

Caylus: Magna Carta – Rendes szabályok

Tervező: William Attia – Illusztráció: Arnaud Demaegd – Grafikus dizájn: Cyril Demaegd

Magyarra fordította: Thaur – FAQ & fórum : <http://www.ystari.com>

Üdvözlünk a Caylus: Magna Carta rendes szabályainál! Az egyszerűsített szabályokhoz képest e verzióban plusz dolgok jelennek meg, így még izgalmasabb lesz a játék. Az új szabályokat külön jelezzük olyasformán, hogy a margón egy ► látható mellettük. Ha már megismerkedtetek az egyszerűsített szabályokkal, vagy ismeritek a táblás Caylust, akkor vágjatok bátran bele – de vigyázzatok az udvarnaggal!

Köszönetnyilvánítás

A tervező köszönetet mond minden tesztelőnek (különösen a párizsi, Champs-sur-Marne-i, stavangeri és Villebon-sur-Yvette-i tesztelőknak) a részvételért, a javaslatokért és az ötletekért. Külön köszönet Thomasnak lelkesülségéért és fogékonyságáért.

Külön köszönet Bruno Cathalának: a Caylus Magna Carta egy beszélgetésünk gyümölcse.

Cyril külön köszönti Ricket!



Egyszer volt, hol nem volt

Szép Fülöp francia király 1289-ban megparancsolta, hogy épüljön meg Caylus várkastélya, ami most még csak egy jelentéktelen falucska, de az úton építészek, munkások, mesteremberek érkeznek. Lassan város születik a földhányások, kőhalmok és állványok körül...

A játék célja

A játékosok egy-egy építőmester bőrébe bújnak, építik a kastélyt, de ugyanakkor a kastély alatti várost is. Eközben hírnevet szereznek, és elnyerik a király kegyét. A kastély elkészültekor az a játékos győz, akinek a legtöbb hírnévpontja van.

Előkészületek

- Egyikőtök vegye magához a semleges (rózsaszín) lapokat, és közülük az ócskást rakja le az asztalra. Ezután keverje meg a többit, és rakjon le egy (ha ketten vagytok), kettő (ha hárman vagytok) vagy három (ha négyen vagytok) kártyát az ócskás **bal** oldalára. Ezek a kártyák alkotják az út elejét. A megmaradt rózsaszín kártyákat félre kell tenni – azokra nincs szükség a játékban. Az udvarnagyt rakjátok az ócskásra.
- Válogassátok ki a kék hátterű presztízskártyákat, és képpel felfelé rakjátok ki ezeket az asztal szélére. A hídkártyát és a kastélykártyát rakjátok az út közelébe.
- A kastélyjelzőket értékük szerint válogassátok szét, és rakjátok a kastély mellé. Ha hárman vagytok, minden értékből egyet rakjatok vissza a dobozba; ha csak ketten vagytok, minden értékből kettőt.
- Mindegyikőtök válasszon magának egy színt, és vegye el e színhez tartozó jelzőket és kártyákat. Mindegyikőtök keverje meg saját kártyáit, majd rakja le maga elé képpel lefelé, húzópakliként, és vegye a kezébe a legfelső három lapot. Akinek nem tetszenek a lapjai, az eldobhatja ezeket, és felhúzhat három új kártyát – de ezt mindenki csak egyszer teheti meg. Az eldobott kártyák képpel felfelé a húzópakli mellé kerülnek – vagyis mindenkinek saját dobópaklija van.
- Mindegyikőtök kap **2 élelmiszert**, **2 fát**, valamint **4 dénárt**.
- Véletlen segítségével jelöljétek ki egy kezdőjátékost, ő megkapja a kezdőjátékos kártyáját.

Alapszabályok

Erőforrások:



Élelmiszer Fa Kő Arany



Munkás



Udvarnagy

Kastélyjelzők:



Alapok Falak Tornyok



Előkészületek: Négyen játszanak. Először az ócskás (D) kerül az asztalra, utána tőle balra három véletlenszerű semleges épület (A, B, C). Ezzel elkezdődött az út (A-D), a továbbiakban ezt folytatják majd a játékosok. A híd (E) és a kastély (F) az út fölé kerül.

Kártyák: Minden játékosnak saját húzópaklija van. A kártya kerete (G) jelzi, mely játékosé az adott kártya. A bal felső sarokban látható az építési költség, erőforráskockákban (H), a jobb felső sarokban pedig a címerben látható szám jelzi, hány hírnévpontot ér a játék végén a megépített épület (I). A kártya főképessége (K) a kép (J) alatt található: a képességet az a játékos használja ki, aki munkását a kártyára rakja. A kártya mellékképessége a kártya alsó részén látható (L): ezt az épület tulajdonosa élvezi, ha a kártyára egy másik játékos rak munkást. A kártyák részletesebb leírását a szabályfüzet végén találod.

Kastély: A kastély építése három szakaszra osztható: az alapok kiásására, a falak felhúzására, végül a tornyok emelésére. A kastély építése erőforrás-csomagok beadásával lehetséges.

► **Udvarnagy:** Az udvarnagy, a király tisztviselője, az utat járja mindkét irányban, egyik kártyáról a másikkra lépve, és ezáltal megszabva, hogy mely munkások dolgozhatnak.

A játék menete

Fontos: Az arany afféle **dzsóker-erőforrás**. Egy aranykocka bármilyen erőforráskocka helyett beadható, akár épület megépítésénél, akár a kastély építésénél. A **fehér** kocka pedig mindig **bármilyen** erőforráskockát jelent (ideértve az aranyat is.).

A játék fordulókból áll, és minden forduló hat fázisból.

► 1. fázis: Bevétel

Minden játékos kap **2 dénárt** a készletből, továbbá mindenki még **annyi dénárt** kap, ahány **lakóépülete** (zöld) van az út mentén.

Amennyiben valaki megépítette a **fogadót**, úgy ő kap **1 dénárt** a készletből.

2. fázis: Cselekedetek

Először a kezdőjátékos hajt végre **egy** cselekedetet, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek. A lehetséges cselekedetek:

A) Kártya felvétele:

A játékos bead **1 dénárt**, hogy a **saját húzópaklijának legfelső lapját** felhúzza és a kezébe vegye. Ha már kifogyott a húzópaklija, a dobott lapjait megkeverve új húzópaklit alkot. Nincs korlátozva, hány kártya lehet egy játékos kezében.

B) Kártyacsere:

A játékos bead **1 dénárt**, hogy **eldobja a kezében lévő összes lapot**, képpel felfelé dobópaklijára rakva azokat, majd **felhúzzon ugyanennyi kártyát húzópaklijából**. Ha ott nincs elég kártya, a játékos dobott lapjait megkeverve új húzópaklit alkot.

C) Munkás épületre helyezése:

A játékos bead **1 dénárt**, hogy **egy munkását az úton lévő egyik épületre rakja**. Egy kártyán csak egy munkás lehet. A játékos munkását lerakhatja semleges épületre, saját épületére, de egy másik játékos épületére is.

Lakóépületre és presztízsépületre nem rakható le a munkás.

D) Kézben tartott épület megépítése:

A játékos **kifizeti a kártya építési költségét** (a bal felső sarokban látható), és **lerakja a kártyát az út végére**. Innentől már bárki, aki épp soron van, lerakhat egy munkást erre az épületre.

► E) Presztízsépület megépítése:

A játékos választ egyet a kirakott, még megépíthető presztízsépületek közül, kifizeti az építési költséget (a bal felső sarokban látható), és lerakja azt **egy lakóépületére**. Innentől ez a lakóépület nem ad pluszjövedelmet az 1. fázisban.



Bevétel



Példa: A zöld játékos már épített egy piacot az úthoz. Mikor a vörös játékoson a sor, úgy dönt, hogy rárakja egy munkását. Bead 1 dénárt, és munkását lerakja a kártyára. Ebben a fordulóban már nem rakható másik munkás erre a kártyára.



Példa: A kék játékoson a sor. Úgy dönt, a kezéből lerak egy épületet. A kőbányát választja, kifizeti az építési költséget (2 kő és 1 ételmisszer), és lerakja a kártyát az út végére. Innentől már bárki, aki épp soron van, dönthet úgy, hogy lerakja egy munkását a kőbányára.

Csak az képes presztízsepület megépítésére, akinek van lakóépülete!

F) Passzolás

A játékos passzjelzőjét a hídra teszi, az első üres passzolási helyre (amelyen a legkisebb szám látható). Az elsőként passzoló játékos kap 1 dénárt a készletből. **Aki passzolt, az ebben a fordulóban már nem hajthat végre cselekedetet.**

A 2. fázis addig tart, amíg mindenki nem passzol.

▶ 3. fázis: Az udvarnagyt mozgatása

A játékosok passzolási sorrendben dénárokat beadásával mozgathatják az udvarnagyt. Minden lépés 1 dénárba kerül, és egy játékos legfeljebb 3 dénárt fizethet be.

Az udvarnagyt egyik végén sem léphet le az útról.

Mindenkinek csak egy lehetősége van az udvarnagyt mozgatására. Miután mindenkinek lehetősége volt az udvarnagyt mozgatására, a fázis véget ér.

4. fázis: Az épületek képességei

Az egyes épületek képességeit a szabályfüzet végén találod.

▶ Az épületek sorban aktiválódnak, kezdve az út legelső, **befejezve azzal az épülettel, amelyen az udvarnagyt áll.**

- Csak olyan épület aktiválódik, amelyen van munkás.

- Ha egy épületen van munkás, akkor az épület **főképeségéből a munkás tulajdonosa, mellékképeségéből a kártya tulajdonos** profitál.

- Ha egy játékos épületén saját munkása van, akkor csak az épület főképeségéből profitál, a mellékképeség nem jön létre.

▶ • Az udvarnagyt túli épületek nem aktiválódnak.

Az aktiválás után a játékos visszakapja munkását.

Az aktivált épületek (fő- és mellék-) képességeit nem kötelező használni. Az épület tulajdonosa akkor is kihasználhatja az épület mellékképeségét, ha az épületen lévő munkás tulajdonosa nem használja az épület főképeségét.



Példa: A zöld játékoson a sor. Úgy dönt, megépít egy presztízsepületet. A szobrot választja, kifizeti az építési költséget (2 kő és 1 arany), és lerakja a kártyát egy saját lakóépületére. A kártyát úgy rakja le, hogy látszódjék az eltakart kártya kerete, így egyértelmű, kié is e presztízsepület.



Példa: A narancsszín játékoson a sor. Úgy dönt, passzol, és passzjelzőjét a híd első passzolási helyére rakja. Minthogy ő passzolt először, kap 1 dénárt a készletből.



Példa: E fordulóban először a narancsszín játékos passzolt, utána a zöld, a kék, végül a vörös, így ebben a sorrendben mozgathatják az udvarnagyt. A narancsszín játékos passzol. A zöld játékos azt akarja, hogy az udvarnagyt lépjen előre egyet (vagyis a következő kártyára), ezért bead a készletbe 1 dénárt. Ugyanígy tesz a kék játékos is, és az udvarnagyt már az utolsó kártyán jár. Azonban a vörös játékos azt szeretné, hogy az udvarnagyt visszafelé lépjen, ezért ő is bead 1 dénárt. Az udvarnagyt mozgását a zöld játékos bankján fejezi be.

A 4. fázis során a kék játékos kőbányája, rajta a zöld munkással, nem aktiválódik, nem kapják meg az erőforráskockákat. A zöld játékos bankja még aktiválódik.

5. fázis: A kastély

Passzolási sorrendben a játékosok **erőforrás-csomagokat** adhatnak be. Minden csomag három erőforráskockából áll: **1 fából, 1 kőből és 1 élelmiszerből**. Minden játékos annyi kastélyjelzőt kap a készletből, ahány csomagot bead.

A kastélyjelzőket sorban kell elvenni: először az alapok jelzőit (vörös), azután a falak jelzőit (narancsszín), végül a tornyok jelzőit (sárga). Ugyanabban a fordulóban egyazon játékos akár többféle színű jelzőt is szerezhethet.

A soron lévő játékos legfeljebb annyi csomagot adhat be, ahány jelző van még a készletben.

A játékos, aki e forduló e fázisában a **legtöbb** csomagot adta, a készletből kap **1 aranyat**. Egyenlőség esetén az érintettek közül az kapja az aranyat, aki előbb adta be a csomagokat.

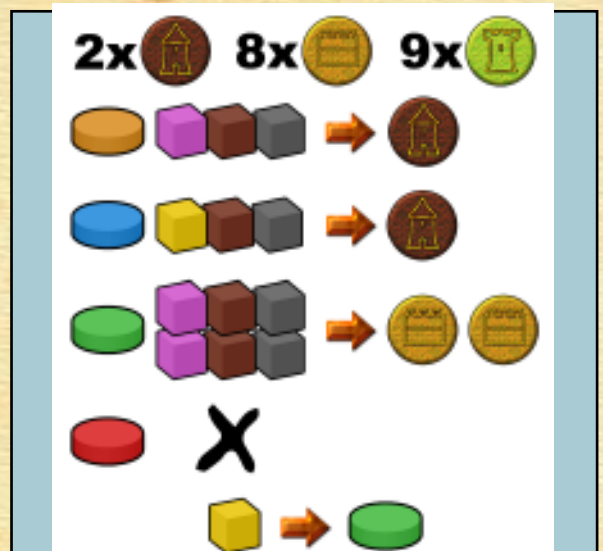
Ha egy fordulóban senki sem ad be csomagot, a **kastélyjelzők közül kettőt vissza kell tenni a dobozba**. Ugyanúgy, mint építésnél, először a vörös jelzők közül kell visszatenni, azután a narancsszín jelzők közül, végül a sárga jelzők közül.

Ha már nincs kastélyjelző a készletben, a játék e fordulóval véget ér.

6. fázis: A forduló vége

- ▶ Az udvarnagyt **2 lépést** tesz előre, az út vége felé. Ha már csak egy kártya van előtte, akkor csak egyet lép. Ha már az utolsó kártyán van, nem lép.

A kezdőjátékos átadja a kezdőjátékos kártyáját bal oldali szomszédjának, és kezdődik is az új forduló.



Példa: Az 5. fázisban a narancsszín játékos (minthogy ő passzolt először) bead 1 csomagot és elvesz 1 alapjelzőt. A kék játékos is bead 1 csomagot (az élelmiszer helyett aranyat ad be), és elveszi az utolsó alapjelzőt. A zöld játékos 2 csomagot ad be és elvesz 2 faljelzőt. A vörös játékos nem ad be csomagot. A zöld játékos adta be a legtöbb csomagot, így ő kapja az aranyat. Ha ő is csak 1 csomagot adott volna be, az aranyat a narancsszín játékos kapta volna.



Példa: Az udvarnagynak kettőt kellene lépnie előre, azonban már csak egy kártya van előtte, így erre a kártyára lép.

Ezzel a forduló véget is ért. A kezdőjátékos átadja kártyáját bal oldali szomszédjának..

A játék vége

A játék annak a fordulónak a végén ér véget, amelyben elfogytak a készletből a kastélyjelzők.

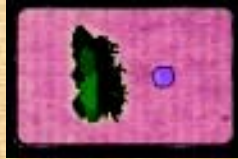
Ekkor mindenki összesíti hírnévpontjait:

- Minden megszerzett kastélyjelző 2, 3 illetve 4 hírnévpontot ér.
- ▶ • Az úthoz épített minden saját épület annyi hírnévpontot ér, amennyi a kártya jobb felső sarkában látható. A látható fontos, tehát egy lakóépületnek átépített épületért csak 1 hírnévpont jár. A felülépített lakóépületért nem jár hírnévpont, hiszen a rajta lévő presztízsépületért jár a hírnévpont.
- Minden arany 1 hírnévpontot ér.
- Minden 3 erőforráskocka (az aranyakat leszámítva) 1 hírnévpontot ér.
- 3 dénaronként is jár 1 hírnévpont.

Az győz, akinek a legtöbb hírnévpontja van. Egyenlőségnél az érintettek mind győztesek.

Az Épületek

A presztízisépületek közül egyedül a fogadónak van képessége.



Vadáspark



Erdő



Kőbánya.



Ócskás



Lerakat

Vadáspark: A játékos kap 1 élelmiszert a készletből.

Erdő: A játékos kap 1 fát a készletből.

Kőbánya: A játékos kap 1 követ a készletből.

Ócskás: A játékos 1 dénárért vásárol egy erőforráskockát (de nem aranyat) a készletből.

Lerakat: A játékos kap 2 dénár a készletből.



Tanya



Fűrészmalom



Kőbánya.

Megépítés: Amikor egy ilyen épület megépül, a megfelelő erőforrásból (tanya esetén élelmiszert, fűrészmalom esetén fa, kőbánya esetén kő) rakjatok 4 kockát a kártya aljára, a mellékképességhez.

Főképeség: A munkás tulajdonosa kap 1 megfelelő erőforráskockát a készletből (tanyánál élelmiszert, fűrészmalomnál fát, kőbányánál követ).

Mellékképesség: Az épület tulajdonosa elvesz a kártyáról egy erőforráskockát (ha ott már nincs kocka, nem kap semmit).

Ha csak ketten játszottok, akkor ne 4, hanem csupán 2 kockát rakjatok az új épületre.



Ócskás



Piac



Aranybánya

Főképeség: A játékos 1 dénárért egy, vagy 2 dénárért két tetszőleges erőforráskockát (de nem aranyat) vásárol a készletből.

Mellékképesség: A játékos 1 dénárért vásárol egy erőforráskockát (de nem aranyat) a készletből.

Főképeség: A játékos bead 1 erőforráskockát a készletbe, és cserébe kap 4 dénár.

Mellékképesség: A játékos kap 1 dénár a készletből.

Főképeség: A játékos kap 1 aranyat a készletből.

Mellékképesség: A játékos bead 1 erőforráskockát a készletbe, és cserébe kap 1 aranyat.



Tanya

Fűrészmalom Kőbánya

Főképeség: A játékos kap 2 megfelelő erőforráskockát a készletből (tanyánál élelmeszert, fűrészmalomnál fát, kőbányánál a követ).

Mellékképeség: A játékos kap 1 megfelelő erőforráskockát a készletből (tanyánál élelmeszert, fűrészmalomnál fát, kőbányánál a követ).



Bank

Főképeség: A játékos 1 dénárt beadva 1 aranyat, vagy 3 dénárt beadva 2 aranyat kap a készletből.

Mellékképeség: A játékos 2 dénárt beadva kap 1 aranyat a készletből.

Rendes szabályok Épületei

Az egyszerűsített szabályok esetén nem használt épületek.



Templom

Főképeség: A játékos 2 dénárt beadva egy, vagy 5 dénárt beadva két kastélyjelzőt kap a készletből.

Mellékképeség: A játékos 3 dénárt beadva kap egy kastélyjelzőt a készletből.

Mindig az elérhető legértékesebb jelzőt kapja meg a játékos (tehát először alapot, utána falat, végül tornyot).



Jegyző

Főképeség: A játékos épít egy lakóépületet olyasformán, hogy bead 1 élelmeszert a készletbe, majd az útnál levő egyik kártyáját (ami nem lehet jegyző) képpel lefelé forgatja.

Mellékképeség: A játékos kap 2 dénárt a készletből.



Lakóépület

Fogadó

Az 1. fázisban minden ilyen épületért tulajdonosa kap 1 dénárt a készletből.

A jegyző kártyáján zárójelben a lakóépület építési költsége (1 élelmeszert) látható.

4. fázis: A kastély

Passzolás! sorrendben a játékosok erőforrás-csomagokat adhatnak be. Minden csomag három erőforráskockából áll: 1 fából, 1 kőből és 1 élelmiszereből. Minden játékos annyi kastélyjelzőt kap a készletből, ahány csomagot bead.

A kastélyjelzőket sorban kell elvenni: először az alapok jelzőit (vörös), aztán a falak jelzőit (narancsszín), végül a tornyok jelzőit (sárga). Ugyanabban a fordulóban egyazon játékos akár többféle színű jelzőt is szerezhet.

A soron lévő játékos legfeljebb annyi csomagot adhat be, ahány jelző van még a készletben.

A játékos, aki a forduló e fázisában a legtöbb csomagot adta, a készletből kap 1 aranyat. Egyenlőség esetén az érintettek közül az kapja az aranyat, aki előbb adta be a csomagokat.

Ha egy fordulóban senki sem ad be csomagot, a kastélyjelzők közül kettőt vissza kell tenni a dobozba. Ugyanúgy, mint építésnél, először a vörös jelzők közül kell visszatenni, aztán a narancsszín jelzők közül, végül a sárga jelzők közül.

Ha már nincs kastélyjelző a készletben, a játékok fordulóval véget ér.

5. fázis: A forduló vége

A kezdőjátékos átadja a kezdőjátékos kártyáját bal oldali szomszédjának, és kezdődik is az új forduló.

A játék vége

A játékok annak a fordulónak a végén ér véget, amelyben elfogytak a készletből a kastélyjelzők.

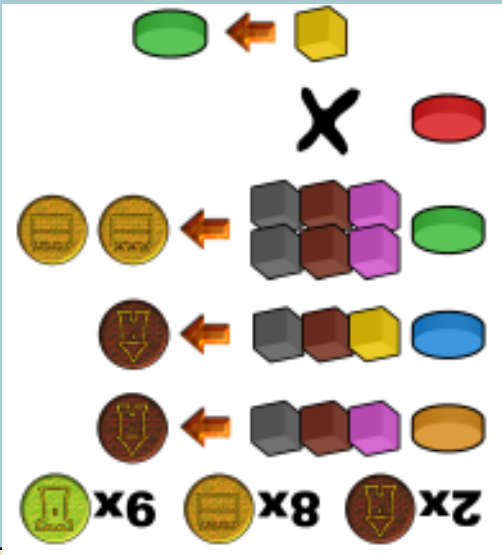
Ekkor mindenki összesíti hirtévpontjait:

- Minden megszerzett kastélyjelző 2, 3 illetve 4 hirtévpontot ér.
- Az úthoz épített minden saját épület annyi hirtévpontot ér, amennyi a kártya jobb felső sarkában látható (a kézben lévő kártyákért nem járnak hirtévpontok).
- Minden megépített presztízsepület annyi hirtévpontot ér, amennyi a kártya jobb felső sarkában látható.
- Minden arany 1 hirtévpontot ér.
- Minden 3 erőforráskocka (az aranyakat leszámítva) 1 hirtévpontot ér.
- 3 denáronként is jár 1 hirtévpont

Az győz, akinek a legtöbb hirtévpontja van. Egyenlőségnél az érintettek mind győztesek.



Példa: A 4. fázisban a narancsszín játékos (minthogy ő passzolt először) bead 1 csomagot és elvesz 1 alapjelzőt. A kék játékos is bead 1 csomagot (az élelmiszere helyett aranyat ad be), és elveszi az utolsó alapjelzőt. A zöld játékos 2 csomagot ad be és elvesz 2 faljelzőt. A vörös játékos nem ad be csomagot. A zöld játékos adta a legtöbb csomagot, így ő kapja az aranyat. Ha ő is csak 1 csomagot adott volna be, az aranyat a narancsszín játékos kapta volna.



E) Presztízsejlet megépítése:

A játékos választ egyet a kirakott, még megépíthető presztízsejletek közül, kifizeti az építési költséget (a bal felső sarokban látható), és lerakja maga elé a presztízsejletet (tehát ez az épület **nem** az út végére kerül).

F) Passzolás

A játékos passzjelzőjét a hídra teszi, az első üres passzolási helyre (amelyen a legkisebb szám látható). Az elsőként passzoló játékos kap 1 **dénárt** a készletből. **Aki passzol, az ebben a fordulóban már nem hajthat végre cselekedetet.**

A 2. fázis addig tart, amíg mindenki nem passzol.



3. fázis: Az épületek képességei

Az egyes épületek képességeit a szabályfüzet végén találod.

Az épületek sorban aktiválódnak, kezdve az út legelső, **befejezve az út utolsó épületével.**

• Csak olyan épület aktiválódik, amelyen van munkás.

• Ha egy épületen van munkás, akkor az épület **főképessegből a munkás tulajdonosa, melléképességből a kártya tulajdonos** profitál.

• Ha egy játékos épületen saját munkása van, akkor csak az épület főképessegből profitál, a melléképesség nem jön létre.

Az aktiválás után a játékos visszakapja munkását.

Az **aktivált épületek (fő- és mellék-) képességeit nem kötelező használni.** Az épület tulajdonosa akkor is **kihasználhatja** az épület **melléképességet**, ha az épületen lévő munkás **tulajdonosa nem használja** az épület **főképesseget**.



Példa: A zöld játékoson a sor. Ugy dönt, megépít egy presztízsejletet. A szobrot választja, kifizeti az építési költséget (2 kő és 1 arany), és maga elé veszi a kártyát.



Példa: A narancsszín játékoson a sor. Ugy dönt, passzol, és passzjelzőjét a híd első passzolási helyére rakja. Minthogy ő passzol először, kap 1 **dénárt** a készletből.

A játék menete

Fontos: Az arany afféle **dszöker-erőforrás**. Egy aranykocka bármilyen erőforráskocka helyett beadható, akár épület megépítésénél, akár a kastély építésénél. A **fehér** kocka pedig mindig **bármilyen** erőforráskockát jelent (ideértve az aranyat is.)

A játék fordulókából áll, és minden forduló öt fázisból.

1. fázis: Bevétel

Minden játékos kap **2 dénárt** a készletből.



2. fázis: Cselekedetek

Először a kezdőjátékos hajt végre **egy** cselekedetet, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek. A lehetséges cselekedetek:

A) Kártya felvétele:

A játékos bead **1 dénárt**, hogy a **saját húzópaklijának legfelső lapját** felhúzza és a **saját** dobott lapját megkeverve új húzópaklit alkot. Nincs korlátozva, hány kártya lehet egy játékos kezében.

B) Kartyacsere:

A játékos bead **1 dénárt**, hogy **eldobja a kezében lévő összes lapot**, képpel felfelé dobópaklijára rakva azokat, majd **felhúzzaon ugyanennyi kártyát** húzópaklijából. Ha ott nincs elég kártya, a játékos dobott lapját megkeverve új húzópaklit alkot.

C) Munkás épületre helyezése:

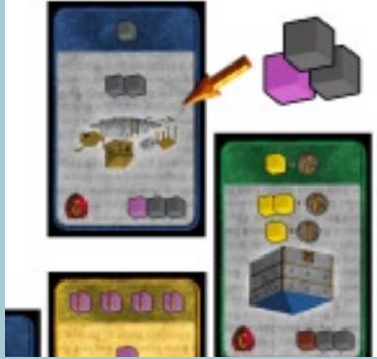
A játékos bead **1 dénárt**, hogy **egy munkását az úton lévő egyik épületre rakja**. Egy kártyán csak egy munkás lehet. A játékos munkását lerakhatja semleges épületre, saját épületre, de egy másik játékos épületére is. Presztízsepületre nem rakható le munkás.

D) Kezben tartott épület megépítése:

A játékos **kifizeti a kártya építési költségét** (a bal felső sarokban látható), és **lerakja a kártyát az út végére**. Innenről már bárki, aki épp soron van, lerakhat egy munkást erre az épületre.



Példa: A zöld játékos már épített egy piacot az úthoz. Mikor a vörös játékoson a sor, úgy dönt, hogy rárakja egy munkását. Bead 1 dénárt, és munkását lerakja a kártyára. Ebben a fordulóban már nem rakható másik munkás erre a kártyára.



Példa: A kék játékoson a sor. Úgy dönt, a kezéből lerak egy épületet. A kőbányát választja, kifizeti az építési költséget (2 kő és 1 élelmiszer), és lerakja a kártyát az út végére. Innenről már bárki, aki épp soron van, dönthet úgy, hogy lerakja egy munkását a kőbányára.

Alapszabályok

Erőforrások:



Kastélyjelzők:



Előkészületek: Négyen játszanak. Először az ócskás (D) kerüli az asztalra, utána töle balra három véletlenszerű semleges épület (A, B, C). Ezzel elkezdődött az út (A-D), a továbbiakban ezt folytatják majd a játékosok. A híd (E) és a kastély (F) az út fölé kerül.

Kártyák: Minden játékosnak saját húzópaklija van.

- A kártya kerete (G) jelzi, mely játékosé az adott kártya.
- A bal felső sarokban látható az építési költség, erőforrásokokkban (H).
- A jobb felső sarokban a címerben látható szám jelzi, hány hírnévpontra ér a játékos végén a megépített épület (I).
- A kártya főképpessége (K) a kép (J) alatt található. A képpességet az a játékos használja ki, aki munkáját a kártyára rakja.
- A kártya melléképessége a kártya alsó részén látható (L). Ezt az épület tulajdonosa élvezi, ha a kártyára egy másik játékos rak munkást. A kártyák részletesebb leírását a szabályfüzet végén találod.

Kastély: A kastély építése három szakaszra osztható: az alapok kiásására, a falak felhúzására, végül a tornyok emelésére. A kastély építése erőforrás-csomagok beadásával lehetséges.

Caylus: Magna Carta – Egyszerűsített szabályok

Tervező: William Attia – Illusztráció: Arnaud Demaegd – Grafikus dizájn: Cyril Demaegd

Magyara fordította: Thaur – FAQ & fórum : <http://www.ystarti.com>

Üdvözlünk a Caylus: Magna Carta egyszerűsített szabályainál! Ez a verzió könnyebben eljátszható, mint a rendes játékok, így első lépéseddel inkább ezek segítségével tedd meg a Caylus-univerzumban. Néhány játék, barátiddal, és már át is ténetsz a rendes szabályokra, és megismerkedhetsz a nagyhatalmi udvarmaggal!

Tartalom

- 63 kártya
- 12 kártya játékosonként (játékoszín: vörös, zöld, kék, narancsszín)
- 5 rózsaszín kártya (semleges épületek)
- 7 kék kártya (presztízsjátékok)
- a kezdőjátékos kártyája
- hídkártya
- kastélykártya
- 16 munkás (játékosonként 4)
- 4 passzjelző (játékosonként 1)
- 1 udvarmagy
- körülbélül 100 erőforráskocka (fa, kő, élelmiszer, arany)
- 24 kastélyjelző (7 db 4, 8 db 3 és 9 db 2 hírnévpontot érő)
- 56 dénár
- szabályfüzet

Egyszer volt, hol nem volt

A játék célja

Szép Fülöp francia király 1289-ban megparancsolta, hogy épüljön meg Caylus várkastélya, ami csöpta, hogy épüljön meg Caylus várkastélya, ami most még csak egy jelentéktelen falucska, de az úton építésszek, munkások, mesterekberek érkeznek. Lassan város születtek a földhányások, úton építésszek, munkások, mesterekberek érkeznek. Lassan város születtek a földhányások, közhalmok és állványok körül...

Előkészületek

- Egyikötök vegye magához a semleges (rózsaszín) lapokat, és közöljék az öcskást rakja le az asztalra. Ezután keverje meg a többit, és rakjon le egy (ha ketten vagytok), kettő (ha hárman vagytok) vagy három (ha négyen vagytok) kártyát az öcskás bal oldalára. Ezek a kártyák alkotják az út elejét. A megmaradt rózsaszín kártyákat félre kell tenni – azokra nincs szükség a játékban. Az udvarmagyot rakjátok az öcskásra.
- Válogassátok ki a kék hátterű presztízskártyákat, és képpel feffele rakjátok ki ezeket az asztal szélére. A fogadót rakjátok vissza a dobozba – e verzióban nincs rá szükség. A hídkártyát és a kastélykártyát rakjátok az út közélébe.
- A kastélyjelzőket értékük szerint válogassátok szét, és rakjátok a kastély mellé. Ha hárman vagytok, minden értékéből egyet rakjátok vissza a dobozba; ha csak ketten vagytok, minden értékéből kettőt.
- Mindegyikötök válaszon magának egy színt, és vegye el e színhez tartozó jelzőket és kártyákat (kivéve a jegyzőt és a templomot, ezekre e verzióban nincs szükség). Mindegyikötök keverje meg saját kártyáit, majd rakja le maga elé képpel feffele, húzópakliként, és vegye a kezébe a legffelső három lapot. Akinek nem tetszenek a lapjai, az eldobhatja ezeket, és felhúzzhat három új kártyát – de ezt mindenki csak egyszer teheti meg. Az eldobott kártyák képpel feffele a húzópaklik mellé kerülnek – vagyis mindenkinnek saját dobópaklija van.
- Mindegyikötök kap 2 élelmiszert, 2 fát, valamint 4 dénárt.
- Vétlen segítségével jelöljétek ki egy kezdőjátékos, ő megkapja a kezdőjátékos kártyáját.