

## CAYLUS HELP (di Andrea Cassola)

### Costruzioni permanenti










Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio
 Cancello	Non può essere costruita	N/A	Un lavoratore piazzato qui può essere spostato ovunque senza costi aggiuntivi.	N/A
 Bottega	Non può essere costruita	N/A	Il giocatore guadagna tre dineri.	N/A
 Gilda dei mercanti	Non può essere costruita	N/A	Il giocatore può muovere il prevosto fino a tre spazi senza costi aggiuntivi.	N/A
 Campo del torneo	Non può essere costruita	N/A	Il giocatore può pagare un dinero e una stoffa per guadagnare un favore reale.	N/A
 Scuderie	Non può essere costruita	N/A	Il giocatore si sposta su nell'ordine del turno.	N/A
 Locanda	Non può essere costruita	N/A	Chi ha il lavoratore sulla destra può aggiungere lavoratori al costo di un dinero.	N/A
 Miniera d'oro	Non può essere costruita	N/A	Il giocatore guadagna un oro.	N/A

### Fasi di gioco

1. Rendita
2. Piazzare lavoratori
3. Attivare le costruzioni speciali
4. Muovere il prevosto
5. Attivare le altre costruzioni
6. Costruire il castello
7. Muovere il balivo

### Costruzioni iniziali (rosa)

Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio
 Carpentiere	Non può essere costruita	N/A	Si possono edificare le costruzioni di legno (marroni) pagandone il prezzo stabilito.	N/A
 Fattoria	Non può essere costruita	N/A	Il giocatore guadagna o un cibo o una stoffa.	N/A
 Foresta	Non può essere costruita	N/A	Il giocatore guadagna o un cibo o un legno.	N/A
 Mercato	Non può essere costruita	N/A	Si può vendere una risorsa (cubo) per quattro dineri.	N/A
 Cava	Non può essere costruita	N/A	Il giocatore guadagna una pietra.	N/A
 Segheria	Non può essere costruita	N/A	Il giocatore guadagna un legno.	N/A

Costruzioni di legno (marroni)									
Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio	Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio
 <b>Fattoria</b>	Un legno e un cibo	2 VP	Due cibo o una stoffa.	1 VP	 <b>Venditore</b>	Un legno e una risorsa	4 VP	Si può comprare una risorsa per un dinero o due risorse per due dineri.	1 VP
 <b>Fattoria</b>	Un legno e un cibo	2 VP	Due stoffe o un cibo.	1 VP	 <b>Cava</b>	Un legno e un cibo	2 VP	Due pietre	1 VP
 <b>Notaio</b>	Un legno e una stoffa	4 VP	Pagando un dinero e una stoffa si può costruire una residenza	1 VP	 <b>Segheria</b>	Un legno e un cibo	2 VP	Due legni	1 VP
 <b>Mercato</b>	Un legno e una risorsa a scelta	4 VP	Vendi una risorsa per sei dineri	1 VP	<b>Residenza (verde)</b>				
 <b>Muratore</b>	Un legno e un cibo	4VP	Si può edificare una costruzione di pietra (grigie) pagandone il prezzo stabilito	1 VP	 <b>Residenza</b>	Un dinero e una stoffa (e l'avvocato)	2 VP	N/A	Aumenta la rendita di uno
					Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio

### Fase 1: Rendita

Ogni giocatore riceve 2 dineri più

- 1 dinero per ogni residenza/biblioteca
- 2 dineri per ogni albergo

### Fase 2: Piazzare lavoratori

- Passare : mettere il proprio segnalino sul ponte (il primo guadagna 1 dinero)
- Su propria costruzione : costo 1 dinero
- Altre costruzioni o castello : numero minimo sotto il ponte (su costruzione avversaria il proprietario guadagna 1 VP)
- Non ci può mai essere più di un lavoratore per costruzione (tranne scuderie, castello e locanda, unico posto dove ce ne possono anche essere due dello stesso colore)

### Fase 3: Attivare le costruzioni speciali

Le costruzioni speciali sono quelle prima del ponte, per le azioni vedere la tabella apposita (i lavoratori nella locanda si spostano da sinistra a destra, se a sinistra non c'è nessuno il lavoratore a destra può restare dov'è)










### Fase 4: Movimento del prevosto

Seguendo l'ordine dei segnalini sul ponte ognuno può spendere da 1 a 3 dineri per spostare il prevosto avanti o indietro.

### Fase 5: Attivazione costruzioni

Vengono attivate solo le costruzioni tra il ponte e il prevosto (compreso). Per le azioni vedere le tabelle apposite.

### Costruzioni di pietra (grigie)

Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio	Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio
 <b>Alchimista</b>	Una pietra e un cibo	6 VP	Scambiare due risorse per un oro o quattro risorse per due ori	1 VP	 <b>Fattoria</b>	Una pietra e un cibo	3 VP	Due cibo e una stoffa	1 VP Un cibo o una stoffa
 <b>Architetto</b>	Una pietra e un cibo	6 VP	Edificare una costruzione prestigiosa (blu) sopra una residenza pagandone il prezzo stabilito.	1 VP	 <b>Gioielliere</b>	Una pietra e una stoffa	6 VP	Scambiare un oro per 5 VP o due ori per 9 VP	1 VP
 <b>Banca</b>	Una pietra e un legno	6 VP	Comprare un oro per due dineri o due ori per cinque dineri	1 VP	 <b>Parco</b>	Una pietra e un cibo	3 VP	Due legni e un cibo	1 VP Un legno o un cibo
 <b>Chiesa</b>	Una pietra e una stoffa	6 VP 1 FR	Comprare 3 VP per due dineri o 5 VP per quattro dineri	1 VP	 <b>Sarto</b>	Una pietra e un legno	6 VP	Scambiare una stoffa per 2 VP o tre stoffe per 5 VP	1 VP
					 <b>Negozio</b>	Una pietra e un cibo	3 VP	Due pietre e una stoffa	1 VP Una pietra o una stoffa

#### Fase 6: Costruzione del castello

Seguendo l'ordine dei lavoratori nel castello

- Consegnare lotti (3 cubi diversi di cui almeno un cibo), ogni lotto una casetta
- Ogni lotto = VP (a seconda della sezione)
- Chi non mette neanche un lotto ma ha messo il lavoratore perde 2 VP
- Chi ha dato più lotti prende un FR (in caso di parità vince il primo in ordine)
- Se una sezione viene completata procedere alla valutazione


#### Valutare il castello

<b>Segrete:</b>	0 casette = -2 VP	<b>Mura:</b>	0 casette = -3 VP	<b>Torri:</b>	0 casette = -4 VP
	2+ casette = 1 FR		2 casette = 1 FR		2/3 casette = 1 FR
			3/4 casette = 2 FR		4/5 casette = 2 FR
			5+ casette = 3 FR		6 casette = 3 FR

#### Fase 7: Muovere il Balivo

- Il balivo si muove sempre in avanti:
  - o di 1 se il prevosto e' più indietro di lui (o pari)
  - o di 2 se il prevosto è davanti a lui
- Se il balivo arriva o supera un punto di valutazione bisogna valutare quella sezione del castello.
- Spostare il prevosto sulla posizione del balivo.

## Costruzioni prestigiose (blu)

Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio	Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio
 <b>Cattedrale</b>	5 pietre 3 ori	25 VP	N/A	N/A	 <b>Monumento</b>	4 pietre 2 ori	14 VP 2 FR	N/A	N/A
 <b>Università</b>	3 pietre 2 ori	14 VP 1 FR	N/A	N/A	 <b>Statua</b>	3 pietre 1 oro	7 VP 1 FR	N/A	N/A
 <b>Granaio</b>	3 cibi 1 oro	10 VP	N/A	N/A	 <b>Teatro</b>	3 legni 2 ori	14 VP 1 FR	N/A	N/A
 <b>Hotel</b>	3 pietre 2 ori	16 VP	N/A	Rendita aumenta di due dineri	 <b>Filanda</b>	3 stoffe 1 oro	12 VP	N/A	N/A
 <b>Biblioteca</b>	3 legni 1 oro.	10 VP	N/A	Rendita aumenta di un dinero					

### Favori reali (FR)

- Per ogni favore reale spostare il proprio segnalino su una delle righe della tabella.
- E' possibile sfruttare uno qualunque dei favori reali da dall'inizio ella riga a dove ci si trova.
- Non si può superare con il segnalino la fase attuale
- Si può utilizzare al massimo un favore reale per ogni riga per ogni turno (massimo quattro favori reali a turno quindi)

### Fine partita

Il gioco finisce quando vengono valutate le torri.

1 oro = 3 VP

3 risorse = 1 VP

4 dineri = 1 VP

Vince chi ha più VP

### Preparazione

- Mettere a caso le costruzioni rosa
- Mettere a caso i segnalini sulla tabella dell'ordine di gioco
- Il primo giocatore riceve 5 dineri, il secondo e il terzo 6, il quarto e il quinto 7

### Due giocatori

- Ognuno riceve 5 dineri
- il turno di gioco cambia ogni turno (le scuderie non vengono usate)
- il costo per piazzare un lavoratore dopo che uno ha passato è di 3 dineri.