

Caylus - A game by William Attia

תורגם ע"י ymdv

תוכן

חוברת הוראות

לוח 1
צילינדר 1 לבן "פקיד הוצאה לפועל" ("bailiff")
דיסק 1 לבן "ראש העדה" ("provost")
30 מטבעות של דינר אחד ו10 מטבעות של 5 דינר.
30 "עובדים" (6 עבור כל צבע: כחול, אדום, ירוק, כתום ושחור)
100 בתים (20 בכל צבע - כחול, אדום, ירוק, כתום ושחור)
35 סמנים (7 עבור כל צבע: כחול, אדום, ירוק, כתום ושחור)
140 קוביות משאבים (30- ורוד, סגול, חום ואפור. 20 קוביות צהובות)
40 אריחי בנינים (6 אריחים ניטרלים. 8 אריחי עץ. 9 אריחי אבן. 8 אריחי מגורים. 9 אריחים של בניני יוקרה)

היה היה פעם ... (דילוג)

מטרת המשחק

השחקנים מגלמים יחידת בונים, כל שחקן עם צוות של 6 עובדים. המטרה הינה לבנות את טירת המלך ופיתוח העיר סביבה, הם מרוויחים יוקרה וצוברים נקודות זכות אצל המלך. כאשר הסתיימה מלאכת בניית הטירה, השחקן אשר הרוויח את רוב היוקרה מנצח את המשחק.

סידור הלוח

הכללים חלים על 3, 4 או 5 שחקנים במשחק. התאמות בעבור 2 שחקנים בסוף חוברת זו.

הלוח ממוקם במרכז השולחן. אריחי הבנינים (חום, אפור וכחול) ממוינים לפי צבע, ומוצבים עם פנים למעלה בצד השולחן. האריחים הירוקים נערמים בצד. השחקן מערבב את ששת האריחים הורודים ומניח אותם באופן אקראי על ששת המקומות הראשונים של הדרך (11).

את המטבעות ואת קוביות המשאבים ממיינים ומציבים לצד הלוח (הבנק). זכור: המטבעות הקטנים הם בשווי 1 דינר, הגדולים הם מטבעות בשווי 5.

כל שחקן בוחר צבע ולוקח את כל חתיכות העץ בצבעו. כל שחקן מציב סמן בסולם קביעת התורות (2), עוד אחד על הגשר, ליד מקומות המעבר (10), אחד בכל אחד מארבעת המקומות בטבלת נקודות הזכות של המלך (Kings favor) (3). הסמן האחרון ממוקם על נקודת 0 במסלול הניקוד (1).

אחד השחקנים לוקח כל סמנים אשר הונחו בסולם קביעת התורות (2) ובאופן אקראי מניח אותם על הסולם בכדי לקבוע את סדר המשחק בתור הראשון.

שחקן אשר הוגרל להיות ראשון מקבל 5 דינרים.
השחקנים מספר 2, ו 3 מקבלים 6 דינרים כל אחד.
השחקנים שהוגרלו להיות 4 ו 5- מקבלים 7 דינרים כל אחד.
כל שחקן מקבל בנוסף קוביית עץ אחת ו 2 קוביות מזון מן הבנק.

משאבים וכספים נשארים גלויים לכל אורך המשחק.

סמני פקיד הוצאה לפועל וראש העדה ממוקמים על בנין הניטרלי האחרון בדרך (ר' תרשים מול)

עקרונות המשחק

כל שחקן משחק את התפקיד האדון/קבלן, ויש לו צוות של 6 עובדים, קצת משאבים, וקצת כסף (דינרים). העובדים יכולים להיות ממוקמים בעיר או בטירה.

העיר

בתחילת המשחק העיר היא לא יותר מאשר כפר קטן. מלבד מבנים מיוחדים (של פונדק (inn) שדה דו-קרב (*a joust field*) אורווה...) יש רק כמה מבני משאבים (חווה, מנסרה, מכרה...), שוק קטן, ונגר שיכול לבנות מבני עץ. עם זאת, השחקנים צריכים לפתח את הפעילות הכלכלית לאורך הדרך, כי יש צורך במשאבים עצומים על מנת לבנות את הטירה. לכן הם חייבים ליצור את מקורות טובים יותר למשאבים, ואולי למצוא בונה אשר יסייע להם לבנות מבני אבן, או אפילו להגיע למכרה זהב...

אבל אלה הם דברים יקרים מאוד, ולכן הקבלן חייב לנהל את כספו בזהירות! ואכן, מדי פעם עובד הולך לעבוד, אך האדון/הקבלן חייב לשלם לו. יתרה מזאת, אם האדון שלו שולח אותו לעבוד בבנינו של אדון אחר, האחרון יקבל יוקרה. על מנת לנצח את המשחק, אתה חייב לנצל את משאבי יתר השחקנים אולם לחשוב כיצד הדבר אינו נותן להם יתרון.

לאט אך בבטחה, מתפתח הכפר לעיר. בניינים קודמים הופכים מיושנים, אלא אם כן עורך הדין משנה אותם לכדי בנייני מגורים, אשר מהווים הכנסה נוספת. אם אדריכל משרת אותך, אתה יכול ליפות את העיר עם מספר בנייני יוקרה (פסל, או אפילו קתדרלה). אבל כמובן, הקבלן אינו קובע את החוק בעיר, הוא חייב לפעול על פי ההוראות של שני הסוכנים הממשלתיים - פקיד הוצאה לפועל וכן את העוזר שלו, ראש העדה.

ראש העדה הינו פקיד נלהב ורב כח. על פי המיקום שלו לאורך הדרך, הוא מחליט אילו מבנים יכולים להיות מופעלים וכן, כתוצאה מכך, העובדים שבו יוכלו לעבוד במהלך התור. למרבה המזל, ראש העדה הינו מושחת. תמורת כמה דינרים, קל לעזור לו להגיע לבניין מסוים, או אפילו יש לו ללכת לאחור לאורך הדרך כדי למנוע מקבלנים אחרים לעבוד.

פקיד הוצאה לפועל מתעניין רק בהתקדמות הבנייה של הטירה. הוא תמיד נע קדימה לאורך הדרך, כדי לאלץ את הקבלנים לבנות מהר יותר.

הטירה

הטירה מורכבת מ-3 חלקים: מרתף, חומות, ומגדלים (*dungeon, walls, and towers*). תנועתו של פקיד הוצאה לפועל לאורך הדרך קובעת את התקדמות העבודה בתוך המבצר, ואת המעבר מחלק אחד לחלק שני.

על ידי קידום מהיר (וטוב...) של מבנה הטירה, האדונים צוברים היוקרה. אם אתה פיקח, תוכל גם לקבל את נקודות הזכות של המלך.

בסוף המשחק, כל שחקן מחשב את נקודות היוקרה שנצברו מאז תחילת המשחק. האדון שיש לו את מספר הנקודות הגדול ביותר זוכה. עתידו בשרות המלך יהיה מפואר.

התקדמות המשחק

המשחק מחולק לתורות. כל תור מחולק ל-7 שלבים.

שלב 1 - איסוף הכנסה

כל שחקן מקבל 2 דינרים מן הבנק.
יתר על כן, כל שחקן מקבל גם:
1 denier לכל בניין מגורים (שלהם רקע ירוק)
1 denier אם הוא בנה את הספרייה
3 דינרים אם הוא בנה את המלון

ההכנסה שעשוי לקבל שחקן אינה מוגבלת.

שלב 2 - הצבת העובדים

על פי סדר התור, השחקנים מבצעים פעולה.
הם יכולים לבחור:
(א) לעבור (pass)
(ב) לשים פועל על מבנה - מיוחד, ניטרלי, או קבוע
(ג) לשים עובד על אחד אחר ממבני השחקנים
(ד) עובד על אחד הבניינים שלו
(ה) לשים פועל בתוך המבצר

שלב 2 נמשך עד שכל השחקנים הכריזו pass

הצבת פועל על בניין יוקרה (כחול), על בניין מגורים (ירוק), או על שטח שאינו בנוי – אסורה.
מיקום עובד על שטח שבו יש כבר עובד אחר גם הוא אסור, למעט שלושה מקרים (stables, Inn, Castle - ר' להלן)

הכרזת pass אינה כרוכה בתשלום, אך להנחת עובד עלויות מסוימות.

(א) הכרזת pass

אם שחקן רוצה להכריז pass, או צריך לעשות זאת בגלל חוסר כסף או עובדים, יש להציב את הסמן (הממוקם על הגשר) על המיקום הראשון הפנוי (כלומר, מספר הקטן פנוי).

השחקן הראשון שיכריז pass יקבל 1 denier מן הבנק באופן מיידי.

לאחר ששחקן הכריז pass, הוא לא יכול להציב עובדים נוספים עד תום אותו שלב.

דוגמה: הכחול מחליט לכריז pass. הוא לוקח את הסמן שעל הגשר, ומניח אותו על המקום הראשון הריק של הגשר. במקרה ואף אחד לא הכריז pass עדיין, הכחול לוקח 1 denier מן הבנק. מעתה והלאה, ירוק, כתום ואדום יצטרכו לשלם 2 דינרים על מנת להציב עובדים נוספים בבנינים.

(ב) מיקום עובד במבנה - מיוחד, ניטרלי, או קבוע

שחקן נותן לבנק סכום כסף שווה למספר הקטן ביותר הפנוי על הגשר (בין 1 ל 5 דינרים על פי מספר שחקנים שכבר הכריזו pass). לאחר מכן, השחקן מניח עובד על שטח של מבנה - מיוחד, ניטרלי, או קבוע על פי בחירתו.

אם העובד בחר להציב עובד ב stables, השחקן מציב אותו על המספר הקטן ביותר הקיים. ניתן למקם עד 3 עובדים ב stables, אך שחקן נתון יכול להציב רק אחד.

אם עובד מוקם באזור חח, השחקן מניח אותו בעיגול אשר בצד שמאל. כתוצאה מכך, ואולי יהיה עליו לבלות קצת זמן עד אשר עוד עובד יוצב בצד ימין (שחקן אחד יכול להציב שני עובדים שלו ב חח בו זמנית).

דוגמה (המשך): ירוק מחליט בתור שלו לשים פועל על שטח רוכל (הבניין הבסיסי). היות והכחול כבר הכריז pass על הירוק לשלם 2 דינרים עבור פעולה זו.

דוגמה (המשך): כתום מכריז pass בתור שלו.

דוגמה (המשך): האדום מציב פועל במבנה של השחקן הירוק - בנאי. המחיר הוא 3 דינרים (כתום וכחול הכריזו pass). יתרה מזאת, ירוק יקבל 1 נקודת יוקרה. דוגמה (המשך): ירוק מכריז pass. האדום מעביר את העובד שלו לחווה, אשר עולה לו רק 1 denier.

דוגמה (המשך): לבסוף, האדום מציב פועל בתוך הטירה, לוקח את המקום הראשון הזמין (מאחורי עובד כחול). היו והשחקנים הכחול, הכתום, והירוק הכריזו pass, האדום חייב לשלם 4 דינרים.

ג) הצבת פועל על בניין של שחקן אחר

שחקן נותן לבנק סכום כסף שווה למספר הקטן ביותר הפנוי על הגשר (בין 1 ל 5 דינרים על פי מספר שחקנים שכבר הכריזו pass). לאחר מכן, השחקן ממקם עובד על מבנה של שחקן אחר על פי בחירתו, הבעלים של הבניין הזה מיד מרוויח נקודת יוקרה אחת.

ד) הצבה של עובד באחד הבניינים שלך

שחקן משלם 1 denier לבנק. לאחר מכן, השחקן ממקם את העובד שלו. הערה: מיקום עובד באחד הבניינים שלך אינו מעניק נקודות יוקרה.

ה) מיקום העובד בטירה

שחקן נותן לבנק סכום כסף שווה למספר הקטן ביותר הפנוי על הגשר (בין 1 ל 5 דינרים על פי מספר שחקנים שכבר הכריזו pass).

הטירה עשויה להכיל מספר עובדים, אבל כל שחקן יכול למקם רק עובד אחד.

שלב 3 - הפעלת מבנים מיוחדים

מבנים מיוחדים מופעלים על פי הסדר:

א) השער

אם הוצב עובד על שטח זה, השחקן יכול להציב את העובד על כל שטח פנוי ללא תשלום נוסף. על כן, העובד יכול להיות ממוקם בתוך בניין מיוחד נוסף, בטירה, ב חח, או באורווה (אם השחקן כבר לא הציב שם עובד אחר). או כל סוג אחר של הבניין.

אם שחקן בוחר לשים את עובד בבניין של שחקן אחר, האחרון מיד מרוויח 1 נקודת יוקרה. אם השחקן לא רוצה להעביר את העובד, או לא יכול, הוא פשוט מקבל את העובד בחזרה.

ב) תחנה מסחרית (Trading Post)

השחקן לוקח 3 דינרים מן הבנק ויקבל בחזרה את העובד.

ג) אגודת הסוחרים (Merchants' Guild)

השחקן יכול לבחור להעביר את ראש העדה 1 עד 3 רווחים קדימה או אחורה לאורך הדרך. והשחקן יקבל בחזרה את העובד.

ד) שדה דו קרב (Joust Field)

השחקן יכול לבחור לתת לבנק 1 denier ו 1 קוביית בגד על מנת לקבל נקודת זכות מהמלך (ראה להלן). אז השחקן יקבל בחזרה את העובד.

הערה: לא ניתן לשלם 1 denier ו 1 בגד מספר פעמים כדי לקבל נקודות זכות מהמלך יותר מפעם אחת בתור.

ה) אורווה (Stables)

סדר התור משתנה:

אם שחקן מציב עובד על המעגל 1, הם הופכים שחקן מספר 1 המעגל השני מעניק לך את המקום ה-2 המעגל השלישי מעניק לך את המקום ה-3

שאר העובדים מסתדרים בהתאם לסדר על הסולם. לאחר מכן, השחקנים מקבלים בחזרה עובדים מהאורווה.

דוגמה (המשך): במהלך התור, כחול הציב עובד 1 באורווה, אדום הציב עובד על מספר 2. כעת יש להפוך את הסדר, אשר היה אדום / ירוק / כתום / כחול. כחול עכשיו יהיה הראשון, השני אדום. ירוק עכשיו יתפוס את המקום השלישי, וכתום יהיה אחרון. זה יהיה סדר המשחק מעתה והלאה.

ו) הפונדק (Inn)

אם שחקן הציב עובד במהלך התור, העובד עכשיו יעבור למעגל מצד ימין (העובד יישאר שם בתור הבא). העובד, אשר תפס את השטח הזה עד כה מודח ומוחזר לשחקן.

אם השחקן הכניס פועל ל Inn בתור קודם, ואם העובד אינו מודח (כלומר, אם אף אחד לא שיחק ב Inn במהלך התור). הוא יכול לקבל חזרה את העובד, או להשאיר אותו במקום שבו הוא נמצא לתור הבא. אם העובד אינו מוסר, הבעלים שלו עדיין יוכלו להשתמש בכוח שניתן על ידי ה Inn גם בתור הבא.

השחקן, אשר תופסת את המעגל מימין תמיד משלם 1 denier למקם את העובדים, לא משנה כמה שחקנים הכריזו pass (השחקן היריב עדיין זוכה ב- 1 נקודת יוקרה בכל זמן אם משתמשים במבנים שלהם)

דוגמה: במהלך התור, הכחול היה במעגל בצד ימין של חח. זה עולה לו רק 1 denier להציב עובד. במהלך שלב הצבת העובד, ירוק מציב עובד במעגל משמאל. כאשר חח מופעל, הוא הכחול מודח, והירוק לוקח את מקומו. הוא יישאר שם עד שהוא יודח, או שהוא בוחר לקחת את זה שוב בתוך התור שלאחר מכן. עד אז, הוא משלם רק 1 denier לכל עובד שהוא מציב.

שלב 4 – תנועת ראש העדה

על פי הכרזת ה pass בשלב 2 (כלומר, השחקן הראשון אשר הכריז pass פועל ראשון). לשחקנים עכשיו יש את ההזדמנות כדי להניע את ראש העדה. המיקום הסופי של ראש העדה יקבע אלו מבנים יופעלו.

כל שחקן יכול להעביר את ראש העדה 1 עד 3 רווחים קדימה או אחורה על ידי תשלום 1 denier לכל מקום. כמו כן, ניתן להכריז pass.

תנועת ראש העדה יכולה לכלול דיונים בין שחקנים, אך הסכמה להחליף משהו אסורה (קבלת משאבים או כסף בתמורה להסכמה כזו או אחרת). יתר על כן, שחקן לא חייב לכבד את מילתו כאשר הגיע זמנם להניע את ראש העדה. ראש העדה לא יכול ללכת אחורה לאזור לפני הגשר (כלומר, למבנים המיוחדים) ולא ללכת מעבר לשטח האחרון שבדרך. ניתן להעביר את ראש העדה לחללים ריקים.

כאשר כל השחקנים הניעו את ראש העדה או הכריזו pass, יש לעבור לשלב 5.

דוגמה: במהלך התור, השחקן ביל הכריז pass ראשון, ולאחר מכן כתום, אדום וירוק. בעקבות סדר זה, לשחקנים עכשיו יש הזדמנות להניע את ראש העדה. כחול pass, הכתום רוצה להעביר את ראש העדה 2 מקומות בחזרה, וכך נותן את לבנק 2 דינר. במצב זה בנינים שבהם עובדים של האדום והירוק אינם יכולים להיות מופעלים יותר. האדום משלם 2 דינר כדי להעביר את ראש העדה 2 רווחים קדימה, אבל הירוק מחליט לשלם 1 דינר כדי להעביר אחורה את ראש העדה אריח 1. כתוצאה מכך הבניין של השחקן הירוק יופעל, אבל של האדום, יופעל. כתוצאה מכך, ראש העדה סיים את התור שטח אחד אחרי המקום בו התחיל.

שלב 5 – הפעלת הבניינים

המבנים מופעלים על פי הסדר (לאורך הדרך), מן המקום הראשון לאחר הגשר עד השטח שבו נמצא ראש העדה כעת.

המבנים מעבר למיקום הנוכחי של ראש העדה לא יהיו בשימוש. השחקנים שיש להם על עובדים בבניינים שאינם בשימוש יקבלו אותם בחזרה בלי תמורה. (נקודות היוקרה שהוענקו לבעלי המבנים הללו אינן מבוטלות).

שחקן לא מיישם את האפקט של הבניין, אלא אם כן הוא מופעל. לאחר שבניין הופעל, השחקן יקבל בחזרה את העובד, והבניין הסמוך יופעל.

מבנים אלו מאפשרים לשחקן המפעיל אותם לקחת קוביות של מהבנק.
הקוביות ממוקמות לפני השחקן – משמע מדובר במידע גלוי.

יתרה מזאת, אם הייצור בבניין אבן (רקע אפור) מופעל על ידי כל שחקן, הבעלים לוקח 1 קוביית משאבים מהבנק (נבחר על ידי הבעלים מבין המשאבים המיוצרים על ידי המבנה).
אם המבנה מופעל על ידי הבעלים שלו, בעל המבנה לוקח את המשאבים הרגילים שניתנים על ידי המבנה, וללא משאב נוסף.

דוגמאות:

חוות עץ (בתמונה) - מייצרת 2 קוביות מזון או 1 קוביית בד
חוות אבן: מייצרת 2 קוביות מזון ו 1- קוביית בד.
אם הוא מופעל על ידי כל אדם שאינו הבעלים, הבעלים לוקח בנוסף קובייה 1 של אוכל או קובייה אחת של בד מן הבנק.

ב - בניית מבנים

אלה מאפשרים לבנות מבנים חדשים על הלוח:

הנגר מאפשר לשחקנים לבנות מבני עץ בלבד (אריחים עם רקע חום)

הבנאי מאפשר לשחקנים לבנות מבני אבן בלבד (אריחים עם רקע אפור)

האדריכל מאפשר לשחקנים לבנות בנייני יוקרה בלבד (אריחים עם רקע כחול)
אפשר לבנות בניין רק אם הוא עדיין זמין בבנק.
בכדי לבנות בניין, השחקן חייב לשלם את המחיר בקוביות המחיר (הרשום בצד השמאלי העליון של האריח).

לאחר מכן, המבנה החדש ממוקם על השטח הלא בנוי הראשון על הדרך, והבעלים מניח את אחד הבתים שלו על הפינה השמאלית העליונה של האריח.
השחקן מיד מקבל את מספר נקודות היוקרה לבניית הבניין הזה (מספר נקודות היוקרה מוצגת על הפינה הימנית העליונה של האריח).

דוגמה: השחקן האדום מיקם את אחד העובדים שלו על נגר ניטרלי, והוא רוצה לבנות חוות עץ.
הוא משלם 1 מזון ו 1 קוביית עץ הנלקחים מהמשאבים שברשותו- לבנק, ומוקמת חווה על השטח הפנוי הראשון על הלוח. הוא מציב בית קטן בצבעו על מנת להראות כי זהו אריח שלו, ומיד יקבל 2 נקודות היוקרה (כפי שמוצג בפינה הימנית העליונה של האריח).

בנייני יוקרה פועלים באותם הכללים, אבל הם יכולים רק להיות בנוי באתרים של בנייני מגורים
בבעלות שחקן נתון (ראה עורך הדין להלן).
במקרה כזה, הבניין הירוק מוסר ובמקומו נבנה בנין היוקרה.
בניית בנייני יוקרה מעניקה יתרונות לבעליהם.

פסל, תיאטרון והאוניברסיטה - הקבלן מיד יקבל 1 נקודת זכות מהמלך.
האנדרטה - השחקן שבונה את האנדרטה יקבל מיד 2 נקודות זכות מהמלך.

דוגמה: הירוק מציב את אחד העובדים על האדריכל (היות הבניין הזה שייך לכחול, האחרון יקבל נקודת יוקרה שהושגה בזכות הצבע הירוק של העובד), והוא רוצה לבנות את הפסל. ירוק משלם 1 קובייה זהב ו 2 קוביות אבן - הנלקח ממשאביו - לבנק. הוא מסיר אחד מבני המגורים שלו ומחליף את זה עם הפסל.

בנוסף הוא מיד יקבל 7 נקודות יוקרה ו נקודת זכות אצל המלך.

ג - עורך הדין

עורך הדין של מאפשר לשחקן לשנות בניין ניטרלי (עם רקע ורוד), או אחד מהמבנים שלו, לבניין מגורים (אחד עם רקע ירוק).

כדי לשנות את המבנה, השחקן חייב לתת קוביית בד 1 ו 1 דינר. לאחר מכן, השחקן מחליף את הבניין הנבחר בבניין מגורים, ומיד יקבל 2 נקודות יוקרה. השחקן חייב לשים את אחד הבתים שלו על האריח של בניין המגורים. מעתה ואילך, במהלך שלב 1. הבניין הזה יניב 1 denier הכנסה נוספת לבעלים. אם בניין מגורים שונה לבניין יוקרה בשלב מסוים, לא מתקבלת הכנסה נוספת.

הערה: כאשר שחקן מבצע טרנספורמציה לבניין, הבניין מועבר בחזרה לבנק, והוא יכול להבנות מחדש. מיבנים ניטראליים מושלכים לצמיתות.

מספר בנייני מגורים הזמינים הוא באופן תיאורטי בלתי מוגבל. אם נגמרים אריחי בנייני המגורים, ניתן לשים את הבתים על רווחים ריקים במקום.

עורך הדין לא יכול לשנות את בניין היוקרה, בניינים הבסיסיים או בניין מגורים. יתר על כן, עורך הדין לא יכול להיות לעבור טרנספורמציה בעצמו.

אם יש עובד בבניין אותו השחקן רוצה לשנות, העובד מקבל את גמולו מיד, ועורך הדין ממתין לסיום הפעילות של הבניין.

דוגמה: הכחול הציב את אחד העובדים על עורך דין (אשר הבניין שייך לו, לפיכך כחול אינו משיג יוקרה) והוא רוצה לבנות בניין מגורים.

הוא משלם קובייה 1 בד 1 ו 1 denier - הוא מסיר את המחצבה הניטרלית (הוא יכול גם לבחור מאחד הבניינים שלו ומשנה אותו לבניין מגורים. הוא מעביר בית על אריח, ומיד יקבל 2 נקודות היוקרה. בכל תור שלאחר מכן, הוא ירוויח הכנסה נוספת של 1 denier.

ד – השוק (Marketplaces)

Marketplaces מאפשר למכור 1 קובייה לבנק ולקבל בתמורה דינרים (תלוי במחיר השוק). אסור למכור כמה קוביות בבת אחת.

ה – דוכן רוכל (The Peddlers)

הדוכן מאפשר לך לקנות 1 או כמה קוביות מהבנק בעבור דינרים. הם אינם מאפשרים לך לקנות זהב. בדוכן אחד לא ניתן לקנות יותר מ 1 קובייה.

אריחי הרוכל הלא קבועים (עץ או הבניין) מאפשרים לך לקנות 1 או 2 קוביות על פי בחירתך.

ו – כנסייה (The Church)

הכנסייה מאפשרת לך להחליף דינרים בנקודות יוקרה. השחקן יכול לשלם 2 דינרים ולקבל 3 נקודות, או לשלם 4 דינרים ולקבל 5 נקודות.

הערה: השחקן הבונה את הבניין יקבל 3 נקודות יוקרה ונקודת זכות מהמלך (ראה להלן) כאשר הוא מציב את הכנסייה על הלוח.

ז – חייט (The Tailor)

מאפשר לך להחליף קוביות בד בעבור נקודות יוקרה. השחקן יכול לבחור לשלם 2 קוביות ולקבל 4 נקודות, או לשלם 3 קוביות ולקבל 6 נקודות.

ח - בנק

הבנק מאפשר לך להחליף דינרים בקוביות של זהב. השחקן יכול לשלם 2 דינרים בכדי לקבל 1 קוביית זהב, או לשלם 5 דינרים ולקבל 2 קוביות זהב.

ט –האלכמאי (The Alchemist)

האלכמאי מאפשר החלפת קוביות בזהב. שחקן יכול גם לשלם 2 קוביות (מכל סחורה) ולקבל 1 קוביית זהב, או לשלם 4 קוביות (מכל סחורה) ולקבל 2 קוביות זהב.

שלב 6 - בניית הטירה

שלב זה רק מתבצע רק ע"י השחקנים שהציבו עובד בתוך הטירה.

הטירה מחולקת לשלושה חלקים:
המרתף (The Dungeon מורכב מ 6 חלקים) נבנה לפני חלוקת הנקודות הראשונה.
החומות (מורכבות מ 10 חלקים) נבנות לפני חלוקת הנקודות השנייה.
המגדלים (מורכבים מ 6 חלקים) נבנים לפני חלוקת הנקודות השלישית והאחרונה.

השחקנים בונים את הטירה לפי הסדר שלהם על סולם Castle (שטח 1). השחקן יחליט, במהלך התור, כמה "קבוצות" הוא נותן לבניה.
"קבוצה" חייבת להיות מורכבת משלוש קוביות שונות, אחת מהם חייב להיות קובית מזון.

בכל פעם ששחקן נותן לבנק "קבוצה", הוא שם בית בחלק של הטירה, הנמצא כעת בשלבי בניה כפי שנראה בהמשך, פקיד הוצאה לפועל קובע את ההתקדמות על הלוח לפיו נקבע החלק שנמצא כעת בשלבי בניה.)

אם אין יותר מקום באותו חלק, השחקן יכול להתחיל לבנות את הקטע הבא (עם זאת, כאשר השחקנים בונים את המגדל - אשר הינו החלק האחרון, קיימת אפשרות כי חלק מהם לא יהיו מסוגלים לתת קבוצות, היות והמגדל יהיה מלא.)

לבסוף, בניית קטע חדש עשוי להתחיל לפני שמקטע קודם הושלם (וישנם עדיין רווחים חופשי משמאל). במקרה זה, הרווחים יישארו פנויים עד סוף המשחק.

אם שחקן הציב עובד בטירה, אך לא יכול או לא רוצה לתת "קבוצה" (לדוגמה, אם אין לו מספיק קוביות שונות), הוא מאבד 2 נקודות יוקרה. (לא ניתן לעבור מתחת 0 נקודות יוקרה).
עונש זה אינו חל אם, בעת בניית המגדלים, שחקן לא יכול לתת "קבוצה" בגלל שאין מקומות פנויים במגדל.

(אם ברשות השחקן לפחות "קבוצה" אחת, הוא שומר את הקוביות ואת נקודות היוקרה.)

השחקנים צוברים נקודות יוקרה בכל פעם שהם מסייעים לבנות את הטירה.

עבור כל "קבוצה" שהם מספקים כדי לבנות את Dungeon, השחקן יקבל 5 נקודות יוקרה.
עבור כל "קבוצה" שהם מספקים כדי לבנות את החומות, השחקן יקבל 4 נקודות יוקרה.
עבור כל "קבוצה" שהם מספקים לבניית המגדלים, השחקן יקבל 3 נקודות יוקרה.

לבסוף, יש לקבוע איזה שחקן סיפק את רוב ה"קבוצות" במהלך זה התור (במילים אחרות, מי הציב הכי הרבה בתים בטירה).
השחקן מיד יקבל 1 נקודת זכות מהמלך (ראו להלן).
אם כמה שחקנים הניחו את אותו מספר את נקודת זכות מהמלך יקבל זה שהציב את הבתים ראשון.
בסיום השחקנים מקבלים בחזרה עובדים מן הטירה.

דוגמה: במהלך התור, אדום וירוק הציבו אחד עובד ב Castle (היכן ש Dungeon הנבנים). אדום, אשר העובד שלו נמצא על שטח 1, בהתחלות הבניה, נותן את הקוביות של "קבוצה" (מזון + אבן + עץ) וכן מעביר את אחד הבתים שלו ל Dungeon. הוא יקבל 5 נקודות יוקרה. עכשיו, זה התור של הירוק להניח קבוצות.

דוגמה (המשך): הירוק מספק 2 "קבוצות". הוא מציב 2 בתים בטירה, אבל מאחר שיש רק שטח 1 נותר ב Dungeon, הירוק מעביר בית 1 ל Dungeon ובית 1 בחלק החומות (wells). הוא יקבל 9 נקודות יוקרה (5 נקודות עבור הבית ב Dungeon, ו 4 נקודות על בית בחלק של החומות).

בתור הזה הירוק בנה את רוב הבתים בטירה. לכך הוא מרוויח נקודת זכות מהמלך.

שלב 7 - סוף התור

תנועת פקיד הוצאה לפועל של לאורך הדרך הינה תמיד קדימה (כלומר הוא תמיד מתרחק מהטירה). הוא יכול לנוע על שטחים ריקים. התנועה נקבעת על פי המיקום הנוכחי של ראש העדה.

אם ראש העדה ממוקם לאחר פקיד הוצאה לפועל לאורך הדרך (כלומר, עוד יותר רחוק מהטירה), פקיד הוצאה לפועל נע 2 רווחים קדימה.

אם ראש העדה ממוקם לפני פקיד הוצאה לפועל לאורך הדרך (כלומר, קרוב יותר את לטירה), או על אותו שטח, פקיד הוצאה לפועל מתקדם שטח אחד קדימה.

לאחר תנועת פקיד הוצאה לפועל, יש למקם את ראש העדה על השטח אליו הגיע פקיד הוצאה לפועל.

לאחר מכן, יש לבדוק אם פקיד הוצאה לפועל הגיע או עבר שטח של חלוקת נקודות, או שינה את קטע הבניה בטירה.

בכל מקרה, יהיה רק שלב ניקוד אחד בכל מקטע.

דוגמה: ראש העדה נמצא שטח אחד רחוק יותר של מפקיד הוצאה לפועל על הדרך. פקיד הוצאה לפועל נע קדימה 2 מהלכים. לאחר מכן, ראש העדה ממוקם על אותו שטח. המקום אשר מפעיל את ניקוד בניית המרתף הגיע. השחקנים מקבלים את הציון על ה Dungeon, אלא אם הניקוד בוצע בתור קודם באם ה Dungeon כבר היה מלא. במקרה כזה, השחקנים יכולים לעבור לתור הבא.

ניקוד

על פי הקטע שמבוצע לגביו ניקוד - ל Dungeon, חומות, או מגדלים - כל שחקן בתורו על פי סדר המשחק, סופר את מספר חלקי הטירה שנבנו (כלומר, את מספר הבתים שהוצבו בחלק נתון) הניקוד מתייחס רק לבתים שבאותו החלק, אם נבנו כבר בתים בחלק הבא שכן לא היה מקום בחלק הרלוונטי, הבתים הנוספים אינם נלקחים בחשבון.

מרתף

ללא בתים - 2- נקודות יוקרה
2 או יותר בתים – 1 נקודת זכות מהמלך

חומות

ללא בתים - 3- נקודות יוקרה
2 בתים – 1 נקודת זכות מהמלך
3 או 4 בתים – 2 נקודת זכות מהמלך
5 או יותר בתים – 3 נקודת זכות מהמלך

מגדלים

ללא בתים - 4- נקודות יוקרה
2 או 3 בתים – 1 נקודת זכות מהמלך
4 או 5 בתים – 2 נקודת זכות מהמלך
6 או יותר בתים – 3 נקודת זכות מהמלך

כאשר מסתיים שלב הניקוד, בכל מקום בו פקיד הוצאה לפועל עשוי להיות על הדרך, השחקנים צריכים מעתה לבנות את חלק הבא של הטירה, גם אם יש כמה חללים ריקים בקטע שנרשמו לגביו נקודות. אם ניתן ניקוד על הקטע של המגדלים, המשחק נגמר (ראו להלן).

דוגמה: ניקוד המרתף סדר המשחק הוא אדום, כחול, כתום ולבסוף הירוק. כל שחקן מתייחס לכמות הבתים במרתף. האדום הנה 3 בתים ולכן מקבל 1 נקודת זכות מהמלך. הכחול בנה 3 חלקים וקיבל 1 נקודת זכות. הכתום לא בנה שום דבר, ולכן הוא מאבד 2 נקודות יוקרה. (הכרה: לא ניתן לרדת מ- 0 נקודות היוקרה.) לבסוף, הירוק בנה בית 1 במרתף ולא יקבל כלום (הירוק בנה בית נוסף בקטע החומות ולכן אינו נספר עדיין).

נקודות זכות מהמלך

ישנן מספר דרכים להרוויח נקודות זכות מהמלך:
באמצעות שדה Jousting
באמצעות בניית מבנים ספציפיים (כנסייה, את הפסל...)
בלהיות הבנאי הטוב במהלך ניקוד של חלקי הטירה - המרתפים, הקירות, והמגדלים.

נקודות זכות מהמלך מיוצגות על ידי ארבעה מסלולים בטבלה. הטורים הם:
א - נקודות יוקרה.
ב - קבלת דינרים
ג - קבלת משאבים
ד - שימוש במבנים

כל שורה מחולקת ל 5 עמודות כאשר ההשפעה גדלה (מצד שמאל לצד ימין).

בכל שורה, שתי העמודות הראשונות זמינות מתחילת המשחק.
עמודות 3 ו 4- זמינות לאחר ניקוד של סעיף ה Dungeon (גם אם השחקנים כבר התחילו הבניין בסעיף הבא).
טור 5 זמינה רק לאחר ניקוד סעיף החומות.

(גם אם השחקנים כבר התחילו הבניין בסעיף הבא).
מספר שחקנים עשויים להיות על אותו שטח בו זמנית.

כאשר שחקן מרוויח נקודות זכות מהמלך. הוא חייב לבחור שורה אחת, ואם הדבר אפשרי, לקדם את הסמן ימינה.

לאחר מכן, השחקן יכול להשתמש באחד האפקטים המסופקים על השורה הנבחרת, בין רמה 1 לבין הרמה שכרגע נמצא עליה הסמן.

השחקן יכול לקדם את הסמן לרמה 2 של שורה נתונה, ולבחור את ההשפעות של שימוש ברמה 1. לא ניתן לקדם את הסמן על שורה מסוימת ולהשתמש באפקט של קו אחר. לאחר רמה 5 הסמן אינו יכול להתקדם יותר, אבל עדיין שחקן יכול לבחור את הקו ולנצל את האפקט של הבחירה שלהם.

אם שחקן יקבל כמה נקודות זכות מהמלך במהלך אותו שלב (למשל, במהלך ניקוד או כאשר האנדרטה בנויה), חובה להשתמש בנקודות הזכות בקווים שונים. לכן, אין אפשרות להגיע למספר רב יותר מ 4 נקודות זכות מהמלך בשלב אחד.

דוגמה: השחקן הכתום זכה בנקודות זכות מהמלך במהלך ניקוד Dungeon. הוא בחר את השורה הראשונה (נקודות היוקרה), שבו הוא כבר התקדם בשלב הקודם. עם זאת, היות וה Dungeon מבצע ניקוד, הכתום עדיין לא יכול לקדם את הסמן, מעבר לעמודה שניה, הוא משאיר אותו על שטח ויקבל 2 נקודות יוקרה.

דוגמה: השחקנים הם בונים את המגדל. כל העמודות הטבלה זמינות כעת. הכחול קיבל נקודת זכות מהמלך לאחר שסיים לבנות את הכנסייה. הוא בחר את השורה השלישית (המשאב קוביות). הוא מעביר את הסמן מהשטח השני לשטח השלישי, ואז בחר לקחת קוביה מזון מן המלאי (הסמן על שטח 3, לכן הוא יכול לבחור בין רווחים 1, 2 ו 3).

העמודות:

(א) נקודות יוקרה

השחקנים מרווחים בין 1 ל 5 נקודות יוקרה, בהתאם לעמודה את הסמן נמצא (זה חסר תועלת להפעיל מיקום נמוך יותר באותו טור).

(ב) קבלת דינרים

השחקנים מרווחים בין 3 ו 7 דינרים, תלוי בעמודה שבה הסמן נמצא (זה חסר תועלת להפעיל נמוך יותר טור).

(ג) קבלת המשאבים

טור 1 - השחקן יקבל 1 קוביית מזון
טור 2 - השחקן יקבל 1 קוביית עץ קובייה או 1 אבן
טור 3 - השחקן יקבל 1 קוביית בד
טור 4 - השחקן יחליף קוביה אחת שלו בשתי קוביות שיבחר (לא זהב)

טור 5 - השחקן יקבל 1 קוביית זהב

(ד) השימוש במבנים

שורה זו מאפשרת לך להשתמש ישירות בהשפעת מספר מבנים. כדי להשתמש בהשפעה של מבנה נתון, הוא אינו חייב להיות על הלוח (לדוגמה, תוכל להשתמש בעמודה 3, גם אם אין בונה על לוח).

מבנים נבנים על פי הכללים של שלב 5.

טור 1 אין כל השפעה

טור 2 (נגר) השחקן יכול לבנות את הבניין העץ על ידי תשלום מופחת של 1 קוביית עץ.

טור 3 (מייסון/בנאי) השחקן יכול לבנות בניין אבן על ידי תשלום מופחת של 1 קוביית אבן.

טור 4 (עו"ד) שחקן יכול לשנות את אחד הבניינים שלו, או בניין ניטרלי, לבניין מגורים, על ידי תשלום של קוביית בד 1.

טור 5 (אדריכל) השחקן יכול לבנות בניין יוקרה שלו על אחד מבני מגורים.

דוגמה: השחקנים בוניהם כעת את החומות. עמודות 3 ו-4 זמינות כעת בטבלת נקודות זכות מהמלך. לירוק יש רק נקודות זכות מהמלך שנרכשו הודות לבניין דו קרב. הוא בוחר את השורה הרביעית. הוא נע בין שטח 2 לשטח 3 ובוחר להקים פארק. הוא משלם 1 קוביית מזון (שכן יש לו הנחה של 1 קוביית אבן) ומקים פארק על השטח הראשון הפנוי בדרך. הוא שם בית על האריח ומיד מקבל 3 נקודות יוקרה.

סוף המשחק

המשחק מסתיים מיד אחרי את ניקוד סעיף המגדלים (כלומר, לאחר שפקיד הוצאה לפועל הגיע לשטח של ניקוד המגדלים, או כאשר 14 חלקי המגדל כבר בנויים).

השחקנים מוסיפים את הנקודות הבאות לנקודות שהם כבר השיגו במהלך המשחק:

3 נקודות - עבור כל קוביית הזהב ברשותם.

1 נקודה - עבור כל 3 קוביות משאבים אחרות ברשותם.

1 נקודה - עבור כל 4 דינרים ברשותם.

השחקן עם הכי הרבה נקודות יוקרה מנצח את המשחק. במקרה של תיקו עבור המקום הראשון, כל השחקנים שהשיגו מספר זהה של נקודות - מנצחים.

Caylus ל 2 שחקנים

הכללים דומים, חוץ מזה:

שני השחקנים מתחילים את המשחק עם 5 דינרים.

יש להפוך את סדר התור עם כל שינוי תור. שחקן משחק תור אחד הראשון, השני בתור הבא, וכן הלאה כתוצאה מכך stables אינו בשימוש.

כאשר שחקן מכריז pass, השני חייב לשלם 3 דינר(במקום 2 בדרך כלל) משחק בבנין שלך עדיין עולה 1 denier.

The Inn שומר על כוחו (השחקן אשר פועל שלו ממוקם בעיגול הימני, משלם 1 denier בכל מקרה).

טיפים

Caylus הוא משחק של התפתחות, בהתאם לבחירות שחקנים (אשר צריכים להחליט מתי לבנות מבנים? האם יהיה עורך דין? מתי יגיע בנאי אל הלוח?), המשחק יתפתח בדרכים שונות. בכמה משחקים יהיו המון משאבים, באחרים לא. בכמה משחקים יהיו מבני יוקרה, באחרים לא. עם זאת, השחקנים יצטרכו לנצל את המצבים שהם יעמדו בפניהם. הנה כמה עצות שיסייעו לשחק את רוב המשחקים הראשונים -

סדר ההחלטות: מתחילים עשויים לא להיות מסוגלים להפעיל את הבניין בו שמו פועל. לדוגמה, בכדי להפעיל את בנין הדו קרב יש צורך בקוביית בד ודינר. הדינר יכול לבוא מהתחנה המסחרית, שכן הוא בא לפני בית הדו קרב על הדרך. עם זאת, צריך להיות לשחקן קוביית בד בתחילת התור. שכן, אין ייצור בד לפני אריח הדו קרב.

אם שחקן מציב עובד על משק חקלאי או בדוכן של הוכל, ומקווה להשתמש בקוביית הבד שיקבל בכדי להפעיל את אריח הדו קרב, התוכנית לא תצליח, שכן הקובייה תגיע מאוחר מדי.

הוראת pass: ככל שאתה מכריז pass מאוחר יותר, כך תוכל להשפיע על תנועת ראש העדה טוב יותר (אם יש לך דינרים, כמובן). ראש העדה הוא מאוד חשוב כדי לקבוע אילו עובדים יופעלו וכמה מהר יגיע הניקוד.

שחקן אשר מכריז pass מוקדם והעובדים שלו ממוקמים במעלה הדרך יהיה כנראה הקורבן של יריביו, אשר לא יהססו לחבור יחד כדי לגרום לראש העדה ללכת לאחור. שחקן אשר מכריז pass בסוף התור יכול להשקיע את כל הנדרש כדי להפעיל את העובדים.

הצבה של עובדים של בבנין היריב: זה צעד חכם לעיתים קרובות להציב עובדים במבנים של שחקנים אחרים, גם אם הם משיגים נקודות יוקרה ליריב. שכן, שימוש במבנים שלהם עשוי להניב הרבה יותר.

מבנים מיוחדים: יש צורך להשתמש במבנים מיוחדים בצורה חכמה אם אתה רוצה לנצח את המשחק. השער מאפשר לך לעבור לאריח אחר מאוחר יותר, כדי להסתיר את כוונותיך. התחנה המסחרית מספקת כסף ברגע הטוב ביותר (כלומר, ממש לפני תנועת ראש העדה). הגילדה המסחרית היא הדרך החסכונית ביותר להניע את ראש העדה. בנין הדו קרב מאפשר לך לקבל נקודות זכות מהמלך ללא בנייה של הטירה. המקום הראשון באורווה מבטיח לך את הפעולה החשובה בתור הבא. The Inn, בעיקר במשחקים עם שחקנים רבים, מאפשר לך לחסוך כסף או למקם יותר עובדים.

נקודות זכות של המלך הן דרך טובה לחדד את האסטרטגיה. כל ארבעת השורות של הטבלה הן שימושיות. התועלת של קו נקודות היוקרה ברור למדי, במיוחד אם השחקן מתרכז בה. השורה של הדינרים מאפשרת לשחקן בקלות לכסות על ההפסדים. זה גם עוזר לך להשיג אפקטים חזקים אם כמה מבנים (הבנק, הכנסייה) בנויים. שורת המשאבים מאפשרת לך למצוא את הקובייה שתעזור לך לנצח. זה גם מעניק לך גישה לקוביות זהב. לבסוף, קו הבנייה מאפשר לשחקן אשר האסטרטגיה שלו מבוססת על בנייה של הטירה להשפיע על העיר, בעלות נמוכה יותר.

עורך הדין: אתה צריך לבחור בזהירות את שינוי את הבניין על ידי עורך דין. שחקן יכול להסיר בניין ניטראלי על מנת שאחרים יעשו שימוש בבנין שלך, או אפילו להסיר את השוק כדי לשלול את מיתר השחקנים מקור הכנסה.