

## 1. COLOQUE UM EDIFÍCIO NO TABULEIRO

Pegue 1 edifício das 3 pilhas de compra, e coloque no tabuleiro.  
Respeite o distrito e o valor do edifício.

# PARIS

## 2. REALIZE UMA AÇÃO

### COLOQUE UMA CHAVE



- ❖ No Arco do Triunfo ou em um banco de distrito
- ❖ Ganhe o número indicado de francos

### MOVA UMA CHAVE



- ❖ Para comprar um edifício ou monumento desocupado
- ❖ Pague o número indicado de francos ou a diferença, e os recursos se houver
- ❖ Receba os benefícios: recursos, fichas de prestígio e fichas bônus
- ❖ Se o distrito possuir 4 ou mais chaves em edifícios e monumentos, coloque uma ficha de PV

### PEGUE UMA FICHA FINAL DE JOGO



- ❖ Apenas quando a pilha de edifícios estiver esgotada
- ❖ Olhe e escolha dentre as disponíveis

*Fichas de recursos e prestígios podem ser vendidos e comprados a qualquer momento do seu turno.  
Fichas bônus podem ser ativadas quando adquiridas ou em qualquer momento futuro.*

## 1. COLOQUE UM EDIFÍCIO NO TABULEIRO

Pegue 1 edifício das 3 pilhas de compra, e coloque no tabuleiro.  
Respeite o distrito e o valor do edifício.

# PARIS

## 2. REALIZE UMA AÇÃO

### COLOQUE UMA CHAVE



- ❖ No Arco do Triunfo ou em um banco de distrito
- ❖ Ganhe o número indicado de francos

### MOVA UMA CHAVE



- ❖ Para comprar um edifício ou monumento desocupado
- ❖ Pague o número indicado de francos ou a diferença, e os recursos se houver
- ❖ Receba os benefícios: recursos, fichas de prestígio e fichas bônus
- ❖ Se o distrito possuir 4 ou mais chaves em edifícios e monumentos, coloque uma ficha de PV

### PEGUE UMA FICHA FINAL DE JOGO



- ❖ Apenas quando a pilha de edifícios estiver esgotada
- ❖ Olhe e escolha dentre as disponíveis

*Fichas de recursos e prestígios podem ser vendidos e comprados a qualquer momento do seu turno.  
Fichas bônus podem ser ativadas quando adquiridas ou em qualquer momento futuro.*