



PARIS

Ein Spiel von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling
Illustrationen von Andreas Resch

EINLEITUNG

In Paris übernimmst du die Rolle eines wohlhabenden Immobilieninvestors im Paris des 20. Jahrhunderts. Paris befindet sich auf dem Höhepunkt seiner Verwandlung in eine der schönsten Städte der Welt. Nach der erfolgreichen Organisation der Weltausstellung im Jahr 1889, die durch den Bau des Eiffelturms und die Feier des 100. Jahrestages der Erstürmung der Bastille gekrönt wurde, erlebt Paris eine Zeit, die als „Belle Époque“ bekannt ist. Die in dieser Zeit geschaffene Architektur von Paris reichte von Beaux-Arts, neo-byzantinisch und neo-gotisch bis zu Jugendstil und Art Deco. Es ist deine Aufgabe, einige dieser prächtigen Pariser Gebäude zu erwerben, um Gewinne zu erzielen und in die Entwicklung und Instandhaltung einiger der berühmtesten Denkmäler und Wahrzeichen von Paris zu investieren.

SPIELMATERIAL



1 Spielplan und 1 Arc de Triomphe



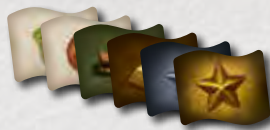
36 Gebäudeplättchen



8 Wahrzeichenplättchen



42 Bonusplättchen



12 Spielende-Plättchen



6 SP-Plättchen



35 Francs (Münzen)



18 Ressourcenmarker



18 Prestigemarker

In jeder der 4 Spielerfarben:



1 Sichtschirm



12 Schlüssel



1 Bonus-Figur



1 Wertungsstein (Scheibe)

SPIELAUFBAU


Hinweis: Dies ist der Spielaufbau für das Grundspiel von „Paris“. Wenn du es mit einem zufälligeren Spielaufbau versuchen möchtest, lies bitte das Kapitel „Varianten beim Spielaufbau“ auf der nächsten Seite.

1 Bau den Spielplan wie hier gezeigt zusammen. Wenn du lieber ohne das 3D-Modell spielen möchtest, kannst du das zentrale Teil des Spielplans auf die Seite drehen, auf der der Arc de Triomphe abgebildet ist.

2 Stell deine Bonus-Figur direkt neben das Startfeld der Bonusplättchen-Leiste

3 Leg deinen Wertungsstein auf Feld „0“ der SP-Leiste.

4 Leg die Wahrzeichen offen neben den Spielplan, damit jeder sie gut sehen kann.

5 Bau deinen Sichtschirm zusammen und stell ihn vor dir auf. Derjenige, der den Boden mit dem -Symbol besitzt, wird Startspieler.

6 Nimm 3 Francs und leg sie hinter deinen Sichtschirm

13 Mische die 36 Gebäude. Leg 3 zufällige Plättchen in die Schachtel zurück, ohne sie anzusehen. Leg die restlichen Gebäude mit den Bildern nach unten in 2 gleichmäßig aufgeteilten Stapeln neben den Spielplan.






7 Leg die Münzen nach ihrer Wertigkeit sortiert neben den Spielplan. Dies ist der allgemeine Vorrat.

Varianten beim Spielaufbau

Sobald Du ein paar Partien Paris gespielt hast, kannst du das Spiel aufpeppen, indem du den Spielaufbau nach dem Zufallsprinzip ausführst:

- Anstatt Ressourcen- und Prestigemarker gemäß dem grundlegenden Spielaufbaumuster zu platzieren, platzierst du zuerst die 6 Gold-Ressourcenmarker neben den Wert 8 Gebäudefeldern. Mische dann die 12 verbleibenden Ressourcenmarker mit allen 18 Prestigemarkern und platziere sie zufällig auf den entsprechenden Feldern.
- Nimm nur 1 Bonusplättchen jeder Nummer und teile sie anhand ihrer Buchstaben [A / B / C] in 3 Stapel auf. Mische Stapel A und leg die Plättchen zufällig in den entsprechenden Bereich der Bonusplättchen-Leiste. Wiederhole diesen Schritt mit den Stapeln B und C. Nimm dann die übrigen Bonusplättchen entsprechend der Anzahl der Spieler und leg sie auf die passenden Bonusplättchen.



- 12** Entferne in einem 3-Personen-Spiel alle Bonusplättchen, die mit  auf der Rückseite gekennzeichnet sind. Entferne in einem 2-Personen-Spiel alle Bonusplättchen, die mit  und  gekennzeichnet sind. Sortiere die Bonusplättchen nach ihrer Zahl und leg sie offen auf die entsprechenden Felder der Bonusplättchen-Leiste. Stapel dabei Plättchen mit gleicher Nummer.



- 11** Leg die Spielende-Plättchen verdeckt neben den Spielplan.



- 10** Leg die SP-Plättchen offen neben den Spielplan.

- 9** Leg deine Schlüssel hinter deinen Sichtschirm. Die Anzahl der dir zur Verfügung stehenden Schlüssel hängt von der Anzahl der Spieler ab:

- 10 in einem 2-Personen-Spiel
- 9 in einem 3-Personen-Spiel
- 7 in einem 4-Personen-Spiel

Leg je Spielerfarbe 2 weitere Schlüssel als allgemeine Reserve neben den Spielplan. Die restlichen Schlüssel kommen zurück in die Schachtel.

- 8** Leg die Ressourcen- und Prestigemarker wie hier abgebildet in die Bezirke auf dem Spielplan.

ÜBERBLICK

In „Paris“ übernehmen die Spieler die Rolle von Immobilieninvestoren, die versuchen, die exquisitesten Gebäude im Paris des späten 19. Jahrhunderts zu erwerben. Spieler erhalten Siegpunkte (SP), indem sie Gebäude kaufen und Bonusplättchen erhalten. Das Spiel wird über eine variable Anzahl von Runden gespielt. Sobald die Spielende-Bedingung eintritt (siehe Seite 7), beenden die Spieler die aktuelle Runde und spielen dann eine letzte Runde bevor die Schlusswertung folgt. Der Spieler mit den meisten SP am Ende des Spiels gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Beginnend beim Startspieler und im Uhrzeigersinn folgend MUSS jeder Spieler diese 2 Schritte ausführen:

1. **Leg ein Gebäude auf den Spielplan (solange welche verfügbar sind)**
2. **Führe eine Aktion aus**

1. Leg ein Gebäude auf den Spielplan

Du musst deinen Zug damit beginnen, das oberste Gebäude von einem der Zugstapel zu ziehen und auf das dazugehörige Gebäudefeld zu legen (Bezirk und Gebäudewert müssen passen). Wenn alle Gebäudestapel leer sind, überspringst du einfach diesen Schritt für den Rest des Spiels.



Variante: Du kannst die auf den Gebäuden angegebenen Bezirksnamen ignorieren. Wenn du dies machst, entferne während des Spielbaus keine Gebäude. Anstatt zu Beginn ihres Zuges ein Gebäude im passenden Bezirk zu platzieren, können die Spieler den Namen des Bezirks ignorieren und das Plättchen auf einem freien Feld mit der passenden Nummer in einem Bezirk ihrer Wahl platzieren. Es gibt jedoch eine wichtige Regel: In jedem Bezirk kann nur 1 Gebäude jeder Art stehen, z. B.: Du darfst ein Theater nicht in einem Bezirk platzieren, der bereits ein Theater enthält. Möglicherweise kannst du das von dir gezogene Gebäude nicht platzieren. Entferne in diesem Fall das gezogene Gebäude aus dem Spiel und fahre mit Schritt 2 fort.

2. Eine Aktion ausführen

Im zweiten Schritt deines Zuges musst du 1 der folgenden 3 Aktionen ausführen:

1. **Platziere einen Schlüssel auf einer Bank oder dem Arc de Triomphe**
2. **Versetze einen Schlüssel, um ein Gebäude zu erwerben**
3. **Nimm ein Spielende-Plättchen (erst erlaubt, wenn alle Gebäudestapel leer sind)**

1. Einen Schlüssel platzieren

Nimm einen der hinter deinem Sichtschirm liegenden Schlüssel und platziere ihn auf der Bank in einem der 6 Bezirke oder auf dem Arc de Triomphe.

Wenn du deinen Schlüssel auf einer Bank platzierst, nimm dir die abgebildete Anzahl Francs aus dem allgemeinen Vorrat und leg sie hinter deinen Sichtschirm.

Wichtig: Du kannst jeweils nur einen Schlüssel an jeder Bank und am Arc de Triomphe haben.

Wichtig: Du kannst Schlüssel hinter deinem Sichtschirm nicht direkt auf einem Gebäude oder Wahrzeichen platzieren.



2. Einen Schlüssel versetzen

Versetze einen deiner Schlüssel auf dem Spielplan auf ein unbesetztes Gebäude oder Wahrzeichen und zahle die entsprechenden Kosten (Francs und Ressourcen, siehe „Kosten“ auf der nächsten Seite). Du bist ab jetzt der Eigentümer dieses Gebäudes oder Wahrzeichens und darfst die abgebildeten Vorteile nutzen (Ressourcenmarker, Bonusplättchen und / oder SP, siehe „Vorteile“ auf der nächsten Seite).

Du darfst deinen Schlüssel nur auf ein **unbesetztes** Gebäude oder Wahrzeichen versetzen. Auf dem Gebäude oder Wahrzeichen darf kein Schlüssel von dir oder einem Mitspieler liegen.

Wenn du einen Schlüssel vom **Arc the Triomphe** versetzt, darfst du ihn auf ein unbesetztes Gebäude oder Wahrzeichen in einem der 6 Bezirke versetzen.

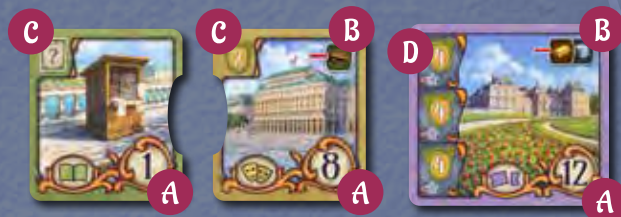


Wenn Du einen Schlüssel von einer Bank, einem Gebäude oder einem Wahrzeichen versetzt, darfst du ihn nur auf ein **unbesetztes** Gebäude oder Wahrzeichen mit einem **höheren Gebäudewert** und **innerhalb desselben Bezirks** versetzen. Beachte, dass Banken keinen Gebäudewert haben.

Beispiel: Charlotte möchte ihren Schlüssel von ihrem 3er-Wohnsitz versetzen. Sie kann ihn nicht auf ein „Wert 1“- oder „Wert 2“-Gebäude versetzen, da diese einen niedrigeren Wert haben. Sie kann ihn auch nicht auf das „Wert 5“-Hotel oder das „Wert 13“-Wahrzeichen versetzen, da diese bereits mit Schlüsseln anderer Spieler belegt sind. Sie kann ihn jedoch auf das „Wert 4“-Restaurant versetzen. Damit gibt sie das Gebäude frei.



Gebäude und Wahrzeichen haben alle einen **Gebäudewert A**. Einige haben **zusätzliche Kosten B** und/oder einen **Vorteil C**. Wahrzeichen haben zusätzlich **Prestigebelohnungen D**, die auf der linken Seite abgebildet sind.



Kosten

Um ein Gebäude oder ein Wahrzeichen zu erwerben, indem du deinen Schlüssel darauf platzierst, musst du eine Anzahl an Francs bezahlen, **die dem Wert des Gebäudes oder Wahrzeichens entspricht**. Wenn dein Schlüssel jedoch von einem anderen Gebäude oder Wahrzeichen stammt, musst du **nur die Differenz** der beiden Gebäudewerte bezahlen. Du musst auch alle oben auf dem neuen Gebäude aufgeführten **Ressourcenkosten** bezahlen.

Wenn Du nicht über genügend Francs und/oder Ressourcen verfügst, darfst du deinen Schlüssel nicht auf dieses Gebäude oder Wahrzeichen versetzen.

SP-Plättchen

Sobald in einem Bezirk insgesamt 4 Schlüssel auf Gebäuden und Wahrzeichen liegen (ohne die Bank), darf der aktive Spieler sofort eines der verfügbaren SP-Plättchen auf ein freies „SP-Plättchen“-Feld in einem Bezirk **seiner Wahl** legen. Diese Plättchen bieten denjenigen Spielern am Ende des Spiels zusätzliche SP, die die Gebäude und Wahrzeichen mit dem höchsten Wert in diesem Bezirk besitzen.



Gebäude

Du kannst deinen Schlüssel nur in ein unbesetztes Gebäude versetzen, das sich bereits auf dem Spielplan befindet.

Wahrzeichen

Du kannst deinen Schlüssel auf ein nicht besetztes Wahrzeichen versetzen, das sich bereits auf dem Spielplan befindet, ODER du fügst zuerst ein verfügbares Wahrzeichen aus dem allgemeinen Vorrat dem Bezirk hinzu in dem dein Schlüssel liegt und versetzt anschließend deinen Schlüssel dorthin.

Wahrzeichen werden versetzt übereinander platziert. Die Anzahl der Wahrzeichen, die in einem Bezirk gebaut werden dürfen, ist unbegrenzt. Der Wert des von dir errichteten Wahrzeichens muss jedoch immer höher sein als das dort zuletzt platzierte.



Beispiel: François hat in Saint-Germain ein Wahrzeichen mit dem Wert 12 gebaut. Jedes zukünftige in Saint-Germain errichtete Wahrzeichen muss einen Wert von 13 oder höher haben.



Beispiel: Raphaël will seinen Schlüssel von der Bäckerei in Montmartre zum Theater versetzen. Er zahlt 3 Francs und versetzt seinen Schlüssel auf das Theater.



Beispiel: Julie möchte ihren Schlüssel vom Theater in La Villette auf ein neues Wahrzeichen mit dem Wert 12 versetzen. Sie zahlt 4 Francs, 1 Marmor und 1 Gold, fügt das Wahrzeichen dem Bezirk hinzu und versetzt ihren Schlüssel dorthin.



Ressourcen und Prestigemarker

Es gibt drei Arten von Ressourcen: Holz, Marmor und Gold. Diese werden benötigt, um Gebäude mit dem Wert 8 (Holz) und Wahrzeichen (Marmor und Gold) zu bauen.



Es gibt 3 Arten von Prestigemarkern: Bronze, Silber und Gold. Diese sind SP wert, wenn du sie zum Bau eines Wahrzeichens verwendest.



Ressourcen können jederzeit gekauft und verkauft und Prestigemarker nur verkauft werden. Eine entsprechende Übersicht ist auf dem Boden des Sichtschirms abgebildet.



Beachtet bitte, dass Ressourcen zu Beginn des Spiels **noch nicht gekauft** werden können, da sich alle auf dem Spielplan befinden. Sie werden erst im Verlauf des Spiels verfügbar. Wenn du Ressourcen verwendest, legst du sie neben den Spielplan in den allgemeinen Vorrat, wo sie allen Spielern zum Kauf zur Verfügung stehen. Wenn du Prestigemarker nutzt, werden diese danach aus dem Spiel entfernt.

Vorteile

Nachdem du deinen Schlüssel auf ein Gebäude oder Wahrzeichen versetzt und dessen Kosten bezahlt hast, kannst du verschiedene Vorteile erhalten:

- Wann immer Du ein Gebäude erwirbst, darfst du den daneben liegenden Ressourcen- oder Prestigemarker nehmen, sofern er noch dort liegt, und ihn hinter deinen Sichtschirm legen. Wenn jemand den Marker vor dir genommen hat, erhältst du keinen Marker.
- Wann immer du ein Gebäude der Stufe 1 oder 2 erwirbst, darfst du kostenlos ein Bonusplättchen nehmen, indem du deine Bonus-Figur auf der Bonusplättchen-Leiste vorbewegst. Du darfst dasselbe tun, wenn du ein Gebäude der Stufe 3 erwirbst, sofern du zuerst 2 Francs zahlst. (siehe „Bonusplättchen“ auf dieser Seite)



- Immer wenn du ein Gebäude der Stufe 8 erwirbst, erhältst du sofort 2 SP.



- Wenn du ein Wahrzeichen erwirbst, darfst du bis zu 3 auf dem Plättchen abgebildete Prestigemarker abwerfen. Für jeden abgeworfenen Prestigemarker erhältst du die entsprechenden SP.



Beispiel: Julie baut in Belleville ein Wert 15 Wahrzeichen über dem bereits platzierten Wert 10 Wahrzeichen. Sie zahlt 15 Francs, 2 Gold, 1 Marmor und legt ihren Schlüssel auf das Wahrzeichen. Sie beschließt, 2 ihrer Gold-Prestigemarker abzuwerfen, was ihr 10 SP einbringt.



Bonusplättchen

Bonusplättchen können durch den Erwerb von Gebäuden mit den Werten 1, 2 oder 3 verdient werden. Um ein Bonusplättchen zu erhalten, bewegst du deine Bonus-Figur eine beliebige Anzahl an Feldern entlang der Bonusleiste auf ein noch verfügbares Plättchen vor. Nimm dir dann das Plättchen und leg es hinter deinen Sichtschirm. Wenn du auf einem Stapel Plättchen landest, nimmst du dir nur das oberste. Mehrere Bonus-Figuren dürfen auf demselben Feld stehen, solange dort Plättchen verfügbar sind.

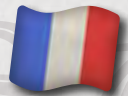
Wichtig: Du darfst deine Bonus-Figur auf der Leiste nur **vorwärts** bewegen (im Uhrzeigersinn). Beachte also, dass du bereits übersprungene Bonusplättchen später im Spiel **nicht** mehr erhalten kannst! Sobald deine Bonus-Figur Feld 30 der Bonusleiste erreicht hat, kannst du keine Bonusplättchen mehr erhalten.

Du darfst ein verdientes Bonusplättchen **sofort** oder **später im Spiel** jederzeit während deines Zuges aktivieren. Wenn du dies tust, erhältst du sofort den Vorteil und wirfst das Plättchen offen neben deinem Sichtschirm ab.

Ausnahme: Das Bonusplättchen 27 kann nicht während des Spiels aktiviert werden. Es wird am Ende des Spiels gewertet.

Grundsätzlich darfst du niemals 2 Bonusplättchen des exakt gleichen Typs (mit derselben Nummer) besitzen, selbst wenn der Effekt eines Bonusplättchens dir dies ermöglichen würde. Und wann immer du durch ein Bonusplättchen Ressourcen oder Prestige erhältst, darfst du **KEINE** Ressourcen- oder Prestigemarker aus dem Vorrat dafür nehmen. Stattdessen kannst du das Bonusplättchen selbst als die Ressource oder das Prestige verwenden, das auf dem Plättchen dargestellt ist.

Eine Liste aller Bonusplättchen finden du im Anhang auf Seite 8.



Beispiel: Charlotte darf ein Bonusplättchen einsammeln, da sie ein Gebäude der Stufe 2 erworben hat. Sie stellt ihre Bonus-Figur auf das Bonusplättchen Nummer 18 und legt es hinter ihren Sichtschirm. Ein paar Runden später hat sie Schlüssel auf drei Gebäuden der Stufe 4 und beschließt, das Bonusplättchen zu aktivieren, was ihr sofort 15 Siegpunkte einbringt.



3. Ein Spielende-Plättchen nehmen

Erst wenn die Gebäudestapel erschöpft sind, darfst du, **anstatt einen Schlüssel zu platzieren oder zu versetzen**, den Stapel der Spielende-Plättchen durchsuchen und 1 Plättchen **deiner Wahl** nehmen. Du darfst deine gesammelten Spielende-Plättchen sofort oder später im Spiel jederzeit während deines Zuges aktivieren. Wenn Du dies tust, erhältst du sofort den Vorteil und wirfst das Plättchen ab.

Der Stapel der Spielende-Plättchen bleibt stets verdeckt. Obwohl die Spieler den Stapel durchsuchen dürfen, wenn sie diese Aktion auswählen, bleibt es geheim, welche Plättchen noch verfügbar sind. Wann immer du durch ein Spielende-Plättchen Ressourcen oder Prestige erhältst, darfst du KEINE Ressourcen- oder Prestigemarker aus dem Vorrat dafür nehmen. Stattdessen kannst du das Spielende-Plättchen selbst als die Ressource oder das Prestige verwenden, das auf dem Plättchen dargestellt ist.

SPIELLENDE

Wenn ein Spieler das letzte Spielende-Plättchen nimmt, wird das Ende des Spiels eingeleitet. Spielt die aktuelle Runde wie gewohnt weiter und stellt sicher, dass alle Spieler die **gleiche Anzahl an Runden** gespielt haben. **Dann spielen alle Spieler eine letzte Runde.** Dies ist die Gelegenheit für alle Spieler, ihre bisher ungenutzten Bonusplättchen einzusetzen (sofern möglich).

Schlusswertung

- Ein Spieler, der das Bonusplättchen 27 besitzt, erhält 1 SP für jeden Francs, den er besitzt.
- Spieler können in jedem Bezirk, der ein SP-Plättchen besitzt, zusätzliche SP erhalten, wenn sie mindestens ein Gebäude oder Wahrzeichen in diesem Bezirk erworben haben. Die Spieler addieren den Wert aller Gebäude und Wahrzeichen, die mit ihren Schlüsseln besetzt sind. In jedem Bezirk erhalten die Spieler mit dem höchsten, zweithöchsten und dritthöchsten Gesamtwert die höchsten, zweithöchsten und dritthöchsten SP, wie auf dem SP-Plättchen in diesem Bezirk dargestellt. Der 4. Spieler erhält keine SP. Im Falle eines Unentschiedens erhält der Spieler die Punkte, der das Gebäude oder Wahrzeichen mit dem höchsten Wert in diesem Bezirk erworben hat. Hat das Unentschieden noch immer Bestand (aufgrund der Nutzung des Bonusplättchens Nr. 16), werden die Punkte der entsprechenden Stufe an alle daran beteiligten Spieler vergeben und die nächste Stufe übersprungen.

Beispiel 1: Am Ende des Spiels erhalten alle Spieler die SP des Batignolles-Bezirks. Louis hat einen Gebäudewert von insgesamt 13 (11 + 2), Raphaël hat 10 (5 + 4 + 1), Julie hat 13 und Charlotte hat 3. Bei Louis und Julie besteht Gleichstand um den 1. Platz, aber da Julie den höheren Einzelwert besetzt (13) als Louis (11) erhält sie 20 VP, Louis 10 VP und Raphaël 5 VP.



Beispiel 2: Beispiel 2: Als nächstes erhalten alle Spieler die SP des Montmartre-Bezirks. Louis hat einen Gebäudewert von insgesamt 16 (11 + 5), Raphaël hat 21 (15 + 3 + 3), Julie hat 8 und Charlotte hat 21 (15 + 4 + 2). Bei Raphaël und Charlotte besteht Gleichstand um den 1. Platz, und beide haben einen Schlüssel auf dem Gebäude mit dem höchsten Wert (der Louvre). In diesem Fall erhalten beide 16 SP, niemand 8 SP und Louis 4 SP.



Wichtig für die Partie zu zweit: Der Spieler mit dem zweithöchsten Wert erhält nur dann SP, wenn sein Gesamtwert mindestens die HÄLFTE des Gesamtwerts des 1. Spielers beträgt.

Beispiel 3: Im Spiel zu zweit werten Charlotte und Louis den Bezirk Belleville. Charlotte hat einen Gebäudewert von insgesamt 12 und Louis 5, was weniger als die Hälfte des Wertes von Charlotte ist. Charlotte bekommt 18 SP und Louis bekommt 0 SP.



Sobald alle Spieler die zusätzlichen SP jedes Bezirks mit einem SP-Plättchen gewertet haben, wird der Spieler mit den meisten SP zum Gewinner erklärt! Bei einem Unentschieden geht der Sieg an den Spieler mit den meisten Francs in seinem Besitz. Wenn der Gleichstand weiter Bestand hat, geht der Sieg an den Spieler unter ihnen, der die Gebäude und Wahrzeichen mit dem höchsten Gesamtwert auf dem gesamten Spielplan besetzt. Bei einem erneuten Gleichstand teilen sich diese Spieler den Sieg.

IMPRESSUM

AUTOR: Wolfgang Kramer und Michael Kiesling • **ILLUSTRATIONEN:** Andreas Resch • **PROJEKTLEITER:** Rudy Seuntjens • **KÜNSTLERISCHE LEITUNG & ANLEITUNG:** Rafaël Theunis • **INSERT-DESIGN:** Meeplemaker • **REDAKTION:** Eefje Gielis • **ÜBERSETZUNG:** Malte Frieg

Bei Problemen mit diesem Produkt, wende dich bitte an den Händler, bei dem du dieses Spiel gekauft hast, oder an unseren Kundenservice unter gamebrewer.com/customer-service



ANHANG: BONUSPLÄTTCHEN

Dies ist eine Liste aller Bonusplättchen und ihrer Effekte. **Merke:**

- Du darfst ein Bonusplättchen sofort oder in einem späteren Zug aktivieren.
- Du darfst keine 2 Bonusplättchen des gleichen Typs (mit derselben Nummer) besitzen.
- Wenn du ein Bonusplättchen aktivierst, erhältst du **sofort** den Vorteil und **wirfst** das Plättchen neben deinem Sichtschirm **ab**.
- Wenn ein Bonusplättchen Ressourcen oder Prestige darstellt, **zählt das Bonusplättchen selbst als der abgebildete Gegenstand**.
- Nimm **keine** Ressourcen- oder Prestigemarker aus dem Vorrat.



1-5-7-12-22: Du erhältst den abgebildeten Betrag an Francs und / oder SP.



2-3-4: Dieses Plättchen zählt als 1 Ressourcenmarker der abgebildeten Art. Du darfst es abwerfen, um damit ein Gebäude oder ein Wahrzeichen zu errichten, oder es für Francs verkaufen.



6-11-15-18-26-28: Du erhältst die abgebildete Menge an SP für jedes Gebäude mit dem abgebildeten Wert, das du zum Zeitpunkt der Aktivierung dieses Bonusplättchens besitzt.



8: Dieses Plättchen zählt als 1 Prestigemarker deiner Wahl. Du darfst es verwenden, um SP zu erhalten, wenn Du ein Wahrzeichen errichtest oder es für Francs verkaufen.



9: Wenn Du einen Schlüssel versetzt, darfst du ihn auf ein Gebäude oder ein Wahrzeichen versetzen, das bereits mit einem deiner Schlüssel belegt ist. Du musst weiterhin die üblichen Kosten bezahlen und erhältst die Vorteile (falls zutreffend). Bitte beachte, dass wenn du dank dieses Plättchens ein Gebäude oder ein Wahrzeichen zweimal besetzt, dieses für alle möglichen Wertungen **doppelt** gezählt wird.



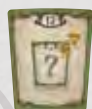
10: Dieses Plättchen zählt als 1 Ressourcenmarker deiner Wahl. Du darfst es für den Bau eines Gebäudes oder Wahrzeichens verwenden oder für Francs verkaufen.



13-14: Du darfst die abgebildete Anzahl von Francs bezahlen, um 1 zusätzlichen Schlüssel aus dem allgemeinen Vorrat zu erhalten und ihn hinter deinen Sichtschirm zu legen.



16: Wenn Du einen Schlüssel versetzt, darfst du ihn auf ein Gebäude oder ein Wahrzeichen versetzen, auf dem sich der Schlüssel eines Mitspielers befindet. Du musst die üblichen Kosten bezahlen und erhältst die abgebildeten Vorteile (sofern vorhanden).



17: Du darfst ein beliebiges Bonusplättchen vom Spielplan nehmen und hinter deinen Sichtschirm legen (auch schon übersprungene Plättchen). Deine Bonus-Figur bleibt auf dem bisherigen Feld stehen und wird NICHT versetzt.



19: Dieses Plättchen zählt als 2 Prestigemarker deiner Wahl. Du darfst sie (einen oder beide) verwenden, um SP zu erhalten, wenn Du ein Wahrzeichen baust oder du (einen oder beide) für Francs verkaufst.



20: Du erhältst 1/2/3 SP (mit 2/3/4 Spielern) für jedes ungenutzte Bonusplättchen, das du besitzt (dieses Plättchen zählt nicht), wenn du dieses Bonusplättchen verwendest. Du musst die Plättchen nicht aufdecken, sondern den anderen Spielern nur den verdeckten Bonusplättchen-Stapel zeigen. Leg ihn anschließend zurück hinter deinen Sichtschirm.



21: Dieses Plättchen zählt als 2 Ressourcenmarker deiner Wahl. Du darfst sie (einen oder beide) für den Bau eines Gebäudes oder Wahrzeichens verwenden oder sie (einen oder beide) für Francs verkaufen.



23: Du darfst 1 oder mehrere Sets mit 2 identischen Prestigemarkern in den allgemeinen Vorrat zurücklegen und für jedes zurückgelegte Set 2/3/4 SP (mit 2/3/4 Spielern) erhalten.



24: Du darfst 1 oder mehrere Sets mit 2 identischen Ressourcenmarkern in den allgemeinen Vorrat zurücklegen und für jedes zurückgelegte Set 2/3/4 SP (mit 2/3/4 Spielern) erhalten.



25: Bewege deine Bonus-Figur um bis zu 5 Plättchen auf der Bonusleiste zurück und nimm das dort liegende Bonusplättchen (denk daran, dass du keine 2 Bonusplättchen mit derselben Nummer besitzen darfst).



27: Du erhältst 1 SP für jeden Francs, den du am Ende des Spiels besitzt.



29: Du erhältst 8 SP für jedes Wahrzeichen, das du zum Zeitpunkt der Aktivierung dieses Bonusplättchens besitzt.



30: Du erhältst 10/15/20/25 SP, wenn Du zum Zeitpunkt der Aktivierung dieses Bonusplättchens 4/5/6/7 verschiedene Arten von Gebäuden und Wahrzeichen besitzt. Alle Wahrzeichen werden als ein und dieselbe Art betrachtet.

***Beispiel:** Raphaël besetzt 1 Café, 3 Bäckereien, 2 Hotels, 1 Theater und 2 Wahrzeichen (den „Jardins du Luxembourg“ und den „Eiffelturm“). Er besitzt 5 verschiedene Arten von Gebäuden / Wahrzeichen und erhält 15 SP, als er dieses Bonusplättchen aktiviert.*