défaussez la Tuile face visible près de votre Écran.

Exception : La Tuile Bonus 27 ne peut pas être activée durant la partie. Elle permet de gagner des PV à la fin de la partie.

De manière générale, vous ne pouvez jamais posséder 2 Tuiles Bonus identiques (avec le même chiffre), même si l'effet de certaines Tuiles Bonus vous le permet. Et chaque fois qu'une Tuile Bonus vous offre des Ressources ou du Prestige, vous ne recevez PAS la Tuile correspondante de la réserve, vous devez utiliser la Tuile Bonus en elle-même comme Ressource ou Prestige, comme indiqué sur la Tuile.

Une liste de toutes les Tuiles Bonus se trouve sur la page 8.

Exemple : Charlotte peut collecter une Tuile Bonus puisqu'elle vient d'acquérir un Bâtiment de valeur 2. Elle déplace son Pion Bonus jusqu'à la Tuile Bonus numéro 18 et la place derrière son Écran. Quelques tours plus tard, quand elle a des Clés sur 3 Bâtiments de valeur 4, elle décide d'activer sa Tuile bonus lui faisant immédiatement gagner 15 PV.



3. Récupérer une Tuile Fin de partie

Quand toutes les piles Bâtiments sont vides, vous pouvez, **au lieu de placer ou de déplacer une Clé**, chercher dans la pile des Tuiles Fin de partie et en choisir une de votre choix. Vous pouvez l'activer **immédiatement ou plus tard pendant la partie**, à n'importe quel moment pendant votre tour de jeu. Lorsque vous le faites, vous obtenez immédiatement le bonus et défaussez la Tuile.

La pile de Tuile Fin de partie reste face cachée. Même si les joueurs cherchent dans la pile lorsqu'ils choisissent cette action, elle reste face cachée pour ne pas révéler quelles Tuiles sont disponibles.

Quand une Tuile Fin de partie vous donne des Ressources ou du Prestige, vous ne recevez PAS la Tuile correspondante de la réserve, vous devez utiliser la Tuile Fin de partie en elle-même comme Ressource ou Prestige, comme indiqué sur la Tuile.



FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur récupère la dernière Tuile Fin de partie, il déclenche la fin de la partie. Finissez le tour en cours, afin que chaque joueur joue le **même nombre de tours**. A la fin de celui-ci, **chaque joueur joue un dernier tour**. C'est une occasion pour chacun des joueurs d'utiliser une Tuile Bonus qui ne l'a pas encore été (si possible).

Décompte des points

- Le joueur qui possède la Tuile Bonus 27 gagne 1 PV pour chaque Franc qu'il possède.
- Les joueurs doivent additionner les PV de chaque Quartier avec une Tuile PV, s'ils ont acquis au moins un Bâtiment ou Monument dans ce Quartier. Les joueurs additionnent les valeurs de tous leurs Bâtiments ou Monuments sur lesquels ils ont des Clés. Dans chaque Quartier, les joueurs ayant la plus grande valeur totale, la 2^{ème} plus grande valeur et la 3^{ème} grand nombre de PV, le 2^{ème} plus grand nombre, et le 3^{ème}. Le 4^{ème} joueur ne marque pas de PV. Dans le cas d'une égalité, la victoire va à la personne qui a acquis le Bâtiment ou Monument avec la plus grande valeur dans ce Quartier. S'il y a toujours une égalité (à cause de l'utilisation de la Tuile 16), les PV sont donnés à tous les joueurs à égalité, et les PV du rang suivant ne sont pas attribués.

Exemple 1: A la fin de la partie, tous les joueurs marquent des PV sur le Quartier des Batignolles. Louis a une valeur totale de Bâtiments de 13 (11+2), Raphaël a 10 (5+4+1), Julie a 13, et Charlotte a 3. Louis et Julie sont à égalité pour la 1^{ère} place, mais comme Julie possède une Tuile de plus haute valeur (13) que Louis (11), elle gagne 20 PV, Louis gagne 10 PV et Raphaël 5 PV.



Exemple 2: Ensuite, tous les joueurs marquent des PV dans le Quartier de Montmartre. Louis a une valeur totale de Bâtiments de 16 (11+5), Raphaël a 21 (15+3+3), Julie a 8, et Charlotte a 21 (15+4+2). Raphaël et Charlotte sont à égalité pour la 1^{ère} place et leur Tuile de plus haute valeur est la même (le Louvre). Dans ce cas, ils marquent tout deux 16 PV, personne ne gagne 8 PV, et Louis gagne 4 PV.



Important pour une partie à 2 joueurs Le joueur avec la 2^{ème} plus grande valeur ne marque de PV que si sa valeur totale de Bâtiment est égale à au moins la MOITIE de la valeur totale de Bâtiment du 1^{er} joueur.

Exemple 3: Dans une partie à 2 joueurs, Charlotte et Louis marquent des points dans le Quartier de Belleville. Charlotte a une valeur totale de Bâtiments de 12 et Louis de 5, ce qui est moins que la moitié du total de Charlotte. Charlotte marque donc 18 PV et Louis ne marque rien.



Une fois que tous les joueurs ont décompté leurs PV dans chaque Quartier avec une Tuile PV, **le joueur avec le plus de PV est déclaré vainqueur** ! S'il y a égalité, la victoire va au joueur possédant le plus de Francs. S'il y a encore égalité, la victoire va au joueur occupant le Bâtiment ou Monument avec la plus grande valeur sur le Plateau. S'il l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.

CRÉDITS

AUTEURS DU JEU : Wolfgang Kramer et Michael Kiesling • **ILLUSTRATIONS :** Andreas Resch • **CHEF DE PROJET :** Rudy Seuntjens • **DIRECTION ARTISTIQUE ET LIVRET DE RÈGLES :** Rafaël Theunis • **DESIGN DE L'INSERT :** Meeplemaker • **RÉDACTION :** Eefje Gielis • **TRADUCTION FRANÇAISE :** Erwan Giacometti.

S'il y a un problème avec ce produit, contactez le vendeur auprès duquel vous avez acheté ce jeu ou contactez notre service clientèle par notre site: gamebrewer.com/customer-service



ANNEXE: TUILES BONUS

Voici la liste de toutes les Tuiles Bonus et leurs effets. **Rappelez-vous :**

- Vous pouvez activer une Tuile Bonus immédiatement ou pendant un autre de vos tours suivants.
- Vous ne pouvez pas posséder 2 Tuiles Bonus identiques (avec le même chiffre).
- Quand vous activez une Tuile Bonus, vous gagnez **immédiatement** le bonus et **défaussez** la Tuile près de votre Écran Joueur.
- Quand une Tuile Bonus indique un gain de Ressource ou de Prestige, **la Tuile Bonus compte elle-même comme ce qu'elle indique**. Ne prenez **PAS** de Ressource ou de Jeton Prestige de la réserve.



1-5-7-12-22: Vous recevez le montant indiqué de Francs et/ou de PV



2-3-4: Cette Tuile compte comme une Tuile Ressource du type indiqué. Vous pouvez défausser cette Tuile pour acquérir un Bâtiment ou un Monument, ou bien la vendre contre des Francs.



6-11-15-18-26-28: Recevez le montant indiqué de PV pour chaque Bâtiment de la valeur indiquée que vous occupez au moment où vous utilisez la Tuile Bonus.



8: Cette Tuile compte comme 1 Jeton Prestige de votre choix. Vous pouvez l'utiliser pour marquer des PV lors de l'acquisition d'un Monument, ou la vendre contre des Francs.



9: Lorsque vous déplacez une Clé, vous pouvez la déplacer sur un Bâtiment ou un Monument déjà occupé par une de vos Clés. Vous devez toujours payer son coût et vous pouvez recevoir ses bénéfices (si possible). Notez que si vous possédez un Bâtiment ou un Monument en double grâce à cette Tuile, elle compte **double** pour les majorités de fin de partie.



10: Cette Tuile compte comme un Jeton Ressource de votre choix. Vous pouvez l'utiliser pour l'acquisition d'un Bâtiment ou d'un Monument, ou la vendre contre des Francs.



13-14: Vous pouvez payer le montant en Francs indiqué pour recevoir 1 Clé supplémentaire de la réserve et la placer derrière votre Écran.



16: Quand vous déplacez une Clé, vous pouvez la déplacer sur un Bâtiment ou un Monument occupé par une Clé adverse. Vous devez toujours payer le coût normal et recevoir les bénéfices (si possible).



17: Vous pouvez prendre **n'importe quelle** Tuile Bonus de la Piste de Tuile Bonus, et la placer derrière votre Écran. Ne déplacez pas votre Pion Bonus de sa position actuelle.



19: Cette Tuile compte comme 2 Jetons Prestige de votre choix. Vous pouvez les utiliser (1 ou les 2) pour gagner des PV dès que vous acquérez un Monument ou les vendre (1 ou les 2) contre des Francs.



20: Recevez 1/2/3 PV (selon que vous soyez 1/2/3 joueurs) pour chaque Tuile Bonus **non utilisée** en votre possession (cette Tuile n'est pas comptée) au moment où vous utilisez cette Tuile Bonus. Vous n'avez pas à révéler vos Tuiles, montrez-les simplement aux autres joueurs afin de prouver le nombre que vous possédez, et replacez-les derrière votre Écran.



21: Cette Tuile compte comme 2 Jetons Ressource de votre choix. Vous pouvez les utiliser (1 ou les 2) pour l'acquisition d'un Bâtiment ou d'un Monument ou les vendre (1 ou les 2) contre des Francs.



23: Vous pouvez défausser une ou plusieurs paires de Jetons Prestige identiques et recevoir 2/3/4 PV (selon que vous soyez 2/3/4 joueurs) pour chaque paire remise.



24: Vous pouvez remettre une ou plusieurs paires de Jetons Ressource identiques dans la réserve et recevoir 2/3/4 PV (selon que vous soyez 2/3/4 joueurs) pour chaque paire remise.



25: Déplacez votre Pion Bonus sur la piste de Tuiles Bonus d'1 à 5 cases en arrière et prenez la Tuile Bonus de cette case (Rappelez-vous que vous ne pouvez pas posséder 2 Tuiles Bonus avec le même numéro).



27: Gagnez 1 PV pour chaque Franc que vous possédez en fin de partie.



29: Gagnez 8 PV pour chaque Monument que vous occupez lorsque vous utilisez cette Tuile Bonus.



30: Gagnez 10/15/20/25 PV si vous occupez 4/5/6/7 différents types de Bâtiments et Monuments lorsque vous utilisez cette Tuile. Tous les Monuments sont considérés comme 1 seul type.

Exemple : Raphaël occupe 1 Café, 3 Boulangeries, 2 Hôtels, 1 Théâtre et 2 Monuments (Les Jardins du Luxembourg et la Tour Eiffel). Il occupe 5 différents types de Bâtiments/Monuments et reçoit 15 PV lorsqu'il joue cette Tuile Bonus.