



PARIS

Autoři: Wolfgang Kramer a Michael Kiesling
Ilustrace: Andreas Resch

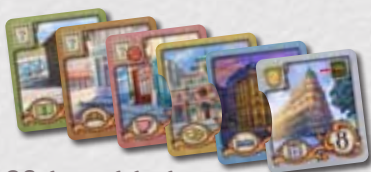
ÚVOD

Ve hře Paris se z vás stanou zámožní pařížští investoři na konci 19. století, kdy stála Paříž na prahu změn, jež z ní učinily jednu z nejkrásnějších metropolí světa. Poté, co se ve městě v roce 1889 konala velmi úspěšná Světová výstava, kterou završila dostavba Eiffelovy věže, oslavili místní obyvatelé 100. výročí dobytí Bastily a započala zlatá éra známá jako „la Belle Époque“. Nebývalý rozkvět architektury přinesl Paříži skvosty rozmanitých stylů – od Beaux-Arts přes novobyzantský a novogotický sloh až po Art Nouveau a Art Deco. A právě tyto stavby jsou v popředí vašeho zájmu. Vystavte a nakupte překrásné budovy, investujte do nich svůj čas i peníze a zanechte nesmazatelnou stopu v historii velkolepých pařížských budov a památek.

HERNÍ MATERIÁL



1 herní plán a Vítězný oblouk



36 destiček budov



8 destiček památek



42 destiček odměn



12 vlajek



6 bodovacích tabulek



35 mincí franků



18 žetonů surovin



18 žetonů prestiže

V barvách pro 4 hráče:



1 zástěna



12 klíčů



1 figurka



1 bodovací žeton

PŘÍPRAVA HRY


Poznámka: Zde se naučíme základní přípravu hry „Paris“. Pokud si chcete zahrát partii s náhodnějším rozestavením, pak si navíc přečtěte pravidla v sekci „Variabilní příprava hry“ na následující stránce.

1 Herní plán sestavte podle tohoto nákresu. Pokud chcete raději hrát bez trojrozměrného Oblouku, můžete středovou desku otočit na stranu, kde je Oblouk pouze ilustrovaný.

2 Svoji figurku umístěte vedle stupnice odměn.

3 Svůj bodovací žeton umístěte na číslo „0“ na bodovací stupnici.

4 Destičky památek umístěte lícem nahoru poblíž herního plánu tak, aby na ně všichni hráči dobře viděli.

5 Sestavte svoji zástěnu a umístěte ji před sebe. Hráč, jenž má na základně zástěny symbol , bude začínajícím hráčem.

6 Vezměte si 3 franky a umístěte je za svoji zástěnu.

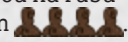
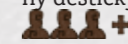
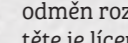
7 Zbylé franky roztrídíte podle hodnot a umístěte je poblíž herního plánu. Tím utvoříte společnou zásobu.

13 Všech 36 destiček budov zamíchejte. Náhodně vyberte 3 dílky a vraťte je do krabice, aniž byste se na ně podívali. Zbylé dílky rozdělte lícem dolů do tří stejně velkých hromádek poblíž herního plánu.

Variabilní příprava hry

Jakmile odehrajete několik prvních partií hry, můžete si zážitek osvěžit variabilní přípravou:

- Namísto toho, abyste umístili žetony surovin a prestiže na herní plán podle základního nákresu níže, nejprve umístěte 6 žetonů zlata na herní plán vedle míst s hodnotou 8. Poté zamíchejte zbylých 12 žetonů surovin spolu se všemi žetony prestiže a náhodně je rozmístěte na odpovídající místa na herním plánu.
- Vezměte 1 destičku odměn od každého čísla a rozdělte je na 3 hromádky podle jejich písmene (A/B/C). Zamíchejte hromádku A, načech náhodně umístěte destičky z této hromádky na odpovídající část stupnice odměn. Stejný postup zopakujte i s hromádkami B a C. Poté vezměte zbylé destičky odměn podle počtu hráčů a umístěte je na destičky odměn se shodnými čísly.

12 Při hře 3 hráčů odstraňte všechny destičky, které jsou na rubu označeny symbolem . Při hře 2 hráčů odstraňte všechny destičky označené symboly  a . Destičky odměn roztrídíte podle čísel a umístěte je lícem nahoru na odpovídající místa na stupnici odměn. Stejná čísla položte na sebe.

11 Vlajky umístěte lícem dolů poblíž herního plánu.

10 Bodovací tabulky umístěte poblíž herního plánu.

9 Své klíče si umístěte za zástěnu. Počet klíčů, které dostanete na začátku hry, závisí vždy na počtu hráčů:

- 10 při hře 2 hráčů
- 9 při hře 3 hráčů
- 7 při hře 4 hráčů

Každý hráč 2 ze svých zbylých klíčů umístí do společné zásoby poblíž herního plánu. Ostatní klíče vraťte do krabice.

8 Do každé čtvrti na herním plánu umístěte žetony surovin a prestiže přesně podle tohoto nákresu.

CÍL HRY

Po dobu hry se stanete zámožnými pařížskými investory a vaším cílem bude odkoupit co nejhonosnější stavby v Paříži konce 19. století. Hráči získávají vítězné body (dále jen VB) za nákup budov a destičky odměn. Hra se hraje na neurčitý počet kol. Jakmile nastane konec hry (viz str. 7), hráči dokončí aktuální kolo, po kterém následuje JEDNO poslední kolo, završené závěrečným bodováním. Hráč s nejvyšším počtem VB se stává vítězem.

PRŮBĚH HRY

Počínaje začínajícím hráčem a poté postupně po směru hodinových ručiček MUSÍ každý z hráčů vždy projít 2 následující fáze:

1. Umístit budovu na herní plán (pokud je to možné)
2. Vykonat akci

1. Umístit budovu na herní plán

Každý hráč začne svůj tah tím, že otočí 1 destičku budovy z libovolné dobírací hromádky budov a umístí ji na herní plán do čtvrti vyobrazené na rubu destičky, a to na volné místo s odpovídající hodnotou.

Pokud už jsou všechny dobírací hromádky budov prázdné, po zbytek partie tuto fázi ignorujte.



Varianta: Před začátkem partie se můžete rozhodnout, že budete během hry ignorovat názvy čtvrtí na rubech budov. V takovém případě během přípravy hry neurčíte žádné destičky budov zpět do krabice. Když hráč na začátku svého tahu umísťuje budovu na herní plán, nemusí se řídit jménem čtvrti na destičce a smí budovu umístit do libovolné čtvrti na herním plánu, ovšem stále jen na místo s odpovídající hodnotou. Také musíte dodržet jedno zásadní pravidlo: V každé čtvrti smí být vždy pouze 1 budova od každého typu, takže např. do čtvrti, ve které již stojí divadlo, nesmí hráč umístit další divadlo. Vzhledem k tomuto pravidlu může nastat situace, kdy nemůžete umístit právě taženou budovu. Pokud k této situaci dojde, taženou budovu odstraňte ze hry a přejděte rovnou k fázi č. 2.

2. Vykonat akci

Během druhé fáze tahu musí hráč vykonat 1 ze 3 akcí popsaných níže:

1. Umístit klíč na banku nebo na Vítězný oblouk
2. Přemístit klíč a koupit si budovu
3. Vzít si vlajku (tato akce je možná, pouze pokud jsou všechny dobírací hromádky budov prázdné)

1. Umístit klíč

Hráč vezme 1 klíč zpoza své zástěny a umístí ho na banku v jedné ze šesti čtvrtí nebo na Vítězný oblouk.

Pokud hráč umístí klíč na banku, vezme si vyobrazený počet franků ze společné zásoby a umístí je za svoji zástěnu.



Pozor: Každý hráč smí mít na jednotlivých bankách nebo na Vítězném oblouku v jednu chvíli pouze 1 klíč.

Pozor: Nikdy není možné umístit klíč zpoza zástěny přímo na budovu nebo památku.

2. Přemístit klíč

Hráč přemístí 1 svůj klíč na herní plán na dosud neobsazenou budovu nebo památku a zaplatí patřičné poplatky (franky a suroviny, viz „Poplatky“ na následující straně). Od této chvíle je daný hráč jejím majitelem a smí tedy využít dostupné výhody takto koupené budovy nebo památky (žeton suroviny, destičku odměn a/nebo VB, viz „Výhody“ na straně 6).

Hráč může klíč přemístit pouze na **neobsazenou** budovu nebo památku. To znamená, že na dané budově nebo památce nesmí ležet žádný další klíč, ať už přímo hráčův nebo jednoho z protihráčů.

Pokud hráč přemísťuje klíč z **Vítězného oblouku**, může ho přemístit na neobsazenou budovu nebo památku ve kterékoli ze šesti čtvrtí.



Pokud hráč přemísťuje klíč z banky, popřípadě další budovy nebo památky, může ho přemístit pouze na **neobsazenou** budovu nebo památku s **vyšší hodnotou a ve stejné čtvrti**. Všimněte si, že banky nemají žádnou hodnotu.



Příklad: Karolína se rozhodla přemístit svůj klíč z rezidence s hodnotou 3. Nemůže klíč přemístit na budovu o hodnotě 1 nebo 2, protože ty mají nižší hodnotu. Také nemůže klíč přemístit na hotel s hodnotou 5 nebo památku s hodnotou 13, protože ty už svým klíči obsadili další hráči. Svůj klíč tedy může přemístit pouze na restaurant s hodnotou 4.

Bodovací tabulky

Jakmile v některé čtvrti leží 4 nebo více klíčů na budovách či památkách (vyjma banky), může hráč, který je právě na tahu, okamžitě umístit 1 z dostupných bodovacích tabulek na určené místo na herním plánu v **libovolné** čtvrti.

Tyto tabulky na konci hry poskytnou VB těm hráčům, kteří v dané čtvrti vlastní budovy nebo památky s nejvyšší hodnotou.



Budovy

Hráč může přemístit klíč pouze na neobsazenou budovu, která se jí nachází na herním plánu.

Památky

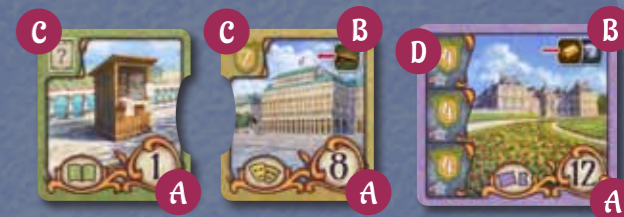
Hráč může přemístit klíč pouze na neobsazenou památku, která již stojí na herním plánu, **NEBO** může nejprve 1 z dostupných památek ze společné zásoby umístit do čtvrti, kde leží jeho klíč, který pak na památku přemístí.

Památky se umísťují do vzestupné řady nad sebe. Ve čtvrti může být neomezený počet památek, pokud se ovšem hráč rozhodne přidat další památku, musí přidat památku s vyšší hodnotou, než jakou má kterákoli památka umístěná v této čtvrti.

Příklad: František koupil v Saint-Germain památku s hodnotou 12. Jakákoli další památka umístěná do Saint-Germain musí mít hodnotu 13 nebo více.



Budovy a památky mají vždy svou **hodnotu A**. Některé budovy mají navíc další **poplatky B** a některé poskytují i jisté **výhody C**. Památky mohou navíc odměnit hráče **bonusem za prestiž D** vyobrazeným vlevo.



Poplatky

Aby mohl hráč přemístit klíč na budovu nebo památku a koupit si ji, **musí zaplatit tolik franků, jaká je hodnota dané budovy nebo památky**. Ovšem pozor, pokud přemísťuje klíč z jiné budovy nebo památky, pak doplatí pouze **rozdíl** v hodnotách těchto dvou staveb. Také musí zaplatit případné **další suroviny** vyobrazené ve vrchní části dané destičky.

Pokud hráč nemá dostatek franků/surovin, nesmí svůj klíč na danou budovu nebo památku přemístit.

Příklad: Rudolf by chtěl přemístit svůj klíč v Montmartru z pekařství na divadlo. Zaplatí tedy 3 franky a klíč přemístí.

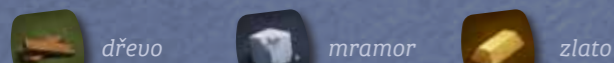


Příklad: Tereza chce přemístit svůj klíč v La Villette z divadla na novou památku o hodnotě 12. Zaplatí tedy 4 franky, 1 mramor a 1 zlato, umístí památku do čtvrti, načež na ni přemístí svůj klíč.

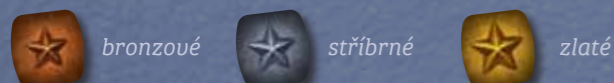


Suroviny a prestiž

Ve hře jsou 3 druhy surovin: dřevo, mramor a zlato. Suroviny jsou potřeba ke koupi budov hodnoty 8 (které vyžadují dřevo) a památek (které vyžadují mramor a zlato).



Ve hře jsou 3 druhy žetonů prestiže: bronzové, stříbrné a zlaté. Mohou vám přinést body, pokud je použijete při koupi památky.



Suroviny lze kdykoli v průběhu hry nakupovat a prodávat, zatímco prestiž lze pouze prodávat, a to vždy podle tabulky na deskách hráčů:

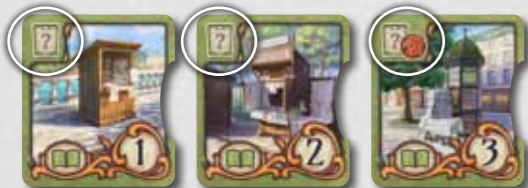


Na začátku hry **nelze žádné suroviny koupit**, protože jsou všechny na herním plánu. Dostupné budou až v průběhu hry. Kdykoli máte zaplatit surovinu, umístěte ji do společné zásoby vedle herního plánu, odkud je mohou hráči nakupovat. Kdykoli máte zaplatit prestiž, odstraňte daný žeton ze hry.

Výhody

Poté, co hráč přemístí svůj klíč na budovu nebo památku a zaplatí patřičné poplatky, může mu budova poskytnout několik různých výhod:

- Kdykoli si hráč koupí budovu, může si vzít žeton suroviny nebo prestiže ležící vedle ní, pokud tam stále je. Daný žeton umístí za svoji zástěnu. Pokud už vedle budovy žádný žeton není, samozřejmě si jej vzít nemůže.
- Kdykoli si hráč koupí budovu hodnoty 1 nebo 2, může si zdarma vzít destičku odměn. Tu získá tím, že posune svoji figurku na stupnici odměn. Stejnou výhodu poskytují i budovy s hodnotou 3, ovšem s tím rozdílem, že hráč musí nejprve zaplatit 2 franky. (viz „**Destičky odměn**“ na této straně)



- Kdykoli si hráč koupí budovu hodnoty 8, okamžitě získá 2 VB.



- Kdykoli si hráč koupí památku, může odhodit až 3 žetony prestiže a získat za každý takto odhozený žeton odpovídající množství bodů podle tabulky na destičce památky. Odhozené žetony prestiže vrací zpět do společné zásoby.



Příklad: Tereza si koupila památku hodnoty 15 v Belleville. Zaplatila 15 franků, 2 zlata, 1 mramor a přemístila svůj klíč na památku. Rozhodla se odhodit 2 zlaté žetony prestiže, čímž získala 10 VB.



Destičky odměn

Pokud si hráč koupí budovu o hodnotě 1, 2 nebo 3, smí získat destičku odměny. Aby mohl destičku získat, musí posunout svoji figurku o libovolný počet políček dál na stupnici odměn, až na zvolenou dostupnou destičku odměny. Poté si danou destičku vezme a umístí ji za svoji zástěnu. Pokud hráč figurku umístí na hromádku s více destičkami, vezme si vrchní z nich. Na jednom políčku stupnice odměn mohou být figurky více hráčů, ale pouze tehdy, pokud jsou na něm dostupné destičky odměn.

Důležité: Svoji figurku smíte posunout na stupnici vždy pouze **upřed**. Pamatujte, že jakmile vaše figurka překročí některé destičky odměn, už je nikdy nebudete moci získat! Jakmile se vaše figurka dostane na políčko 30 stupnice odměn, již nemůžete získávat další destičky odměn.

Získané destičky odměn můžete využít **okamžitě** nebo **později**, a to kdykoli v průběhu svého tahu. Pokud tak učiníte, okamžitě získáte odměnu vyobrazenou na destičce a odhodíte ji lícem nahoru vedle vaší zástěny.

Výjimka: Destičku odměn č. 27 nelze využít v průběhu hry. Boduje se až na konci hry.

Obecně platí pravidlo, že nikdy nesmíte mít v jednu chvíli 2 stejné destičky odměn (se stejným číslem), a to ani pokud by vám to měl umožnit efekt některé destičky odměn. Pokud jsou na destičce vyobrazeny suroviny nebo prestiž, **NEBERTE** si za ni suroviny nebo prestiž ze společné zásoby, namísto toho můžete destičku samotnou použít jako suroviny nebo prestiž, jež jsou na ní vyobrazené.

Seznam všech destiček najdete v dodatku na straně 8.



Příklad: Karolína si smí vzít destičku odměn, protože si koupila budovu o hodnotě 2. Posune svoji figurku na stupnici odměn na destičku s číslem 18 a umístí si ji za svoji zástěnu. O několik tahů později se ve chvíli, kdy má klíče na třech budovách o hodnotě 4, rozhodne využít destičku odměny, čímž okamžitě získá 15 vítězných bodů.



KONEC HRY

Jakmile si některý hráč dobere poslední vlajku, zahájí tím konec hry. Aktuální kolo dohrajte zcela normálně, aby měli všichni hráči **stejný počet** tahů. **Poté následuje další, závěrečné kolo.** V něm mají hráči poslední možnost využít destičky odměn (pokud je to možné), které dosud ukrývají za svými zástěnami.

Závěrečné bodování

- Hráč s destičkou odměny č. 27 získá 1 VB za každý frank, který vlastní.
- Hráči mohou získat VB za každou čtvrt s bodovací tabulkou, ve které koupili **alespoň jednu** budovu nebo památku. V dané čtvrti hráči sečtou hodnoty všech budov a památek, na kterých mají svůj klíč, či klíče. Hráči s nejvyšším, druhým nejvyšším a třetím nejvyšším součtem hodnot získají v tomto pořadí největší, druhé největší a třetí největší množství VB na bodovací tabulce v dané čtvrti. Hráč na čtvrtém místě nezíská žádné VB. Pokud nastane shoda, pak dostane vyšší množství bodů ten hráč, který v dané čtvrti vlastní budovu či památku s nejvyšší hodnotou. Pokud shoda stále trvá (kvůli destičce odměn č. 16), pak dostanou všichni hráči všechny VB za příčku, o kterou se dělí, a následující příčka tabulky se nevyhodnotí.

Příklad 1: Na konci hry si hráči rozdělí VB ve čtvrti Batignolles. Ludvík vlastní budovy o celkové hodnotě 13 (11+2), Rudolf má 10 (5+4+1), Tereza 13 a Karolína 3. Tereza a Ludvík se dělí o první místo, ale protože Tereza vlastní budovu s vyšší hodnotou (13) než Ludvík (11), získá 20 VB, Ludvík 10 VB a Rudolf 5 VB.



3. Vzít si vlajku

Jakmile se vyprázdní všechny dobírací hromádky budov, hráči si mohou **namísto umístování a přemístování klíče** vzít 1 ze zbývajících vlajek. V takovém případě hráč projde celou hromádku vlajek a vybere si libovolnou z nich. Vlajku může hráč využít okamžitě nebo později, kdykoli v průběhu svého tahu. Pokud tak učiní, okamžitě získá vyobrazenou odměnu a vlajku odhodí.

Vlajky v hromádce by měly být vždy otočeny lícem dolů. Přestože si hráči mohou během této akce vlajky libovolně prohlížet, dostupné vlajky by měly až do konce hry zůstat v tajnosti.

Pokud hráči vlajka poskytuje suroviny nebo prestiž, daný hráč si **NEBERE** odpovídající surovinu nebo prestiž ze společné zásoby. Namísto toho lze vlajku samotnou použít jako odpovídající surovinu či prestiž.

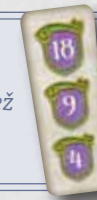


Příklad 2: Poté si všichni hráči rozdělí VB ve čtvrti Montmartre. Ludvík vlastní budovy o celkové hodnotě 15 (11+5), Rudolf má 21 (15+3+3), Tereza 8 a Karolína 21 (15+4+2). Karolína a Rudolf se dělí o první místo a oba mají budovu se stejnou nejvyšší hodnotou (Louvre). V tomto případě oba získají 16 VB, nikdo nezíská 8 VB a Ludvík získá 4 VB.



Důležité pravidlo pro hru 2 hráčů: Hráč s druhou nejvyšší hodnotou budov dostane VB pouze tehdy, pokud hodnota jeho budov dosahuje alespoň **POLOVINY** hodnoty budov hráče na prvním místě.

Příklad 3: Při hře 2 hráčů se Karolína a Ludvík chystají rozděliti si body za čtvrt Belleville. Karolína má celkovou hodnotu budov 12 a Ludvík 5, což je méně než polovina hodnoty Karolíniných budov. Karolína tedy získá 18 VB a Ludvík nezíská nic.



Jakmile si hráči sečetli všechny body za čtvrti s bodovacími tabulkami, **hráč s nejvyšším počtem VB se stává vítězem!** V případě shody se vítězem stane hráč s největším počtem franků. Pokud shoda stále trvá, stane se vítězem hráč s nejvyšším součtem hodnot všech budov a památek na herním plánu. Pokud shoda mezi hráči stále trvá, tyto hráči vítězství sdílí.

AUTOŘI HRY

AUTOŘI HRY: Wolfgang Kramer a Michael Kiesling • **GRAFIKA:** Andreas Resch • **VEDOUcí PROJEKTU:** Rudy Seuntjens • **GRAFICKÁ ÚPRAVA A PRAVIDLA:** Rafaël Theunis • **EDITOR:** Eefje Gielis • **KOREKTURY:** Ori Avtalion, Dave Moser • **ČESKÝ PŘEKLAD PRAVIDEL:** Ondřej Polák • **REDAKCE A SAZBA:** Mirek Tlamicha • **KOREKTURY:** Daniel Knápek

Pokud narazíte na jakýkoli problém s tímto výrobkem, kontaktujte prosím prodejce, od kterého jste hru získali, nebo nás na adrese info@tlamagames.com.



DODATEK K PRAVIDLŮM: DESTIČKY ODMĚN

Toto je seznam všech destiček odměn a jejich efektů. **Pamatujte:**

- Destičku odměn můžete využít okamžitě nebo později.
- Nikdy nesmíte vlastnit 2 stejné destičky odměn (se stejným číslem).
- Jakmile využijete destičku odměny, **okamžitě** získáte danou odměnu a destičku **odhodíte** vedle své zástěny.
- Pokud jsou na destičce vyobrazeny suroviny nebo prestiž, **považuje se destička samotná za daný předmět/předměty**. **NEBERTE** si suroviny nebo prestiž ze společné zásoby.



1-5-7-12-22: Okamžitě získaj vyobrazenou hodnotu franků a/nebo VB.



2-3-4: Tato destička se považuje za 1 surovinu vyobrazeného druhu. Lze ji odhodit při koupi budovy nebo prodat za franky.



6-11-15-18-26-28: Okamžitě získaj vyobrazený počet bodů za každou budovu dané hodnoty na herním plánu, kterou vlastníš ve chvíli, kdy využiješ tuto destičku.



8: Tato destička se považuje za 1 libovolný žeton prestiže. Lze ji použít k získání VB při koupi památky nebo prodat za franky.



9: Když přemísťuješ klíč, smíš jej přemístit na budovu či památku, na které už jeden tvůj klíč leží. Musíš zaplatit odpovídající poplatky, ale také získáš patřičnou výhodu (pokud je to možné). Pokud díky této destičce vlastníš dvakrát téže budovu, počítá se pro potřeby závěrečného bodování **dvakrát**.



10: Tato destička se považuje za 1 libovolnou surovinu. Lze ji odhodit při koupi budovy nebo prodat za franky.



13-14: Smíš zaplatit vyobrazený obnos franků a získat 1 svůj klíč navíc ze společné zásoby a umístit si jej za svoji zástěnu.



16: Při přemístění klíče jej smíš přemístit na budovu či památku, na které už leží protihráčův klíč. Stále musíš zaplatit odpovídající poplatky a získáš odměny (pokud je to možné).



17: Smíš si vzít libovolnou destičku odměn z herního plánu a umístit si ji za svoji zástěnu. Figurku v tomto případě neposouvej.



19: Tato destička se považuje za 2 libovolné žetony prestiže. Tyto žetony lze použít (1 nebo oba) k získání VB při koupi památky nebo prodat (1 nebo oba) za franky.



20: Získej 1/2/3 VB (při hře 2/3/4 hráčů) za každou dosud nevyužitou destičku odměn, kterou vlastníš ve chvíli, kdy využiješ tuto destičku (tato destička se nepočítá). Nemusíš odhalit efekty svých destiček, stačí ostatním hráčům ukázat jejich počet. Poté je vrať za svou zástěnu.



21: Tato destička se považuje za 2 libovolné suroviny. Tyto suroviny lze použít (1 nebo obě) k nákupu budovy či památky nebo prodat (1 nebo obě) za franky.



23: Smíš do společné zásoby odhodit jednu nebo více sad dvou totožných žetonů prestiže a získat za každou takto odhozenou sadu 2/3/4 VB (při hře 2/3/4 hráčů).



24: Smíš do společné zásoby odhodit jednu nebo více sad dvou totožných žetonů surovin a získat za každou takto odhozenou sadu 2/3/4 VB (při hře 2/3/4 hráčů).



25: Posuň svoji figurku až o 5 míst zpět na stupnici odměn a vezmi si destičku odměn z místa, na kterém se zastavíš. (Stále platí, že nikdy nesmíš vlastnit 2 destičky odměn se stejným číslem).



27: Na konci hry získej 1 VB za každý frank, který vlastníš.



29: Získej 7 VB za každou památku, kterou vlastníš ve chvíli, kdy využiješ tuto bonusovou destičku.



30: Získej 10/15/20/25 VB, pokud vlastníš 4/5/6/7 různých druhů budov a památek ve chvíli, kdy využiješ tuto bonusovou destičku. Všechny památky se považují za 1 stejný druh.

Příklad: Rudolf vlastní 1 kavárnu, 3 pekárny, 2 hotely, 1 divadlo a 2 památky (Lucemburskou zahradu a Eiffelovu věž). Vlastní tedy 5 druhů budov/památek a po využití této destičky odměn získá 15 VB.