

Caylus - Instrukcja

Gra autorstwa Wiliama Attia

Ilustracje: Arnaud Damaegd – Oprawa: graficzna Cyrila Damaegd'a

Forum i FAQ Caylusa: <http://www.ystari.com>

Zawartość Pudełka

- 1 plansza
- 1 biały walec zarządcy i 1 biały dysk burmistrza
- 30 monet o nominale jednego denara i 10 monet o nominale pięciu denarów
- 30 walców 'robotników' (po 6 niebieskich, czerwonych, zielonych, pomarańczowych i czarnych)
- około 100 domów (po około 20 niebieskich, czerwonych, zielonych, pomarańczowych i czarnych)
- 35 dysków-znaczników (po 7 niebieskich, czerwonych, zielonych, pomarańczowych i czarnych)
- około 140 kostek zasobów (po około 30 różowych, fioletowych, brązowych i szarych, 20 żółtych)
- 40 sztonów budynków (6 neutralnych, 8 drewnianych, 9 kamiennych, 8 mieszkalnych, 9 prestiżowych)
- książeczka z zasadami

Dawno, dawno temu...

Jest rok 1289. By wzmocnić granice królestwa Francji król Filip Sprawiedliwy decyduje się na budowę nowego zamku. Jak dotąd Caylus było spokojną wioską, ale zaczynają się tam gromadzić robotnicy i rzemieślnicy zlaknieni zarobku i możliwości. Dookoła wznoszącej się konstrukcji zaczyna rosnąć miasto.

Cel gry

Gracze wchodzą w rolę majstrów na budowie. Poprzez prace przy konstrukcji królewskiego zamku oraz miasta dookoła niego zdobywają oni punkty prestiżu oraz królewską łaskę. Kiedy budowa zamku zostanie zakończona, gracz, który zdobył najwięcej prestiżu, wygrywa grę.

Przygotowania do gry

Uwaga: Te same zasady obowiązują przy grze w 3, 4 i 5 osób. Jeżeli chcesz zagrać w dwie osoby, to zasady takiej rozgrywki znajdziesz na końcu tej instrukcji.

- Planszę należy umieścić na środku stołu. Posortuj szare, brązowe i niebieskie budynki według koloru i umieść je odkryte obok planszy. Obok nich umieść zielone sztony. Wymieszaj sześć różowych sztonów i umieść je losowo na pierwszych sześciu polach drogi (**11**)

- Posortuj kostki zasobów i denary, po czym umieść je obok planszy (będzie to bank)

- Każdy z graczy wybiera swój kolor i bierze wszystkie drewniane elementy w tym kolorze. Każdy z graczy umieszcza jeden ze swoich znaczników obok ramki kolejności w turze (**2**), drugi na moście, obok miejsca pasowania (**10**), a kolejne cztery na czterech kwiatach lilii – fleur-de-lis – które symbolizują królewską łaskę (**3**). Ostatni znacznik umieszcza się na liczniku prestiżu na polu **0 (1)**.

- Jeden z graczy bierze znaczniki znajdujące się obok ramki kolejności (**2**) i ustawia je w ramce losowo, określając w ten sposób kolejność graczy w pierwszej turze. Gracz, który znajduje się na 1 miejscu, otrzymuje 5 denarów. Gracze na miejscach 2 i 3 otrzymują po 6 denarów. Gracze na miejscach 4 i 5 otrzymują po 7 denarów. **Każdy z graczy otrzymuje z banku 1 kostkę drewna i 2 kostki jedzenia.** Denary i kostki surowców należące do graczy powinny być widoczne dla innych graczy przez całą grę.

- Pionki zarządcy i burmistrza kładzie się na ostatnim neutralnym znaczniku drogi (patrz diagram)

Plansza

Surowce:

Jedzenie



Drewno



Kamień



Materiał

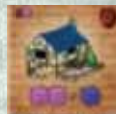


Złoto



Budynki:

Drewniane



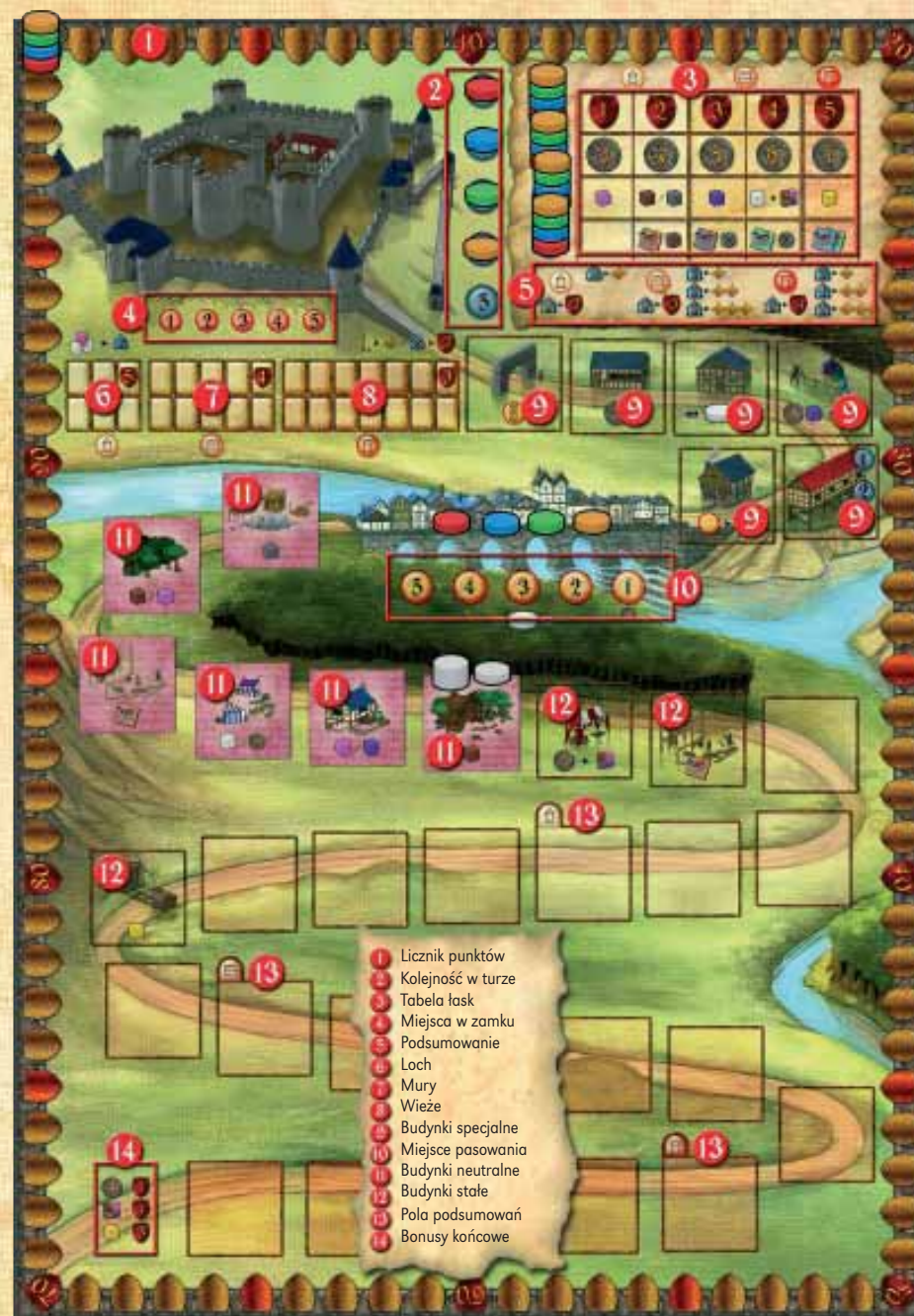
Kamienne



Prestiżowe



Mieszkalne



Pionki:



Zarządca



Burmistrz



Robotnik



Znacznik



Domek

Zasady rozgrywki

Każdy gracz jest majstrem na budowie i ma pod sobą 6 robotników. Posiada także trochę surowców oraz pewną sumę pieniędzy (denarów). Robotnicy mogą zostać umieszczeni albo w mieście albo w zamku:

• miasto:

Na początku rozgrywki Caylus jest raczej wioską niż miastem. Poza budynkami specjalnymi (karczmą, polem turniejowym, stajnią ...) znajduje się tam kilka budynków zasobów (farma, tartak, kamieniołom, ...), rynek oraz warsztaty kilku cieśli, którzy potrafią budować drewniane budynki. Gracze muszą rozbudować aktywność ekonomiczną, ponieważ do budowy zamku potrzebna będzie masa surowców. Dlatego muszą stworzyć lepsze centra produkcyjne, znaleźć murarza, który pomoże im postawić kamienne budynki, a może nawet dotrzeć do odległej kopalni złota...

Niestety wszystkie te przedsięwzięcia są bardzo kosztowne, a majster musi uważać na swoje wydatki! Majster musi też płacić robotnikowi za każdym razem, gdy ten idzie do pracy. Co więcej, jeżeli majster wyśle swojego robotnika do pracy w budynku innego majstra, to ten drugi otrzyma prestiż za wykonaną pracę. By wygrać grę, musisz wykorzystać zasoby innych graczy, jednocześnie uważając, by nie oddać im pierwszeństwa w grze.

Powoli, ale w nieunikniony sposób, wioska przeradza się w miasto. Stare budynki produkcyjne stają się zbędne, a na ich miejsce prawnik może stworzyć budynki mieszkalne, które przynoszą Ci dodatkowe dochody. Jeżeli będziesz miał na swoich usługach architekta to może on dla Ciebie stworzyć budynki tak prestiżowe jak pomnik czy nawet katedra. Niestety majstrzy nie stanowią prawa w mieście i muszą przestrzegać rozkazów dwóch wysłanników królewskich: zarządcy i jego pomocnika, burmistrza.

Burmistrz to pracowity wysłannik o wielkiej władzy. Zgodnie z jego pozycją na drodze decyduje on, które budynki zostaną aktywowane i - w konsekwencji - którzy robotnicy będą w stanie pracować w tej turze. Na szczęście burmistrz jest przekupny. Kilka denarów pomoże mu dotrzeć do konkretnego budynku, a nawet pozwoli mu zawrócić na drodze, by robotnicy innych majstrów nie mogli pracować.

Jeżeli chodzi o zarządcę to jest on zainteresowany tylko postępami przy budowie zamku. Posuwa się on do przodu po drodze, zmuszając majstrów do szybszego budowania...


• zamek:


Zamek składa się z trzech poziomów: lochów, murów i wież. Ruch zarządcy na drodze wyznacza postępek prac na zamku i zmianę z budowy jednej sekcji na drugą. Poprzez szybki (i dobry!) postępek na budowie majstrowie gromadzą prestiż. Jeżeli do tego wykazują się sprytem, to otrzymają także królewską łaskę.


Na końcu gry gracze zliczają punkt prestiżu, które zdobyli podczas rozgrywki. Wygrywa majster z największą ilością punktów. Jego służba na usługach króla będzie świetlana!


Symbole


Poniżej znajduje się wyjaśnienie niektórych symboli używanych w grze:

 2 kostki (te same lub różne) jedzenia, drewna, kamieni i/lub materiału (bez złota)

 1 kostka dowolnego rodzaju (nawet złota)


 4 denary

 Zyskaj 3 punkty prestiżu (punkty zwycięstwa)

 Wybierz królewską łaskę

 Lochy

 Mury

 Wieże

Przebieg rozgrywki

Gra podzielona jest na **tury**. Każda tura składa się z **7 faz**.

Faza 1 – Zbieranie dochodu

Każdy gracz otrzymuje 2 denary z banku. Dodatkowo każdy gracz otrzymuje:

- 1 denar za każdy posiadany budynek mieszkalny (zielone tło),
- 1 denar jeżeli wybudował Bibliotekę,
- 2 denary jeżeli wybudował Hotel.

Nie ma górnego limitu osiąganego przychodu.

Faza 2 – Rozmieszczanie robotników

Gracze decydują się na akcje zgodnie z kolejnością w turze.

Mogą wykonać następujące akcje:

- a) spasować,
- b) umieścić robotnika w budynku specjalnym, neutralnym lub stałym,
- c) umieścić robotnika w budynku innego gracza,
- d) umieścić robotnika we własnym budynku,
- e) umieścić robotnika w zamku.

Faza 2 trwa tak długo, dopóki wszyscy gracze nie spasują. Umieszczenie robotnika w budynku prestiżowym (niebieskim), mieszkalnym (zielonym) lub na niezabudowanym polu jest niedozwolone. Niedozwolone jest także umieszczenie robotnika na polu, na którym jest już jakiś robotnik, chyba że jest to karczma, zamek lub stajnia – patrz dalej.

Spasowanie nic nie kosztuje, ale umieszczenie robotnika kosztuje kilka denarów.

Spasowanie nic nie kosztuje, ale umieszczenie robotnika kosztuje kilka denarów.

a) pasowanie

Kiedy gracz chce lub musi pasować (z powodu braku robotników lub pieniędzy), to przenosi swój znacznik z mostu na pierwsze wolne miejsce ramki pasowania (tj. na najmniejszej niezajętej liczbie). Gracz, który spasuje jako pierwszy, otrzymuje z banku 1 denara.

Jeżeli gracz spasował, to nie może już w tej turze umieszczać swoich robotników na żadnych polach.

b) umieszczenie robotnika w budynku specjalnym, neutralnym lub stałym

Gracz oddaje do banku ilość denarów równą najmniejszemu niezajętemu numerowi w ramce pasowania (pomiędzy 1 a 5 denarami, zgodnie z liczbą graczy, którzy już spasowali). Wtedy gracz ten umieszcza swojego robotnika w wybranym budynku specjalnym, neutralnym lub stałym.

Jeżeli robotnik zostanie umieszczony w stajni, to kładzie się go na najmniejszej wolnej cyfrze. W stajni można umieścić do 3 robotników, ale żaden gracz nie może mieć tam więcej niż jednego swojego robotnika na raz.

Jeżeli robotnik zostanie umieszczony w karczmie, to kładzie się go na kółku po lewej. W konsekwencji ten robotnik może spędzić trochę czasu z innym robotnikiem, który zostanie umieszczony w kółku po prawej (jeden gracz może mieć do dwóch robotników w karczmie na raz).



Przykład: W tej turze Niebieski postanawia spasować. Bierze swój znacznik z mostu i umieszcza go na pierwszym wolnym miejscu pasowania. Nikt przed nim nie spasował, więc otrzymuje on 1 denar z banku. Od teraz Zielony, Pomarańczowy i Czerwony będą musieli zapłacić po 2 denary za umieszczenie swoich robotników w budynkach innych graczy.



Przykład (cd): Zielony decyduje się umieścić swojego robotnika u handlarza (budynek stały). Jako że Niebieski już spasował (patrz poprzedni przykład) to Zielony musi zapłacić za tą akcję 2 denary.

a) umieszczenie robotnika w budynku innego gracza

Gracz oddaje do banku ilość denarów równą najmniejszemu niezajętemu numerowi na miejscu pasowania (pomiędzy 1 a 5 denarami, zgodnie z liczbą graczy, którzy już spasowali). Następnie gracz ten umieszcza swojego robotnika w wybranym budynku innego gracza. **Właściciel tego budynku natychmiast otrzymuje punkt prestiżu.**

b) umieszczenie robotnika we własnym budynku

Gracz oddaje do banku 1 denar. Następnie umieszcza jednego ze swoich robotników w wybranym budynku, którego jest właścicielem.

Uwaga: Umieszczenie robotnika we własnym budynku nie daje Ci punktu prestiżu.

c) umieszczenie robotnika w zamku

Gracz oddaje do banku ilość denarów równą najmniejszemu niezajętemu numerowi na miejscu pasowania (pomiędzy 1 a 5 denarami, zgodnie z liczbą graczy, którzy już spasowali). Następnie gracz ten umieszcza swojego robotnika na pierwszym wolnym polu w zamku.

W zamku może przebywać kilku robotników, ale każdy z graczy może tam umieścić tylko jednego.

Faza 3 – Aktywacja budynków specjalnych

Budynki specjalne aktywowane są w podanej poniżej kolejności:

a) Brama

Jeżeli robotnik został umieszczony w tym miejscu, to jego majster może go przenieść **na dowolne wolne pole** bez dodatkowych kosztów. W ten sposób robotnik może zostać umieszczony w innym budynku specjalnym, w zamku, w karczmie lub w stajni (jeżeli dany gracz nie ma tam żadnego innego robotnika) lub w innym budynku. Jeżeli gracz zdecyduje się umieścić swojego robotnika w budynku innego gracza, to ten drugi otrzymuje 1 punkt prestiżu. Jeżeli gracz nie chce lub nie może przenieść swojego robotnika gdzieś indziej, to bierze go z powrotem.

b) Faktoria

Gracz bierze z banku 3 denary, po czym bierze swojego robotnika z powrotem.

c) Gildia kupców

Gracz może zdecydować czy chce przesunąć burmistrza do przodu lub tyłu o 1, 2 lub 3 pola. Następnie bierze on swojego robotnika z powrotem.

d) Pole turniejowe

Gracz może oddać do banku 1 kostkę materiału i 1 denar by otrzymać królewską łaskę (patrz niżej). Następnie bierze on swojego robotnika z powrotem.

e) Stajnia

Zmienia się kolejność w turze: jeżeli gracz umieścił swojego robotnika na polu 1, to staje się pierwszym graczem; drugie kółko daje drugą pozycję, zaś trzecie – pozycję 3. Pozycja innych graczy zmienia się zgodnie z kolejnością na ramce kolejności. Następnie gracze otrzymują swoich robotników z powrotem.



Przykład (cd): W tej turze Pomarańczowy pasuje.



Przykład (cd): Czerwony umieszcza swojego robotnika na murarzu Zielonego. Kosztuje go to 3 denary (ponieważ spasowało już 2 graczy). Co więcej – Zielony otrzymuje punkt prestiżu.



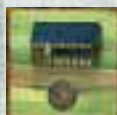
Przykład (cd): Zielony pasuje. Czerwony umieszcza robotnika na swojej farmie, co kosztuje go 1 denara.



Przykład (cd): Czerwony umieszcza robotnika w zamku, zajmując pierwsze możliwe miejsce (za pionkiem Niebieskiego). Jako że Niebieski, Pomarańczowy i Zielony już spasowali, to musi on zapłacić 4 denary



Brama



Faktoria



Gildia kupców



Pole turniejowe



Stajnie



Przykład (cd): Podczas tej tury Niebieski umieścił robotnika w stajni na polu 1. Czerwony zajął miejsce 2. Zmienia się kolejność w turze - dotychczas było to: Czerwony/Zielony/Pomarańczowy/Niebieski. Teraz Niebieski jest pierwszy, a Czerwony drugi. Zielony zajmuje trzecią pozycję, a Pomarańczowy jest ostatni. Od tego momentu zaczyna obowiązywać nowa kolejność.

f) Karczma

Jeżeli gracz umieścił podczas tej tury swojego robotnika w karczmie, to przesuwa go na kółko po prawej (gdzie robotnik zostanie przez kolejną turę). Robotnik, który poprzednio znajdował się na tym kółku wraca do swojego majstra.

Jeżeli gracz umieścił swojego robotnika w karczmie w poprzedniej turze i jeżeli ten robotnik nie został przesunięty (tzn. nikt nie postawił swojego robotnika w karczmie w tej turze) to gracz ten może wziąć swojego robotnika z powrotem albo zostawić go w karczmie na kolejną turę. Jeżeli gracz zdecyduje się go zostawić, to w kolejnej turze wciąż może korzystać z przywilejów dawanych przez karczmę.

Gracz, którego robotnik zajmuje kółko po prawej, **zawsze płaci 1 denara za położenie na planszy swoich robotników** – niezależnie od tego, ilu graczy już spasowało (inni gracze wciąż otrzymują 1 punkt prestiżu za każdego robotnika, którego ten gracz umieści w ich budynkach).

Faza 4 – Ruch burmistrza

Zgodnie z kolejnością pasowania z fazy 2 (czyli gracz, który spasował pierwszy, wypowiada się pierwszy) gracze mają okazję przesunąć burmistrza. Ostateczna pozycja burmistrza będzie określać jakie budynki zostaną w tej turze aktywowane. Każdy gracz może przesunąć burmistrza od 1 do 3 pól w przód lub w tył płacąc przy tym **1 denara za pole**. Każdy gracz może także spasować.

Burmistrz nie może zostać przesunięty na most ani na żaden ze specjalnych budynków, które znajdują się za mostem. Nie może też iść dalej niż na ostatnie pole drogi. Ruch burmistrza może wywołać wśród graczy dyskusję, ale osiągnięcie porozumienia poprzez wymianę denarów czy zasobów jest niedozwolone. Co więcej – jeżeli chodzi o ruch burmistrza, gracze nie muszą robić tego, co powiedzieli, że zrobią.

Kiedy każdy gracz się wypowiedział lub spasował, gra przechodzi do fazy 5.

Faza 5 – Aktywacja budynków

Budynki aktywowane są w określonej kolejności (wzdłuż drogi) od pierwszego miejsca za mostem do pola, na którym stoi burmistrz (włącznie z tym polem). **Budynki poza polem, na którym stoi burmistrz, nie zostają aktywowane.** Gracze, których robotnicy znajdują się w nieaktywnych budynkach, zabierają ich z powrotem bez żadnych efektów (choć punkty prestiżu osiągnięte przez właścicieli budynków nie zostają anulowane).

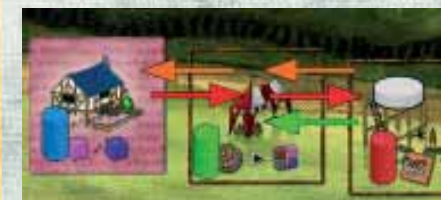
Gracz nie musi korzystać z efektu budynku, **chyba że jest to budynek produkcyjny**. Kiedy budynek zostaje aktywowany, gracz, który ma tam robotnika, zabiera go z powrotem i aktywowany zostaje kolejny budynek.

a) budynki produkcyjne

Budynki tego typu pozwalają graczowi na otrzymanie kostek zasobów z banku. Otrzymane w ten sposób kostki należą do gracza. Co więcej, jeżeli **kamienny** budynek produkcyjny (szare tło) został aktywowany przez gracza, który nie jest jego właścicielem to właściciel otrzymuje jedną kostkę zasobów (wybraną z tych, które produkuje budynek) z banku. Jeżeli budynek taki jest aktywowany przez jego właściciela, to otrzymuje on normalną produkcję tego budynku, bez dodatkowych kostek.



Przykład: Podczas swojej tury Niebieski ma swojego robotnika na prawym kółku w karczmie. Umieszczanie robotników kosztuje go tylko 1 denara. Podczas fazy umieszczania robotników Zielony umieszcza swojego na lewym kółku karczmy. Kiedy karczma zostanie aktywowana Niebieski zabiera swojego robotnika, a jego miejsce zajmuje robotnik Zielonego. Zostanie on tam dopóki ktoś inny nie położy swojego robotnika na karczmie lub jeżeli nie zdecyduje się go zabrać z powrotem. Do tego czasu koszt umieszczania jego robotników spada do 1 denara.



Przykład: Podczas tej tury Niebieski spasował najpierw, po nim zaś pasowali Pomarańczowy, Czerwony i Zielony. Zgodnie z kolejnością pasowania gracze mają teraz szansę ruszyć burmistrzem. Niebieski pasuje. Pomarańczowy przesuwa burmistrza o 2 pola w tył, co kosztuje go 2 denary. Pionki Czerwonego i Zielonego nie mogą być teraz aktywowane. Czerwony płaci 2 denary by przesunąć burmistrza o 2 pola w przód, ale Zielony decyduje się na przesunięcie go o 1 pole w tył. Budynek Zielonego zostanie aktywowany, ale Czerwonego już nie. W ten sposób burmistrz skończył swój ruch o 1 pole w tył od swojej pozycji początkowej.



Drewniana farma: 2 kostki jedzenia LUB 1 kostka materiału.



Kamienna farma: 2 kostki jedzenia I 1 kostka materiału. Jeżeli zostanie aktywowana nie przez właściciela to właściciel otrzymuje 1 kostkę jedzenia LUB 1 kostkę materiału.

a) budynki konstrukcyjne

Budynki tego typu pozwalają na wybudowanie nowych budynków wzdłuż drogi:

- cieśla pozwala graczom tylko na budowanie drewnianych budynków rzemieślniczych (żeton z brązowym tłem)
- murarz pozwala graczom tylko na budowanie kamiennych budynków rzemieślniczych (żeton z szarym tłem)
- architekt pozwala graczom tylko na budowanie prestiżowych budynków (żeton z niebieskim tłem).

Dany budynek można zbudować tylko jeżeli jego żeton jest wolny. By wybudować budynek **rzemieślniczy**, gracz musi zapłacić jego koszt w kosztach zasobów (cena podana jest w górnym lewym rogu żetonu) ze swoich zapasów. Następnie wykupiony budynek umieszcza się na pierwszym wolnym (niezabudowanym) polu wzdłuż drogi, a jego właściciel umieszcza na górnym lewym rogu pola domek swojego koloru. Gracz natychmiast otrzymuje punkty prestiżu za zbudowanie tego budynku (ich liczba znajduje się w górnym prawym rogu żetonu).

Zasady te dotyczą także **budynków prestiżowych**, przy czym muszą one zostać wybudowane na miejscu budynku mieszkalnego, którego dany gracz jest właścicielem (patrz Prawnik, poniżej). W takim wypadku zielony żeton zostaje odrzucony, a jego miejsce zajmuje dany budynek prestiżowy. Wybudowanie takiego budynku daje jego właścicielowi pewne korzyści:

- statua, teatr, uniwersytet: majster natychmiast otrzymuje 1 królewską łaskę
- pomnik: majster natychmiast otrzymuje 2 królewskie łaski (patrz niżej)

b) prawnik

Prawnik pozwala graczom na przetransformowanie neutralnego budynku (różowe tło) lub jednego budynku rzemieślniczego będącego w ich posiadaniu w budynek mieszkalny (zielone tło). By dokonać transformacji gracz musi oddać do banku 1 kostkę materiału i 1 denara. Następnie gracz ten wymienia stary budynek na budynek mieszkalny i natychmiast otrzymuje **2 punkty prestiżu**. Gracz musi położyć jeden ze swoich domków na żetonie budynku mieszkalnego. Od tego momentu, podczas fazy 1, budynek taki będzie dawał swojemu właścicielowi dodatkowy denar dochodu. Jeżeli budynek mieszkalny zostanie zamieniony na budynek prestiżowy, to nie przynosi już graczowi dochodu. *Uwaga: Kiedy budynek zostanie przetransformowany, jego żeton zostaje odłożony obok planszy, a więc budynek może zostać odbudowany. Budynki neutralne zostają odrzucone na stałe. Liczba budynków mieszkalnych jest zasadniczo nieograniczona. Jeżeli wyczerpią się żetony, po prostu stawiaj swój domek na pustych polach.*

Prawnik nie może przetransformować budynku prestiżowego, stałego lub mieszkaniowego. Co więcej, **prawnik nie może przetransformować sam siebie**. Jeżeli na polu, które ma zostać przetransformowane znajduje się robotnik, to gracz



Przykład: Czerwony ma swojego robotnika na neutralnym cieśli i chce wybudować drewnianą farmę. Płaci 1 kostkę drewna i 1 kostkę jedzenia i umieszcza farmę na pierwszym wolnym polu. Na żetonie farmy umieszcza swój domek by zaznaczyć do kogo on należy. Natychmiast otrzymuje 2 punkty prestiżu (jak pokazane jest w prawym górnym rogu żetonu).



Przykład: Zielony umieścił swojego robotnika na Architektce (jako że budynek ten należy do Niebieskiego to otrzymuje on 1 punkt prestiżu) i chce wybudować statwę. Zielony płaci 1 kostkę złota i 2 kostki kamienia. Zdejmuje z planszy jeden ze swoich budynków mieszkalnych i kładzie tam statwę. Natychmiast otrzymuje 7 punktów prestiżu i 1 królewską łaskę.



Przykład: Zielony umieścił swojego robotnika na polu prawnika (który należy do niego, więc nie otrzymuje punktu prestiżu) i chce zbudować budynek mieszkalny. Płaci 1 kostkę materiału i 1 denara. Zdejmuje z planszy neutralny kamieniołom (mógł także zdjąć któryś ze swoich budynków) i zamienia go w budynek mieszkalny. Kładzie na tym żetonie swój domek i natychmiast zyskuje 1 punkty prestiżu. W każdej kolejnej turze Zielony będzie otrzymywał dodatkowego denara.

płaci koszt transformacji natychmiast, ale akcja prawnika zostaje przesunięta do momentu aktywacji budynku.

c) rynek

Rynek pozwala na sprzedanie 1 kostki bankowi w zamian za denary (cena zależy od rynku). Niemożliwa jest sprzedaż kilku kostek na raz.

d) handlarz

Za kilka denarów handlarz sprzedaje Ci 1 lub więcej kostek z banku. Nie sprzedaje on złota. U stałego handlarza nie możesz kupić więcej niż 1 kostkę na raz. Handlarz, który nie jest stały (drewniany budynek), pozwala Ci kupić 1 lub 2 kostki Twojego wyboru.

e) kościół

Kościół pozwala na wymianę denarów na punkty prestiżu. Gracz może zapłacić 2 denary i otrzymać 4 punkty prestiżu albo zapłacić 4 denary i otrzymać 5 punktów.

Uwaga: Gracz, który wybuduje ten budynek otrzymuje 3 punkty prestiżu oraz królewską łaskę (patrz niżej).

f) krawiec

Krawiec pozwala na wymianę kostek materiału na punkty prestiżu. Gracz może dać 2 kostki i otrzymać 4 punkty prestiżu albo dać 3 kostki i otrzymać 6 punktów.

g) bankier

Bankier pozwala na wymianę denarów na kostki złota. Gracz może zapłacić 2 denary i otrzymać 1 kostkę albo zapłacić 5 denarów i otrzymać 2 kostki.

h) alchemik

Alchemik pozwala na wymianę kostek zasobów na kostki złota. Gracz może dać alchemikowi 2 kostki (dowolne) i otrzymać 1 kostkę złota albo dać 4 kostki zasobów (dowolne) i otrzymać 2 kostki złota.

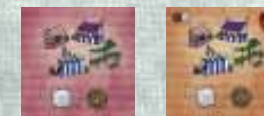
Faza 6 – Budowa zamku

Faza ta dotyczy tylko graczy, którzy umieścili swoich robotników w zamku.

Zamek podzielony jest na 3 sekcje:

- Lochy (składają się z 6 części), które buduje się przed pierwszym podliczeniem
- Mury (składają się z 10 części), które buduje się przed drugim podliczeniem
- Wieże (składają się z 14 części), które buduje się przed trzecim, ostatnim podliczeniem.

Gracze budują zamek zgodnie z kolejnością, w jakiej ustawieni są robotnicy na ramce zamku (zaczynając od miejsca 1). Podczas swojej tury gracz decyduje, ile kompletów zasobów chce przeznaczyć na budowę. Komplet składa się z trzech różnych kostek, z których jedna musi być kostką jedzenia.



Rynek



Handlarz



Kościół



Krawiec



Bank



Alchemik



Przykład: Podczas tej tury i Czerwony i Zielony położyli po jednym robotniku na zamku (ciągłe buduje się sekcje Lochów). Czerwony, którego pionek znajduje się na miejscu 1, rozpoczyna budowę. Daje jeden komplet surowców (jedzenie +kamień+ drewno) i umieszcza swój domek na wolnym miejscu sekcji Lochów. Otrzymuje on 5 punktów prestiżu. Teraz Zielony może dać swoje komplety surowców.

Każdy komplet przekazany przez gracza na budowę zamku daje mu przywilej postawienia jednego swojego domku na sekcji, która jest obecnie w budowie (ruch zarządcy wyznacza, która sekcja jest aktualnie w budowie – jak opisano poniżej). Jeżeli w danej sekcji nie ma już miejsca, to gracze mogą rozpocząć budowę kolejnej (jednak jeżeli gracze budują Wieże – które są ostatnią sekcją – możliwe jest, że nie będzie można już więcej oddawać kompletów zasobów).

Budowa nowej sekcji może zacząć się przed zakończeniem budowy poprzedniej (niektóre miejsca będą wolne). W takim przypadku miejsca te pozostaną puste do końca gry.

Jeżeli gracz umieścił swojego robotnika w zamku, ale nie jest w stanie dać kompletu zasobów (np. nie ma wystarczającej ilości kostek), to **traci on 2 punkty prestiżu** (niemożliwe jest zejście poniżej 0). Taka kara nie dotyczy gracza, który w trakcie budowy Wież nie może oddać kompletu zasobów, ponieważ nie ma już miejsca (jeżeli gracz ma przynajmniej jeden komplet kostek, to zatrzymuje je, a jego prestiż nie ucierpi).

Gracze otrzymują punkty prestiżu za każdym razem gdy dobudują coś w zamku:

- za każdy komplet dany na budowę Lochów gracz otrzymuje 5 punktów prestiżu
- za każdy komplet dany na budowę Murów gracz otrzymuje 4 punkty prestiżu
- za każdy komplet dany na budowę Wież gracz otrzymuje 3 punkty prestiżu

Na końcu tury gracze sprawdzają, kto wybudował najwięcej części danej sekcji w tej turze (czyli kto ma na danej sekcji najwięcej swoich domków). Gracz ten natychmiast otrzymuje 1 królewską łaskę (patrz niżej). **Jeżeli jest remis, to łaskę otrzymuje ten, który szybciej przybył do zamku (zajmuje pole z mniejszą cyfrą).**

Gracze biorą swoich robotników z powrotem.

Faza 7 – Koniec tury

Zarządca porusza się po drodze. Zawsze idzie do przodu (oddalając się od zamku). Może poruszać się także po pustych polach. Jego ruch regulowany jest przez pozycję burmistrza:

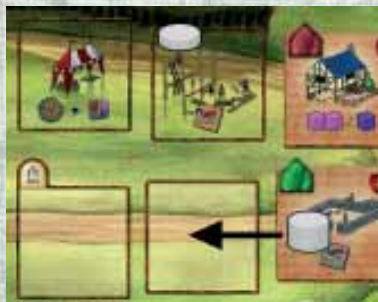
- Jeżeli burmistrz znajduje się przed zarządcą, to ten rusza się o 2 pola do przodu,
- Jeżeli burmistrz znajduje się za zarządcą lub na tym samym polu co zarządca, to ten rusza się o 1 pole do przodu.

Kiedy zarządca już się ruszy, należy położyć pionek burmistrza na polu, na którym obecnie jest zarządca. Następnie należy sprawdzić, czy nie trzeba zrobić podsumowania – jeżeli zarządca podczas swojego ruchu osiągnął lub przeszedł przez pole podsumowania lub jeżeli podczas tej tury została zakończona budowa jednej z sekcji zamku (w jednej turze może być tylko jedno podsumowanie).

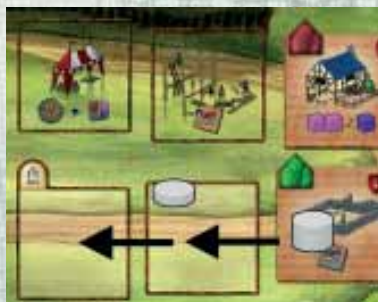
Potem zaczyna się nowa tura.



Przykład (cd): Zielony daje 2 komplety. Umieszcza 2 domki na sekcjach, ale w Lochach zostało wolne tylko 1 miejsce, więc drugi domek wędruje na sekcję Murów. Zielony otrzymuje 9 punktów prestiżu (5 za Lochy i 4 za Mury). W tej turze Zielony postawił największą ilość domków na zamku, więc otrzymuje królewską łaskę. Gdyby Zielony dał tylko jeden komplet, to otrzymałby 5 punktów prestiżu, a Czerwony – który ma robotnika na mniejszej cyfrze – otrzymałby królewską łaskę.



Przykład: Burmistrz znajduje się kilka pól za zarządcą, który przez to idzie o 1 pole do przodu. Następnie kładzie się burmistrza na polu, na którym znajduje się zarządca. Pole podsumowania Lochów nie zostało jeszcze osiągnięte, więc gracze mogą je podsumować tylko wtedy, gdy zakończyli już budowę Lochów (tak jak jest to pokazane w przykładzie wyżej).



Przykład: Burmistrz znajduje się pole przed zarządcą, który rusza się o 2 miejsca. Następnie kładzie się burmistrza na tym samym polu, które zajmuje zarządca. Zarządca osiągnął pole podsumowania Lochów, więc gracze zaczynają podliczać swoje domki (chyba, że podsumowanie Lochów miało miejsce w poprzednich turach, kiedy gracze skończyli budowę tej sekcji. W takim przypadku przechodzi się po prostu do kolejnej tury).

Podsumowanie:

Każdy z graczy, zgodnie z kolejnością w turze, zlicza swoje domki, które znajdują się w podliczanej sekcji, a następnie odwołuje się do tablicy wyników. Jeżeli ta sekcja została zamknięta wcześniej i rozpoczęła się już budowa nowej, to nie bierze się pod uwagę domków postawionych na nowej sekcji.

Lochy:

Brak domku ⇒ -2 punkty prestiżu
2 domki lub więcej ⇒ 1 królewską łaskę

Mury

Brak domku ⇒ -3 punkty prestiżu
2 domki ⇒ 1 królewską łaskę
3 lub 4 domki ⇒ 2 królewskie łaski
5 domków lub więcej ⇒ 3 królewskie łaski

Wieże

Brak domku ⇒ -4 punkty prestiżu
2 lub 3 domki ⇒ 1 królewską łaskę
4 lub 5 domków ⇒ 2 królewskie łaski
6 domków lub więcej ⇒ 3 królewskie łaski

Jeżeli podsumowanie miało miejsce ponieważ zarządca przekroczył pułk podsumowania danej sekcji, to nie można już budować w podsumowanej sekcji, choćby były tam jeszcze miejsca. Kiedy zostanie podsumowana sekcja Wież, gra się kończy (patrz niżej).



Przykład: Trzeba podsumować sekcję Lochów. Kolejność w turze to Czerwony, Niebieski, Pomarańczowy i Zielony. Każdy z graczy liczy swoje domki na tej sekcji zamku. Czerwony ma 2 i otrzymuje 1 łaskę. Niebieski ma 3, więc także otrzymuje 1 łaskę. Pomarańczowy nie ma żadnego, więc traci 2 punkty prestiżu (nie mogą one spaść poniżej zera). Zielony ma 1 dom, więc nic nie otrzymuje (zielony domek w sekcji Murów nie zostaje doliczony, bo jest w innej sekcji).

Królewska łaska

Jest kilka dróg do pozyskania królewskiej łaski:

- poprzez użycie pola turniejowego,
- poprzez budowę konkretnych budynków (kościół, statuy,...)
- poprzez zostanie najlepszy majstrem przy budowie zamku
- podczas podsumowania Lochów, Murów lub Wież.

Królewska łaska reprezentowana jest przez tabelkę z czterema wierszami. Poszczególne wiersze to:

- zwiększenie ilości punktów prestiżu
- zysk w denarach
- zysk w kosztach zasobów
- budynek na wyłączność.

Każdy wiersz podzielony jest na pięć kolumn, których moc kolejno wzrasta (od lewej do prawej). Dla każdego wiersza pierwsze dwie kolumny dostępne są od początku gry. Kolumny 3 i 4 dostępne są dopiero po podsumowaniu Lochów (nawet jeżeli gracze zaczęli już budowę kolejnej sekcji). Ostatnia, piąta kolumna dostępna jest po podsumowaniu Murów (nawet jeżeli gracze zaczęli już budowę Wież). Kilku graczy może znajdować się na tym samym polu.

Kiedy gracz zyskuje królewską łaskę, to wybiera jeden z wierszy i - jeżeli to możliwe - przesuwając swój znacznik o jedno pole w prawo. Następnie gracz ten może użyć jednego z efektów, jakie zapewnia wybrany wiersz - pomiędzy poziomem 1 a tym, na którym stoi obecnie jego znacznik.



Tabela Królewskich łask

Gracz może awansować na pole 2 danego wiersza i wybrać efekt pola 1. Niemożliwe jest przesunięcie znacznika w jednym wierszu, a wybranie efektu innego wiersza. Kiedy znacznik osiągnie pole 5, to nie może już być przesuwany, ale gracz wciąż może wskazywać ten wiersz i korzystać z wybranego tam efektu. Jeżeli gracz uzyska kilka królewskich łask na raz (np. po wybudowaniu pomnika) to **łaski te muszą zostać wydane w różnych wierszach**. Niemożliwe jest zatem uzyskanie więcej niż 4 łask w jednej fazie.

a) zwiększenie ilości punktów prestiżu

Gracz otrzymuje od 1 do 5 punktów prestiżu, w zależności od kolumny, w której jest znacznik (korzystanie z efektu niższej kolumny nie ma sensu).

b) zysk w denarach

Gracz otrzymuje od 3 do 7 denarów, w zależności od kolumny, w której jest znacznik (korzystanie z efektu niższej kolumny nie ma sensu).

c) zysk w kostkach zasobów

- kolumna 1: gracz otrzymuje 1 kostkę jedzenia,
- kolumna 2: gracz otrzymuje 1 kostkę drewna lub 1 kostkę kamienia,
- kolumna 3: gracz otrzymuje 1 kostkę materiału,
- kolumna 4: gracz może wymienić 1 ze swoich kostek na 2 kostki wybranego zasobu (bez złota),
- kolumna 5: gracz otrzymuje 1 kostkę złota.

d) budynek na wyłączność

Wiersz ten pozwala Ci na bezpośrednie użycie efektów konkretnych budynków. Budynek ten nie musi być na planszy, jeżeli chcesz użyć jego efektu z tego wiersza (np. możesz użyć efektu 3 kolumny nawet jeżeli na planszy nie ma murarza). Budynki działają zgodnie z zasadami fazy 5

- kolumna 1: bez efektu
- kolumna 2 (cieśla): gracz może wybudować drewniany budynek płacąc 1 kostkę drewna mniej
- kolumna 3 (murarz): gracz może wybudować kamienny budynek płacąc 1 kostkę kamienia mniej
- kolumna 4 (prawnik): gracz może przetransformować jeden ze swoich budynków lub budynek neutralny w budynek mieszkalny płacąc 1 denar mniej
- kolumna 5 (architekt): gracz może wybudować budynek prestiżowy na jednym ze swoich budynków mieszkalnych (po normalnym koszcie).



Przykład: Podczas podsumowywania Łochów Pomarańczowy otrzymał 1 królewską łaskę. Gracz ten wybrał wiersz 1 (punkty prestiżu), w którym awansował o jedno pole w poprzedniej fazie. Jednakże, jako że Podziemia są dopiero podsumowywane, Pomarańczowy nie może przesunąć znacznika. Zostawia go na swoim miejscu i otrzymuje 2 punkty prestiżu.



Przykład: Gracze budują Wieże. Dostępne są już wszystkie kolumny na tabeli łask. Niebieski właśnie wybudował Kościół i otrzymał za to łaskę. Wybrał trzeci wiersz (kostki surowców). Przesuwa swój znacznik z drugiego pola na trzecie i wybiera, że chce otrzymać kostkę jedzenia, którą bierze z banku (jego znacznik znajduje się na polu 3, więc może wybrać pomiędzy polami 1, 2 i 3).



Przykład: Gracze budują Mury. W tabeli łask dostępne są już 3 i 4 kolumna. Zielony właśnie otrzymał łaskę za użycie pola turniejowego. Wybrał czwarty wiersz. Przesuwa swój znacznik z 2 pola na 3 i stwierdza, że wybuduje park. Płaci 1 kostkę jedzenia (jako że płaci 1 kostkę mniej) i umieszcza żeton parku na pierwszy dostępny polu na drodze. Umieszcza na tym żetonie swój domek i otrzymuje 3 punkty prestiżu.

Koniec gry

Gra kończy się po podsumowaniu sekcji Wież (tj. po tym, jak zarządca osiągnie pole podsumowania sekcji Wież lub kiedy zostanie wybudowane wszystkie 14 części sekcji Wież).

Do punktów uzyskanych podczas gry gracze dodają:

- 3 punkty za każdą posiadaną kostkę złota,
- 1 punkt za każde 3 posiadane kostki zasobów (bez złota),
- 1 punkt za każde 4 posiadane denary.

Gra z największą ilością punktów prestiżu wygrywa. Jeżeli jest remis, to wygrywają wszyscy gracze, którzy mają najwyższy wynik.

Caylus na 2 osoby

Zasady są podobne, z tym, że:

- Obaj gracze rozpoczynają grę z 5 denarami.
- Kolejność w turze zmienia się na początku każdej tury. Dany gracz najpierw jest pierwszy, w kolejnej turze drugi itd. Oczywiście stajnia nie jest wtedy używana.
- Kiedy jeden z graczy pasuje, to drugi musi zapłacić 3 denary (zamiast 2) by skorzystać z budynku, którego nie jest właścicielem. Umieszczenie robotnika we własnym budynku kosztuje 1 denara, jak w zwykłych zasadach. Karczma wciąż działa (gracz, którego pionek znajduje się po prawej stronie, zawsze płaci tylko 1 denara).

Uproszczona łaska

Ta wersja przeznaczona jest dla początkujących graczy. Zasady korzystania z królewskiej łaski są łatwiejsze, ale powoduje to osłabienie możliwości taktycznych gry.

Przy korzystaniu z królewskich łask nie używa się tabelki. Kiedy gracz otrzymuje królewską łaskę (czy to przez pole turniejowe czy inne czynniki), to otrzymuje 3 punkty prestiżu. Kiedy otrzymuje kilka łask w jednym momencie, to za każdą otrzymuje 3 punkty prestiżu.

Podpowiedzi

Każda rozgrywka może rozwijać się w różne strony. W zależności od decyzji graczy (Który budynek wybudować jako pierwszy? Czy będzie na stole prawnik? Kiedy pojawi się na planszy murarz?) gra może rozwinąć się w różnych kierunkach. Podczas niektórych rozgrywek gracze będą dysponowali ogromnymi zasobami, podczas innych nie. W niektórych rozgrywkach gracze skupią się na budowie budynków prestiżowych, a w innych nie. Niemniej jednak w każdej rozgrywce można przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę. Oto kilka wskazówek, które pomogą Wam rozwinąć skrzydła podczas pierwszych partii.

Kolejność: Początkujący gracze mogą mieć problemy z aktywowaniem budynków, np. by aktywować pole turniejowe potrzebna jest kostka materiału i 1 denar. Gracz może otrzymać denara z faktorii, ponieważ na drodze znajduje się ona przed polem turniejowym. Niemniej jednak gracz musi mieć kostkę materiału już na początku tury, ponieważ przed polem turniejowym nie ma żadnego budynku, który by ją produkował. Jeżeli gracz umieścił swojego robotnika na farmie lub u handlarza, licząc na pozyskanie kostki, wtedy gorzko się rozczaruje, bo dostanie ją za późno.

Pasowanie: Im później spaszysz tym większy będziesz miał wpływ na ruch burmistrza (oczywiście jeżeli masz denary). Burmistrz jest kluczową postacią, która określa, które budynki zostaną aktywowane i jak szybko nadejdzie podliczenie sekcji zamku. Gracz, który szybko spasał i ma swoich robotników daleko na drodze, prawdopodobnie zostanie ofiarą innych graczy, którzy nie zawahają się i działając razem zawrócą burmistrza z drogi. Z drugiej strony gracz, który spasa późno, wyda swoje denary na rozmieszczenie swoich robotników i może nie starczyć mu denarów na łapówki.


Umieszczanie swoich robotników w budynkach przeciwników: Sprytnym posunięciem jest umieszczenie swojego robotnika w czymś budynek, nawet jeżeli jego właściciel otrzymuje punkt prestiżu. Przecież używanie budynków przybliży Cię do celu, tj. wygranej.

Budynki specjalne: Aby wygrać grę trzeba używać efektów budynków specjalnych bardzo sprytnie. Brama pozwala Ci grać na zwłokę, a następnie spasać i ukryć swoje intencje. Faktoria pozwala zdobyć pieniądze kiedy ich najbardziej potrzebujesz (tj. przed ruchem burmistrza). Dzięki gildii możesz przesunąć burmistrza taniej. Pole turniejowe pozwala Ci zdobyć królewską łaskę bez potrzeby budowania zamku. Pierwsze pole w stajni zapewnia, że w następnej turze będziesz przed wszystkimi innymi. Karczma, zwłaszcza podczas gier na wielu graczy, pozwala Ci zaoszczędzić trochę denarów lub rozmieścić więcej robotników.

Królewska łaska: Łaski są dobrym sposobem na ulepszenie Twojej strategii. Cztery wiersze tabelki są bardzo przydatne. Użyteczność wiersza prestiżu jest oczywista, zwłaszcza jeżeli to właśnie w niego inwestujesz swoje łaski. Wiersz denarów pozwala na łatwe odbicie się od finansowego dna, a także pozwala na wykorzystanie potężnych efektów niektórych budynków (bank, kościół). Wiersz surowców pozwala Ci zdobyć potrzebną kostkę surowców wtedy, kiedy jest Ci najbardziej potrzebna. Daje Ci on także dostęp do kostek złota. Wiersz budynków zaś pozwala graczowi koncentrującemu siły na budowie zamku mieć wpływ na rozwój miasta, i to po mniejszym koszcie.

Prawniki: Musisz bardzo uważać na to, które budynki chcesz przetransformować. Każdy z graczy może usunąć neutralny budynek i pozostawić na planszy tylko swój budynek tego typu lub nawet usunąć rynek by pozbawić wszystkich graczy źródła dochodu.

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl:
Szymon 'neishin' Szveda

Skład komputerowy:  klema

REBEL.pl - największy sklep z grami.
Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

 **REBEL.pl**
Centrum gier

REBEL Centrum gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 354 454

YSTARI
GAMES