



PARIS

Een spel van Wolfgang Kramer en Michael Kiesling
Illustraties van Andreas Resch

INLEIDING

In 'Paris' neem je de rol op van rijke vastgoedbeleggers in het Parijs van de jaren 1900. Parijs is op het hoogtepunt van zijn transformatie in een van de mooiste steden ter wereld. Na met succes de Wereldtentoonstelling in 1889 te hebben georganiseerd, bekroond door de bouw van de Eiffeltoren en het vieren van de honderdste verjaardag van de Bestorming van de Bastille, gaat Parijs door een periode gekend als 'la Belle Époque'. De architectuur van Parijs gemaakt tijdens deze periode varieerde van de Beaux-Arts, Neo-Byzantijnse, en neogotische tot Art Nouveau en Art Deco. Het is je taak om een aantal van deze prachtige Parijse gebouwen te kopen om winst te maken en te investeren in de ontwikkeling en het onderhoud van enkele van de meest iconische gebouwen en monumenten van Parijs.

SPELONDERDELEN



1 Speelbord en 1 Arc de Triomphe



36 Gebouwtiegels



8 Monumenttegels



42 Bonustiegels



12 Eindspeltiegels



6 Overwinningspuntentiegels



35 Munten (Frank)



18 Grondstoffiches



18 Prestigefiches

In elke spelerskleur:



1 Spelersscherm



12 Sleutels



1 Bonuspion



1 Scoreschijf

STARTOPSTELLING


Opmerking: Dit is de basis startopstelling van het spel 'Paris'. Als je een meer willekeurige opstelling wenst, raadpleeg het kader 'variant startopstelling' op de volgende pagina.

1 Monteer het Speelbord zoals afgebeeld. Als je verkiest om zonder de 3D Arc de Triomphe te spelen, draai je de centrale tegel naar de zijde met de illustratie van de Arc de Triomphe.

2 Plaats je Bonuspion naast 'start' op het Bonustegelspoor.

3 Plaats je Scoreschijf op de '0' op het Puntenspoor.

4 Plaats de Monumenttegels open naast het Bord, zodat iedereen alle Tegels duidelijk kan zien.

5 Monteer je Spelersscherm en plaats het voor jou. Wie de basis voor het Spelersscherm met het  icoon heeft, wordt de startspeler.

6 Neem 3 Frank en plaats het achter je Spelersscherm.

13 Schud de 36 Gebouwtegels. Leg willekeurig 3 Tegels terug in de doos zonder ernaar te kijken. Plaats de resterende Gebouwtegels, met de afbeelding van de gebouwen gesloten, in 2 gelijk verdeelde trekstapels naast het Speelbord.




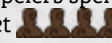
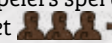

7 Plaats de Frank-munten naast het Speelbord, gesorteerd volgens hun waarde. Dit is de algemene voorraad.


Variant startopstelling

Nadat je een paar spellen 'Paris' hebt gespeeld, kan je variatie aanbrengen door de startopstelling willekeuriger te maken.


- In plaats van Grondstoffiches en Prestigefiches volgens het schema van de basisopstelling te plaatsen, plaats je eerst de 6 Gouden Grondstoffiches naast de locaties van de waarde 8 Gebouwen. Schud vervolgens de 12 resterende Grondstoffiches tussen de 18 Prestigefiches en plaats ze willekeurig op de juiste locaties.
- Neem exact 1 Bonustegel van elk nummer en verdeel ze in 3 stapels volgens hun letter [A/B/C]. Schud stapel A en plaats de Tegels willekeurig in de overeenkomstige zone van het Bonustegelspoor. Herhaal deze stap voor stapel B en C. Tot slot neem je net zoveel Bonustegels als er spelers zijn en plaats je die op de overeenkomstige Bonustegels.




12 Verwijder in een 3-spelers spel alle Bonustegels met  op de achterkant. Verwijder in een 2-spelers spel alle Bonustegels met  + en . Sorteert de Bonustegels volgens hun nummer en plaats ze open op de overeenkomstige plaatsen op het Bonustegelspoor. Stapel Tegels met hetzelfde nummer op elkaar.



11 Plaats de Eindspeltetegels gesloten naast het Speelbord.






10 Plaats de Overwinningspunten-tegels (OP-Tegels) open naast het Speelbord.



9 Plaats je Sleutels achter je Spelersscherm. Het aantal Sleutels dat je ontvangt is afhankelijk van het aantal spelers:

- 10 bij een 2-spelers spel
- 9 bij een 3-spelers spel
- 7 bij een 4-spelers spel

Plaats van de resterende Sleutels 2 per spelerskleur in een algemene voorraad naast het Speelbord. Leg de resterende Sleutels terug in de doos.



8 Plaats de Grondstoffiches en Prestigefiches op het Speelbord zoals aangeduid op elk District.

DOEL VAN HET SPEL

In 'Paris' nemen spelers de rol op van vastgoedbeleggers die de prachtigste gebouwen trachten te kopen in het Parijs van de late 19e eeuw. Spelers scoren Overwinningpunten (OP) door het kopen van Gebouwen en het verkrijgen van Bonustegels. Het spel wordt gespeeld in een veranderlijk aantal ronden. Zodra aan de voorwaarde voor het einde van het spel is voldaan (zie pagina 7), spelen de spelers de huidige ronde af en komen elk nog 1 keer aan de beurt voordat we naar de eindtelling overgaan. De speler met de meeste OP aan het einde van het spel is de winnaar.

SPELVERLOOP

Beginnend bij de startspeler en vervolgens met de klok mee, MOET elke speler de volgende 2 stappen uitvoeren:

1. **Een Gebouw op het Bord plaatsen (zolang deze beschikbaar zijn)**
2. **Een actie uitvoeren**

1. Een Gebouw op het Bord plaatsen

Je start je beurt met het nemen van de bovenste Gebouwtegel van een van de trekstapels en deze op de juiste Gebouwlocatie te plaatsen, overeenkomstig met de waarde van het Gebouw en het District zoals aangegeven op de Tegel. Als alle trekstapels met Gebouwtegels leeg zijn, sla je deze stap over voor de rest van het spel.



Variante: Je kan ervoor kiezen de namen van de Districten op de Gebouwtegels te negeren. Verwijder in dat geval geen Gebouwtegels tijdens de opstelling. In plaats van in het begin van je beurt een Gebouwtegel in het overeenkomstige District te leggen, mag je de naam van het District negeren en de Tegel op een beschikbare locatie met het overeenkomstige nummer leggen in een District naar keuze. Er is wel een belangrijke regel: elk District kan slechts 1 Gebouw van elke soort bevatten en je kan bijvoorbeeld geen Theater plaatsen in een District waar al een Theater ligt. Het kan gebeuren dat je daardoor de Gebouwtegel die je trekt niet kan plaatsen. Als dit gebeurt verwijder je deze Tegel uit het spel en ga je verder met stap 2.

2. Een actie uitvoeren

Als 2e stap van je beurt, moet je 1 van de volgende 3 acties uitvoeren:

1. **Plaats een Sleutel op een Bank of op de Arc de Triomphe.**
2. **Verplaats een Sleutel om een Gebouw te kopen.**
3. **Neem een Eindspeltegel (enkel mogelijk als alle trekstapels met Gebouwtegels leeg zijn).**

1. Plaats een Sleutel

Neem 1 van je Sleutels achter je Spelersscherm en plaats deze op de Bank van 1 van de 6 Districten of op de Arc de Triomphe.

Als je de Sleutel op een Bank plaatst, neem je het aangegeven aantal Franken uit de algemene voorraad en plaats je deze achter je Spelersscherm.

Belangrijk: Te allen tijde kan je slechts 1 Sleutel per Bank en 1 op de Arc de Triomphe hebben liggen.

Belangrijk: Je kan geen Sleutel van achter je Scherm op een Gebouw of Monument plaatsen.



2. Verplaats een Sleutel

Verplaats een van je Sleutels op het Speelbord naar een onbezet Gebouw of Monument en betaal de nodige kosten (Franken en Grondstoffen, zie 'Kosten' op de volgende pagina). Je wordt dan beschouwd als de eigenaar van dit Gebouw of Monument en je mag de beschikbare voordelen ervan nemen (Grondstoffiches, Bonustegels en/of OP, zie 'Voordelen' op de volgende pagina).

Je mag je Sleutel enkel verplaatsen naar een **onbezet** Gebouw of Monument. Het Gebouw of het Monument mag nog geen Sleutel bevatten, niet van jou of van een tegenspeler.

Een Sleutel op de **Arc de Triomphe** mag je verplaatsen naar een onbezet Gebouw of Monument in 1 van de 6 Districten.

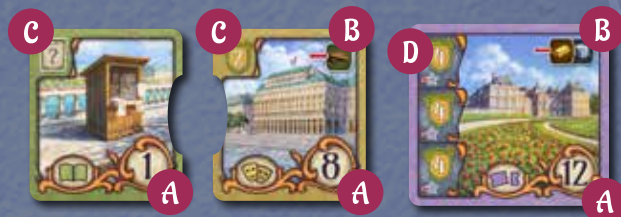


Een Sleutel op een Bank, een Gebouw of een Monument mag je enkel verplaatsen naar een **onbezet** Gebouw of Monument **met een hogere waarde** en **binnen eenzelfde District**. Banken hebben geen bepaalde waarde.

Voorbeeld: Charlotte wil haar Sleutel van de waarde 3 Residentie verplaatsen. Ze kan deze niet naar een waarde 1 of waarde 2 Gebouw verplaatsen, omdat deze een lagere waarde hebben. Ze kan deze ook niet verplaatsen naar het waarde 5 Hotel of waarde 13 Monument, omdat deze al ingenomen zijn door de Sleutels van tegenspelers. Ze kan deze daarentegen wel verplaatsen naar het waarde 4 Restaurant.



Gebouwen en Monumenten hebben allemaal een **waarde A**. Sommige hebben een **extra Kost B** en een aantal hebben een **Voordeel C**. Monumenten hebben ook een **Prestigepremie D**, links afgebeeld.



Kosten

Om een Gebouw of een Monument te kopen bij het verplaatsen van je Sleutel erop, moet je de **hoeveelheid Frank betalen gelijk aan de waarde van het Gebouw of het Monument**. Echter, als je Sleutel van een ander Gebouw of Monument komt, moet je enkel het **verschil** in waarde tussen de twee betalen. Ook moet je de **kosten van de Grondstoffen** betalen zoals afgebeeld bovenaan de Tegel.

Als je niet genoeg Franken en/of Grondstoffen hebt, is het niet toegestaan om je Sleutel naar dit Gebouw of Monument te verplaatsen.

OP-Tegels

Zodra een **District** in totaal 4 Sleutels op Gebouwen en Monumenten heeft (exclusief de Bank), mag de actieve speler onmiddellijk een van de beschikbare OP-Tegels nemen en op een beschikbare OP-Tegellocatie plaatsen in een District **naar keuze**. Deze Tegels leveren aan het einde van het spel Bonuspunten op voor de spelers die in dat District de Gebouwen en Monumenten met de hoogste waarde bezitten.



Gebouwen

Je kan je Sleutel enkel verplaatsen naar een Gebouw dat al op het Speelbord ligt.

Monumenten

Je kan je Sleutel verplaatsen naar een onbezet Monument dat al op het Speelbord ligt OF je kan eerst een beschikbaar Monument van de algemene voorraad nemen en in het District plaatsen waarin je Sleutel ligt om vervolgens je Sleutel erop te plaatsen.

Monumenten worden achtereenvolgens in een rij boven elkaar gelegd. Er is geen limiet op het aantal Monumenten dat je kan plaatsen in een District, maar de waarde van het Monument moet hoger zijn dan de vorige die is geplaatst.



Voorbeeld: François heeft in Saint-Germain een Monument met waarde 12 gekocht. Alle toekomstige Monumenten die men in Saint-Germain wil plaatsen, moeten een waarde 13 of hoger hebben.



Voorbeeld: Raphaël wil zijn Sleutel van de Bakker in Montmartre naar het Theater verplaatsen. Hij betaalt 3 Frank en verplaatst zijn Sleutel naar het Theater.



Voorbeeld: Julie wil haar Sleutel van het Theater in La Vilette naar een nieuw Monument met waarde 12 verplaatsen. Ze betaalt 4 Frank, 1 Marmor en 1 Goud, en voegt het Monument toe aan het District en verplaatst haar Sleutel erop.



Grondstoffen- en Prestigefiches

Er zijn 3 soorten Grondstoffen: Hout, Marmer en Goud. Deze heb je nodig voor het kopen van een Residentie (met Hout) en Monumenten (met Marmer en Goud).



Er zijn 3 soorten Prestigefiches: Brons, Zilver en Goud. Ze zijn OP waard als je ze gebruikt voor het kopen van een Monument.



Grondstoffen kunnen te allen tijde verkocht worden, zoals aangegeven op de basis van je Spelersscherm:



Weet dat in het begin van het spel je nog geen Grondstoffen kan kopen, omdat deze op het Speelbord liggen. Ze worden beschikbaar naarmate het spel vordert. Elke keer als je Grondstoffen besteedt, plaats je ze in een algemene voorraad naast het Bord zodat ze beschikbaar worden voor alle spelers om te verkrijgen. Elke keer als je Prestigefiches besteedt, worden ze verwijderd uit het spel.

Voordelen

Na het verplaatsen van je Sleutel naar een Gebouw of Monument en het betalen van de kosten, kan je verschillende soorten voordelen ontvangen:

- Elke keer als je een Gebouw koopt mag je, indien nog aanwezig, de Grondstof- of Prestigefiche ernaast nemen en achter je Spelersscherm plaatsen. Als iemand de Fiche al heeft genomen, krijg jij geen Fiche.
- Elke keer als je een Gebouw met waarde 1 of 2 koopt, mag je gratis een Bonustegel nemen door je Bonuspion vooruit te bewegen op het Bonustegelspoor. Hetzelfde geldt bij het kopen van een Gebouw met waarde 3, op voorwaarde dat je eerst 2 Frank betaalt (zie 'Bonustegels' op deze pagina).



- Elke keer als je een Gebouw met waarde 8 koopt, scoor je onmiddellijk 2 OP.



- Elke keer als je een Monument koopt, mag je tot 3 Prestigefiches inleveren en de overeenkomstige OP scoren voor elk Prestigefiche dat je inlevert.



Voorbeeld: Julie koopt een Monument met waarde 15 in Belleville, achter het eerder geplaatste waarde 10 Monument. Ze betaalt 15 Frank, 2 Goud, 1 Marmer en ze verplaatst haar Sleutel naar het Monument. Ze beslist 2 van haar Gouden Prestigefiches in te leveren in ruil voor 10 OP.



Bonustegels

Bonustegels kan je verkrijgen bij het kopen van een Gebouw met waarde 1, 2 of 3. Om een Bonustegel te verkrijgen, beweeg je je Bonuspion het aantal stappen vooruit op het Bonustegelspoor tot de gewenste, beschikbare Bonustegel. Vervolgens neem je de Tegel en plaats je deze achter je Spelersscherm. Als je eindigt op een stapel Tegels, neem je de bovenste. Meerdere Bonuspionen mogen op dezelfde locatie staan, zolang er nog Tegels beschikbaar zijn op deze locatie.



Belangrijk: Je kan je Bonuspion enkel **vooruit** bewegen op het Spoor. Wees jezelf ervan bewust dat eens je Bonuspion voorbij een bepaalde Bonustegel is bewogen, je **niet** meer in de mogelijkheid bent deze later in het spel te verkrijgen! Zodra je Bonuspion locatie 30 van het Bonustegelspoor heeft bereikt, kan je geen Bonustegels meer verkrijgen.



Je mag een verkregen Bonustegel **onmiddellijk** gebruiken ofwel **later in het spel** tijdens je beurt. Wanneer je dit doet, ontvang je onmiddellijk het voordeel en leg je de Tegel open af naast je Spelersscherm.

Uitzondering: Bonustegel 27 kan niet tijdens het spel gebruikt worden. Deze scoor je aan het einde van het spel.

De algemene regel zegt dat je geen 2 Bonustegels van dezelfde soort (met hetzelfde nummer erop) mag bezitten, zelfs als het effect van een Bonustegel je dit toelaat. Elke keer als een Bonustegel je Grondstoffen of Prestige geeft, mag je deze Grondstof- of Prestigefiche NIET uit de algemene voorraad nemen. Wel kan je de Bonustegel zelf inzetten als Grondstof of Prestige zoals afgebeeld op de Tegel.

De lijst met alle Bonustegels staat in de appendix op pagina 8.

Voorbeeld: Charlotte verkrijgt een Bonustegel omdat ze een waarde 2 Gebouw heeft gekocht. Ze beweegt haar Bonuspien naar Bonustegel nummer 18 en plaatst deze achter haar Scherm. Enkele beurten later, wanneer ze Sleutels heeft op 3 waarde-4 Gebouwen, beslist ze de Bonustegel te gebruiken waardoor ze onmiddellijk 15 OP scoort.



3. Neem een Eindspeltegels

Als de trekstapels met de Gebouwtegels leeg zijn, mag je, **in plaats van het plaatsen of verplaatsen van een Sleutel**, in de stapel Eindspeltegels zoeken en 1 Tegel **naar keuze** nemen. Je mag een verkregen Eindspeltegels onmiddellijk gebruiken ofwel later in het spel tijdens je beurt. Wanneer je dit doet, ontvang je onmiddellijk het voordeel en leg je de Tegel af.

De stapel Eindspeltegels blijft gesloten liggen. Hoewel spelers in de stapel mogen zoeken wanneer ze deze actie uitvoeren, blijft het toch een geheim welke Tegels nog beschikbaar zijn.

Elke keer als een Eindspeltegels je Grondstoffen of Prestige geeft, mag je deze Grondstof- of Prestigefiche NIET uit de algemene voorraad nemen. Wel kan je de Eindspeltegels zelf inzetten als Grondstof of Prestige zoals afgebeeld op de Tegel.



EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler de laatste Eindspeltegels neemt, wordt het eindspel geactiveerd. Vervolg de ronde zoals normaal zodat alle spelers hetzelfde aantal beurten heeft gehad. Vervolgens spelen alle spelers een laatste ronde. Dit geeft alle spelers de mogelijkheid om (indien mogelijk) ongebruikte Bonustegels te gebruiken.

Eindtelling

- Een speler die Bonustegel 27 bezit, scoort 1 OP voor elke Frank dat die bezit.
- Spelers kunnen in elk District Bonuspunten scoren als ze in dat District **tenminste 1** Gebouw of Monument hebben gekocht. Spelers tellen de waarde op van alle Gebouwen en Monumenten met hun Sleutel(s). In elk District ontvangt de speler met de hoogste, 2e hoogste en 3e hoogste totale waarde respectievelijk het hoogste, 2e hoogste en 3e hoogste aantal OP, zoals afgebeeld op de OP-Tegel in dat District. De 4e speler ontvangt geen OP. Bij een gelijkspel, wordt het gelijkspel beslecht in het voordeel van de speler die het Gebouw of Monument bezit met de hoogste waarde in dat District. Als er nog steeds een gelijkspel is (door het gebruik van Bonustegel 16), scoren de spelers in kwestie de OP van dat niveau en worden de OP van het volgende niveau overgeslagen.

Voorbeeld 1: Aan het einde van het spel scoren alle spelers de OP van het Batignolles District. Louis bezit Gebouwen van een totale waarde van 13 (11+2), Raphaël van 10 (5+4+1), Julie van 13 en Charlotte van 3. Louis en Julie delen de 1e plaats, maar omdat Julie een hogere waarde van Tegel bezit (13) dan Louis (11), scoort zij 20 OP, Louis scoort 10 OP en Raphaël scoort 5 OP.



Voorbeeld 2: Vervolgens scoren alle spelers de OP van het Montmartre District. Louis bezit Gebouwen van een totale waarde van 16 (11+5), Raphaël van 21 (15+3+3), Julie van 8 en Charlotte van 21 (15+4+2). Raphaël en Charlotte delen de 1e plaats en hun Tegel met de hoogste waarde is dezelfde (het Louvre). In dit geval scoren ze allebei 16 OP, niemand scoort 8 OP en Louis scoort 4 OP.



Belangrijk in een 2-spelers spel: De speler met de 2e hoogste waarde scoort enkel de OP als de totale waarde van de Gebouwen tenminste de helft van de totale waarde van de 1e speler bedraagt.

Voorbeeld 3: In een 2-spelers spel scoren Charlotte en Louis het Belleville District. Charlotte heeft Gebouwen met een totale waarde van 12 en Louis van 5. Dit is minder dan de helft van de waarde van Charlotte. Charlotte scoort 18 OP en Louis 0 VP.



Zodra alle spelers de Bonuspunten van elk District met een OP-Tegel erbij hebben geteld, wordt **de speler met de meeste OP tot winnaar uitgeroepen!** Bij een gelijkspel, wint de speler die nog de meeste Franken bezit. Is er nog steeds een gelijkspel dan gaat de overwinning naar de speler die de hoogste totale waarde aan Gebouwen en Monumenten bezit. Als dit nog steeds een gelijkspel oplevert, delen deze spelers de overwinning.

COLOFON

SPELONTWERP: Wolfgang Kramer en Michael Kiesling • **ILLUSTRATIES:** Andreas Resch • **PROJECT MANAGER:** Rudy Seuntjens • **ART DIRECTION & SPELREGELS:** Rafaël Theunis • **ONTWERP INSERT:** Meeplemaker • **REDACTIE, VERTALING & KWALITEITSCONTROLE:** Eefje Gielis • **TESTLEZER NEDERLANDS:** Dennis Laumen

Als er een probleem is met dit product, contacteer dan a.u.b. de verkoper van dit spel of onze klantendienst op: gamebrewer.com/customer-service



APPENDIX: BONUSTEGELS

Dit is een lijst met alle Bonustegels en hun effecten. **Belangrijk:**

- Je mag een Bonustegel onmiddellijk gebruiken of later tijdens je beurt.
- Je mag niet 2 Bonustegels van dezelfde soort (met hetzelfde nummer) bezitten.
- Wanneer je een Bonustegel gebruikt, verkrijg je **onmiddellijk** het voordeel en **leg je de Tegels af** naast je Spelersscherm.
- Wanneer een Bonustegel Grondstoffen of Prestige geeft, **geldt de Bonustegel zelf als het afgebeelde item**. Neem hiervoor **NIET** de Grondstof- of Prestigefiches uit de algemene voorraad.



1-5-7-12-22: Je ontvangt de hoeveelheid afgebeelde Franken en/of OP.



2-3-4: Deze Tegels gelden als 1 Grondstoffiche van de afgebeelde soort. Je mag deze inzetten bij het kopen van een Gebouw of Monument of verkopen voor Franken.



6-11-15-18-26-28: Scoor het afgebeelde aantal OP voor elk Gebouw dat je bezit met de afgebeelde waarde op het moment dat je deze Bonustegel gebruikt.



8: Deze Tegels gelden als 1 Prestigefiche naar keuze. Je mag deze inzetten om OP te scoren wanneer je een Monument koopt of verkopen voor Franken.



9: Wanneer je een Sleutel verplaatst, mag je deze verplaatsen naar een Gebouw of Monument dat al bezet is door 1 van je Sleutels. Je moet nog steeds de normale kosten betalen en je ontvangt de voordelen (indien van toepassing). Als je een Gebouw of Monument 2 keer bezit dankzij deze Tegels, wordt die **dubbel** geteld als deze wordt gescoord.



10: Deze Tegels gelden als 1 Grondstoffiche naar keuze. Je mag deze inzetten bij het kopen van een Gebouw of Monument of verkopen voor Franken.



13-14: Je mag de afgebeelde aantal Franken betalen om een extra Sleutel uit de algemene voorraad te ontvangen en achter je Spelersscherm te leggen.



16: Wanneer je een Sleutel verplaatst, mag je deze verplaatsen naar een Gebouw of Monument dat bezet is door de Sleutel van een tegenstander. Je moet nog steeds de normale kosten betalen en je ontvangt de voordelen (indien van toepassing).



17: Je mag een Bonustegel van het Bonustegelspoor nemen en achter je Spelersscherm plaatsen. Verplaats je Bonuspion niet van zijn huidige locatie.



19: Deze Tegels gelden als 2 Prestigefiches naar keuze. Je mag deze inzetten (1 of allebei) om OP te scoren als je een Monument koopt of deze verkopen (1 of allebei) voor Franken.



20: Scoor 1/2/3 OP (met 2/3/4 spelers) voor elk ongebruikte Bonustegel dat je bezit (exclusief deze Tegels) op het moment dat je deze Bonustegel gebruikt. Je mag je Tegels niet onthullen. Toon aan je tegenspelers het aantal Bonustegels dat je hebt en plaats ze daarna terug achter je Scherm.



21: Deze Tegels gelden als 2 Grondstoffiches naar keuze. Je mag deze inzetten (1 of allebei) als je een Gebouw of Monument koopt of deze verkopen (1 of allebei) voor Franken.



23: Je mag 1 of meerdere sets van 2 identieke Prestigefiches terugleggen in de doos. Voor elke ingeleverde set scoor je 2/3/4 OP (met 2/3/4 spelers).



24: Je mag 1 of meerdere sets van 2 identieke Grondstoffiches terugleggen in de algemene voorraad. Voor elke ingeleverde set scoor je 2/3/4 OP (met 2/3/4 spelers).



25: Beweeg je Bonuspion tot een maximum van 5 stappen terug op het Bonustegelspoor en neem de Bonustegel op die locatie (onthou dat je geen 2 Bonustegels met hetzelfde nummer mag bezitten).



27: Scoor 1 OP voor elke Frank die je bezit aan het einde van het spel.



29: Scoor 8 OP voor elk Monument dat je bezit op het moment dat je deze Bonustegel gebruikt.



30: Scoor 10/15/20/25 OP als je op het moment dat je deze Bonustegel gebruikt 4/5/6/7 verschillende soorten Gebouwen en Monumenten bezit. Alle Monumenten worden gezien als dezelfde soort.

Voorbeeld: Raphaël bezit 1 Café, 3 Bakkers, 2 Hotels, 1 Theater en 2 Monumenten (de Luxemburgse Tuin en de Eiffeltoren). Hij bezit 5 verschillende soorten Gebouwen/Monumenten en scoort 15 OP op het moment dat hij deze Bonustegel gebruikt.