

Instruções:

1 – Imprima apenas a segunda página em adesivo transparente para preservar os postais!

2 – Cada bloco de texto da página seguinte está mapeado aos postais como mostra a tabela a seguir:

Obélisques de Louxor	Notre-dame de Paris	Musée du Louvre	Hôtel des Invalides
Quartiers Pauvres	Arc de Triomphe	Catacombes de Paris	Tour Eiffel

3 – Para manter os adesivos consistentes com aqueles do jogo base, não inclua o nome dos cartões postais quando cortar o texto. Os nomes estão aqui apenas para facilitar a orientação na hora de cortar/colar.

Obelisco de Luxor

Espaço: Sua cor

Efeito: Não é um edifício.

Ao final do jogo, cada jogador ganha 3 pontos adicionais por cada um dos seus edifícios localizado na mesma linha (verticalmente ou horizontalmente) com o Obelisco.

Quartiers Pauvres

Efeito: No fim do jogo, você ganha pontos adicionais baseado no número de diferentes bordas de tabuleiro em contato com seus edifícios: **1, 2, 4,** ou **8** pontos se os edifícios tocarem 1, 2, 3, ou 4 bordas.

Notre-dame de Paris

Espaço: O edifício do seu oponente

Efeito: No fim do jogo, seu oponente pontua o edifício normalmente, então ambos os jogadores podem contá-lo como seu maior conjunto de edifícios.

Arc de Triomphe

Espaço: Ambas as extremidades da sua cor

Efeito: Não é um edifício, mas conta para o tamanho de seu maior conjunto de edifícios.

Musée du Louvre

Espaço: Seu edifício

Efeito: No final do jogo, ganhe 1 ponto adicional para cada espaço ortogonalmente adjacente a esse edifício não ocupado por um edifício.

Catacombes de Paris

Espaço: Cor do seu oponente

Efeito: No final do jogo, você ganha metade dos pontos do seu oponente (arredondado para baixo) por pontuar qualquer edifício que ele contruiu sobre as catacumbas.

Hôtel des Invalides

Espaço: Sua cor e adicione imediatamente a chaminé

Efeito: Pontue normalmente, mais 1 ponto adicional para cada espaço entre ele e a borda mais próxima.

Tour Eiffel

Espaço: Quatro espaços desocupados, pelo menos um candeeiro de luz.

Efeito: Não é um edifício. Espaços sob a torre são considerados ocupados. Os candeeiros sob a torre são considerados candeeiros duplos para edifícios adjacentes. No final do jogo, cada jogador ganha 2 pontos adicionais por cada espaço vazio da sua cor debaixo da torre.