Caylus – regras em português

Um jogo de Willian Attia

Ilustrações por Arnaud Demaegd – Projeto gráfico por Cyril Demaegd

Conteúdo

- 1 tabuleiro
- 1 cilindro branco para o 'bailiff" e 1 disco branco para o 'provost'
- 30moedas de um e 10 moedas de cindo denarios
- 30 cilindros de "trabalhadores (6 para cada cor: azul, vermelho, verde, laranja e preto)
- 100 casas (20 para cada cor: azul, vermelho, verde, laranja e preto)
- 35 discos marcadores (7 para cada cor: azul, vermelho, verde, laranja e preto)
- 140 cubos de recursos (30 cubos rosa, roxo, marrom e cinza; 20 cubos amarelos)
- 40 tiles de construção (6 tiles neutros, 8 tiles de madeira, 9 tiles de pedra, 8 tiles de residência, 9 tiles de prestígio)
- Este livreto

Era uma vez...

1289. Para fortalecer as fronteiras do Reino da França, Rei Philip o Belo decide construir um novo castelo. Por enquanto, Caylus é uma cidade pequena, mas em breve, trabalhadores e artesãos irão reunir suas carroças, atraídos por grandes perspectivas. Ao redor da área de construção, uma cidade está lentamente erguendo-se...

Objetivo do jogo

Os jogadores encarnando construtores. Construindo o castelo do Rei e desenvolvendo a cidade ao redor, ganham pontos de prestígio e favores do Rei. Quando o castelo é finalizado, o jogador que ganhar mais pontos de prestígio vence o jogo.

Preparação

N.A.: As mesmas regras se aplicam para 3, 4, ou 5 jogadores. Ajustes para um jogo com 2 jogadores são explicados no final deste livreto.

- O tabuleiro é colocado no centro da mesa. Os tiles de prédios marrons, cinzas e azuis são separados por cor e com a face para cima ao lado do tabuleiro. Os tiles verdes são empilhados próximo dos outros. Um jogador embaralha os 6 tiles rosas e então os coloca aleatoriamente nos primeiros espaços da estrada (11).
- Os cubos de recursos e moedas são separados e colocados próximos do tabuleiro (estes serão o estoque).

  Lembre-se: as moedas pequenas serão de 1 denário; as maiores serão de 5.
- Cada jogador escolhe uma cor e pega todas as peças de madeira da cor correspondente. Cada jogador coloca um marcador perto da escala de ordem de turno (2), e outro na ponte, perto da escala de passe (10), e coloca um marcador em cada um das quatro flores-de-lis simbolizando o favor do Rei (3). O último marcador é colocado no espaço 0 na trilha de pontos (1).
- Um dos jogadores pega todos os marcadores que estão próximos a escala de ordem de turno (2) e os coloca aleatoriamente nos espaços numerados para determinar a ordem de jogo no primeiro turno. O jogador cujo marcador estiver no espaço 1 pega 5 denários do estoque. Os jogadores que estiverem nos espaços 2 e 3 pegam 6 denários cada. Os jogadores que estão nos espaços 4 e 5 pegam 7 denários cada. Cada jogador pega também 1 cubo de madeira e dois cubos de comida do estoque. Os denários e cubos permanecem visíveis ao longo do jogo.
- Os peões do bailiff o do provost são colocados no último tile neutro da estrada (veja o diagrama abaixo).

O Tabuleiro

Recursos:

Comida



Madeira



Pedra



Tecido



Ouro



Construções:

Madeira



Pedra

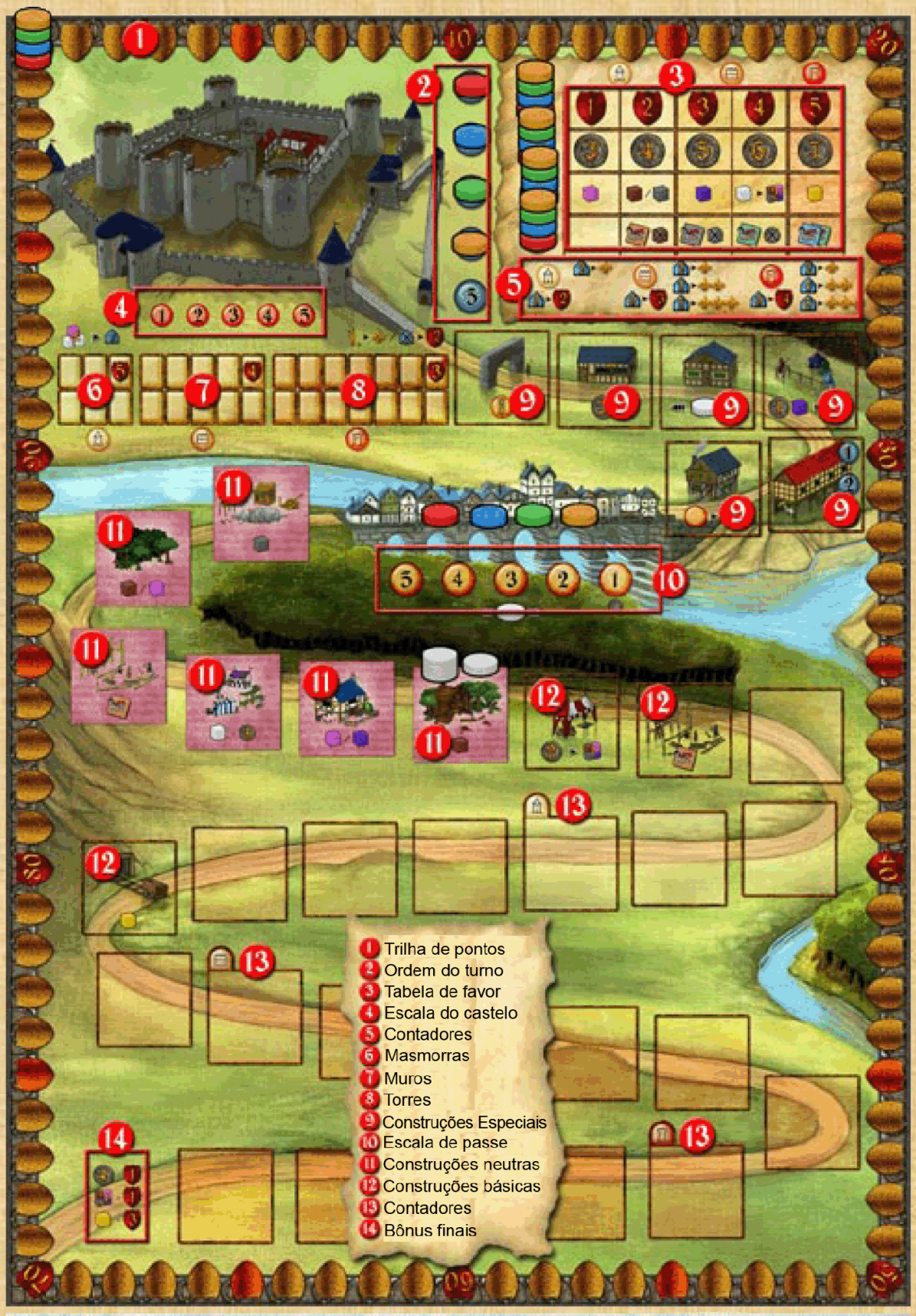


Prestígio



Residencial





Peões:



Princípios do Jogo

Cada jogador joga como um mestre de obras e têm um grupo de 6 trabalhadores, alguns recursos e um pouco de dinheiro (denários). Os trabalhadores podem ser colocados na cidade e no castelo:

A CIDADE:

No começo do jogo, a cidade não é nada menos que uma pequena vila. A não ser por alguns prédios especiais (uma pousada, um estábulo,...), existe uns poucos prédios de recursos (uma fazenda, uma serraria, uma pedreira,...), um pequeno mercado e carpinteiros que podem fazer prédios de madeira. Entretanto, os jogadores devem desenvolver a atividade econômica ao longo da estrada, porque grandes recursos serão necessários para construir o castelo. Eles, então, devem instalar melhores fontes de produção, e talvez encontrar um pedreiro que vai ajudá-los a construir prédios de pedra, ou talvez buscar uma remota mina de ouro...

Mas estas coisas são muito caras, e os mestres construtores devem gastar seus recursos cuidadosamente! De fato, toda vez que um trabalhador vai para o trabalho, seu mestre deve pagá-lo. Além disso, se seu mestre o envia para trabalhar no prédio de outro mestre, o anterior ganha prestígio. Para ganhar o jogo, você deve tirar proveito dos recursos dos outros jogadores sem inutilmente dar-lhes uma vantagem.

Lentamente, mas com segurança, o vilarejo está se desenvolvendo para uma cidade. Antigos prédios de produção vão ficando obsoletos, a não ser que o advogado as transforme em prédios residenciais, cujo aluguel traz renda adicional. Se um arquiteto começa a trabalhar a seu serviço, você pode embelezar a cidade com alguns prédios de prestígio (uma estátua, ou até mesmo uma catedral). Mas, é claro, mestres construtores não podem fazer as leis de uma cidade; eles têm que acatar as ordens de dois agentes reais: o bailiff e seu assistente, o provost.

O provost é um poderoso e zeloso funcionário. De acordo com sua posição ao longo da estrada, ele decide quais os prédios podem ser ativados e, consequentemente, quais trabalhadores podem trabalhar durante aquele turno. Felizmente, o provost é corruptível. Por uns poucos denários, é fácil ajuda-lo a alcançar um prédio específico, ou talvez ele tenha que voltar ao longo da estrada para impedir que um trabalhador de outro mestre trabalhe.

Já o bailiff, ele está unicamente interessado no progresso da construção do castelo. Ele sempre se move para frente na estrada. Forçando os mestres a construir rápido...

O CASTELO:

O castelo é composto por 3 seções: uma masmorra, muros e torres. O movimento do bailiff ao longo da estrada determina o avanço do trabalho no castelo, e a troca de uma seção para outra. Pelo avanço rápido (e bom!!) na construção do castelo, o mestre acumula prestígio. Se você for esperto, também poderá receber favores do Rei!

No final do jogo, cada jogador soma os pontos de prestígio que ganhou desde o começo do jogo. O mestre que tiver o maior número de pontos vence. Seu futuro a serviço do Rei será glorioso!

Convenções

Aqui estão algumas explicações para alguns símbolos usados no jogo.


2 cubos (todos iguais ou diferentes) de comida, madeira, pedra e/ou tecido (exceto ouro)


1 cubo de qualquer tipo (pode ser ouro)


4 denários


Ganhe 3 pontos de prestígio (pontos de vitória)


Escolha um favor real


Masmorras


Muros


Torres

Progresso do Jogo

O jogo é dividido em **turno**s. Cada turno é dividido em **7 fases**.

Fase 1 — Coletando os rendimentos

Cada jogador pega 2 denários do estoque. Além disso, cada jogador também pega:

- 1 denário por cada prédio residencial (fundo verde) que ele possui;
- 1 denário se ele construiu a Biblioteca;
- 2 denários se ele construiu o Hotel.

Os rendimentos de um jogador não são limitados.

Fase 2 — Alocando os trabalhadores

Seguindo a ordem do turno, os jogadores podem executar uma ação. Eles podem escolher:

Passar;

Colocar um trabalhador em um prédio especial/neutro/básico (fixo);

Colocar um trabalhador em uma construção de outro jogador;

Colocar um trabalhador em uma de seus próprios prédios;

Colocar um trabalhador no castelo.

A Fase 2 dura até que todos os jogadores tenham passado.

Colocando um trabalhador em um prédio de prestígio (azul), em um prédio residencial (verde) ou em um espaço não construído, é proibido. Colocar um trabalhador em um espaço onde já existe um trabalhador, também é proibido, exceto em três casos (estábulo, pousada, castelo — veja abaixo).

Passar é grátis, mas colocar um trabalhador custa alguns denários.

a) Passar

Se um jogador quer passar ou precisa passar por que não tem trabalhadores ou dinheiro, ele coloca o marcador de sua cor (localizado na ponte) no primeiro espaço disponível (assim, no número desocupado de valor mais baixo) da escala de passe. **O primeiro jogador que passar imediatamente pega 1 denário do estoque.**

Uma vez que o jogador tenha passado, ele não pode mais colocar trabalhadores até o final da fase.

b) Colocar um trabalhador em uma construção especial/neutra/básica

O jogador dá ao estoque uma soma de dinheiro igual ao menor número desocupado na escala de passe (entre 1 e 5 denários de acordo com o número de jogadores que já passaram). Então, o jogador coloca um dos seus trabalhadores no espaço de um prédio especial/neutra/básica de sua escolha.

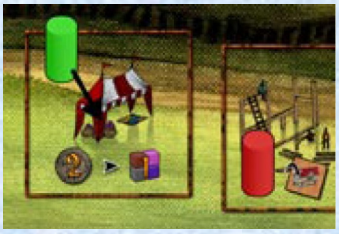
Se o trabalhador foi colocado no estábulo, os jogadores o colocam no menor número disponível. Até 3 trabalhadores podem ser colocados no estábulo, mas cada jogador pode colocar apenas um.

Se o trabalhador é colocado na pousada, o jogador o coloca no círculo à esquerda. Consequentemente, este trabalhador possivelmente passará mais tempo com outro trabalhador colocado no outro círculo à direita (um jogador pode ter dois de seus trabalhadores na pousada simultaneamente.





Exemplo: Neste turno, Azul decide passar. Ele pega seu marcador da ponte e o coloca no primeiro espaço da escala de passe. Ninguém tinha passado ainda, então Azul pega 1 denário do estoque. A partir de agora, Verde, Laranja e Vermelho terão que pagar 2 denários para colocar trabalhadores nas construções de outros jogadores.



Exemplo (cont.): Neste turno, Verde decide colocar um trabalhador no espaço mascate (construção básica). Como Azul já tinha passado (veja exemplo anterior), Verde teve que pagar 2 denários por esta ação.

c) Colocar um trabalhador em um prédio de outro jogador

O jogador que coloca um trabalhador dá ao estoque uma soma de dinheiro igual ao menor número desocupado na escala de passagem (entre 1 e 5 denários de acordo com o número de jogadores que passaram). Então o jogador coloca um de seus trabalhadores em um prédio de seu oponente à sua escolha. **O dono do prédio instantaneamente ganha um ponto de prestígio.**

d) Colocar um trabalhador em sua própria construção

O jogador paga 1 denário para o estoque. Então, o jogador coloca seu trabalhador.

NA: Colocar um trabalhador em um de seus próprios prédios não rende pontos de prestígio.

e) Colocar um trabalhador no castelo

O jogador dá ao estoque uma quantidade de dinheiro igual ao menor número desocupado na escala de passe (entre 1 e 5 denários de acordo com o número de jogadores que passaram). Então, o jogador coloca o trabalhador no espaço do castelo com o menor número disponível.

O castelo pode conter vários trabalhadores, mas cada jogador pode colocar apenas um.

Fase 3 — Ativando prédios especiais

Prédios especiais são ativados em ordem:

a) O portal

Se um trabalhador é colocado neste espaço, seu mestre pode coloca-lo em algum espaço desocupado sem nenhum custo. Assim, o trabalhador pode ser colocado em outro prédio especial desocupado, no castelo, na pousada ou no estábulo (se o jogador ainda não tem trabalhadores lá) ou em qualquer outro prédio. Se o jogador escolhe colocar seu trabalhador em um prédio de outro jogador, o anterior imediatamente ganha um ponto de prestígio. Se o jogador não quiser mover seu trabalhador (ou não pode), ele apenas pega seu peão de volta.

b) A feitoria

O jogador pega 3 denários do estoque e pega seu trabalhador de volta.

c) O grêmio dos comerciantes

O jogador pode escolher mover o provost de 1 a 3 espaços para frente ou para trás ao logo da estrada. O jogador então pega seu trabalhador de volta.

d) O campo de justa

O jogador pode escolher devolver ao estoque 1 denário e 1 cubo de tecido afim de obter um favor real (veja abaixo). O jogador então pega o trabalhador de volta.
NA: Você não pode pagar 1 denário e 1 tecido várias vezes para ganhar um favor real mais que uma vez por turno.

e) Os estábulos

A ordem do turno muda: se um jogador colocar um trabalhador no círculo 1, ele passa a ser o jogador número 1; o segundo círculo garante a você a segunda colocação; o terceiro círculo garante a terceira colocação. As outras posições dos jogadores são mudadas de acordo com a escala de ordem de turno. Então os jogadores pegam de vol-



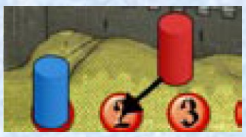
Exemplo (cont.): Neste turno, Laranja passa.



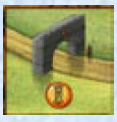
Exemplo (cont.): Vermelho coloca um trabalhador na pedraria do Verde. O custo é de 3 denários (pois Azul e Laranja já passaram). Além disso, Verde ganha 1 ponto de prestígio.



Exemplo (cont.): Verde passa, Vermelho coloca um trabalhador em sua fazenda, isto vai-lhe custar somente 1 denário.



Exemplo (cont.): Finalmente, Vermelho coloca um trabalhador no castelo, pegando o primeiro espaço disponível (atrás do peão do Azul). Como Azul, Laranja e verde já passaram, Vermelho paga 4 denários.



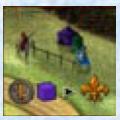
Portal



Feitoria



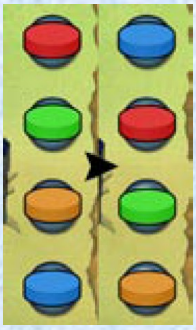
Grêmio dos Comerciantes



Campo de Justa



Estábulo



Exemplo (cont.): Durante este turno, Azul colocou um trabalhador no 1 no estábulo. Vermelho colocou um no número 2. A ordem do turno, que era Vermelho / Verde / Laranja / Azul, muda. Azul agora é o primeiro, e Vermelho vem em segundo. Verde agora vai para o terceiro, e Laranja é o último. Este agora será a nova ordem do turno.

f) A pousada

Se um jogador colocou um trabalhador durante este turno, o trabalhador é agora movido para o círculo na direita (o trabalhador permanecerá lá até o próximo turno). O jogador que que ocupava este círculo previamente é retirado e volta para seu mestre.

Se um jogador coloca um trabalhador na pousada em um turno anterior e se o trabalhador não foi retirado (ou seja, se ninguém jogou na pousada durante este turno), eles podem pegar o peão de volta ou deixa-lo onde está para o próximo turno. Se o peão não for removido, o dono poderá usar o poder garantido pela pousada no próximo turno.

O jogador que ocupar o círculo à direita sempre pagará 1 denário para colocar seus trabalhadores, não importa quantos jogadores tenham passado (os oponentes do jogador ainda ganham 1 ponto de prestígio toda vez que o primeiro usa seus prédios).

Fase 4 — A movimentação do provost

Seguindo a ordem da fase 2 (ou seja, o primeiro jogador a passar fala primeiro), os jogadores agora têm a oportunidade de mover o provost. A posição final mais recente determina quais construções serão ativadas.

Cada jogador pode mover o provost de 1 a 3 espaços para frente ou para trás pagando **1 denário por espaço**. Também é possível passar.

A movimentação do provost pode gerar discussões entre os jogadores, mas concordar em trocar alguma coisa é proibido. Além disso, um jogador não tem que manter sua palavra quando chegar sua vez de mover o provost. O provost não pode voltar para os espaços antes da ponte (ou seja, para os prédios especiais), nem ir além do último espaço da estrada. O provost pode se mover para espaços vazios.

Quando todos os jogadores falarem ou passarem uma vez, vão para a fase 5.

Fase 5 — Ativação dos prédios

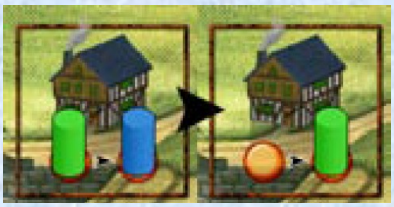
Prédios são ativados em ordem (seguindo a estrada) do primeiro espaço depois da ponte para o espaço que o provost estiver ocupando no momento. **Os prédios além da localização atual do provost não poderão ser usados.** Os jogadores que tiverem trabalhadores nestes prédios não usados pegam eles de volta sem nenhuma compensação (os pontos de prestígio garantidos por estes trabalhadores não serão cancelados).

Um jogador não tem que aplicar o efeito de um prédio, **a menos que seja um prédio de produção**. Uma vez que o prédio tenha sido ativado, os jogadores pegam seus trabalhadores de volta, e o próximo prédio é ativado.

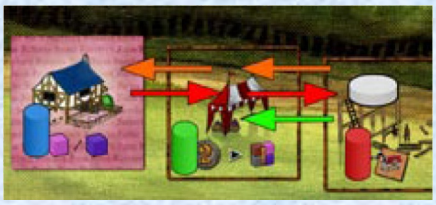
a) Prédios de produção

Estes prédios permitem que o jogador que o ativar pegue cubos do estoque. Os cubos são colocados diante do jogador.

Além disso, se um prédio produtor de **pedra** (fundo cinza) é ativado por qualquer um, **que não seja o dono**, o anterior pega um cubo de recurso (escolha entre os recursos produzidos pelo prédio) no estoque. Se o prédio é ativado pelo dono, ele pega a renda normal garantida pelo prédio, mas nenhum cubo adicional.



Exemplo: Durante este turno, Azul estava no círculo à direita da pousada. Isto custa a ele 1 denário para colocar o trabalhador. Durante a fase de colocar trabalhadores, Verde coloca um trabalhador no circulo à esquerda. Quando a pousada é ativada, Azul sai, e Verde toma seu lugar. Ele ficará ali até ser retirado ou escolha pegar de volta em um turno subsequente. Até então, ele paga somente 1 denário por trabalhador que ele colocar.



Exemplo: Durante o turno, Azul passou primeiro, seguido por Laranja, Vermelho e Verde. Seguindo esta ordem de passe, os jogadores agora têm a oportunidade de mover o provost. Azul passa. Laranja quer mover o provost 2 espaços para trás, e devolve ao estoque 2 denários. Os peões de Vermelho e Verde não podem mais serem ativados. Vermelho paga 2 denários para que o provost se mova 2 espaços para frente, mas Verde decide pagar 1 para que o provost se mova para trás 1 espaço. As construções de Verde serão ativadas, mas a do Vermelho não. Como resultado, o provost terminou um espaço além da posição que ele estava neste turno.



Fazenda de madeira: produz 2 cubos de comida OU 1 cubo de tecido.



Fazenda de pedra: produz 2 cubos de comida E 1 cubo de roupa. Se ela for ativada por qualquer um, menos o seu dono, o último pega ou 1 cubo de comida OU um cubo de tecido no estoque.

b) Prédios de construção

Eles permitem que você construa novos prédios no tabuleiro:

- O carpinteiro permite que você construa somente prédios artesanais feitos de madeira (tiles com fundo marrom).
- O pedreiro permite que você construa somente prédios artesanais feitos de pedra (tiles com fundo cinza).
- O arquiteto permite que você construa somente prédios de prestígio (tiles com fundo azul).

Só é possível construir um prédio se ele ainda estiver disponível no estoque. Para construir um prédio, o jogador tem que pagar seu preço em cubos (o preço está marcado no canto superior esquerdo do tile) do seu próprio estoque. Então, o novo prédio é colocado no primeiro espaço livre (não construído) da estrada, e o dono coloca uma de suas casas no topo do canto esquerdo do tile. O jogador imediatamente marca o número de pontos de prestígio para esta construção (o número de pontos de prestígio é mostrado no canto superior direito do tile).

Prédios de **prestígio** seguem as mesmas regras, mas elas podem somente serem construídas em locais de prédios residenciais pertencentes ao próprio jogador (veja o advogado abaixo). Neste caso, o prédio verde é descartado e substituído pelo prédio de prestígio escolhido. A construção de alguns prédios de prestígio dá algumas vantagens para seu dono.

- A estátua, o teatro, a universidade: o construtor ganha imediatamente 1 favor real.
- o monumento: o jogador que construir o monumento imediatamente ganha 2 favores real (veja abaixo).

c) O Advogado

O advogado permite que o jogador transforme um prédio neutro (com o fundo rosa) ou um de seus próprios prédios **artesanais** (com fundo verde). Para transformar um prédio, o jogador deve dar ao estoque um cubo de tecido e 1 denário. Então, o jogador troca o prédio escolhido por um prédio residencial e imediatamente ganha 2 pontos de prestígio. O jogador deve por uma de suas casas no tile do prédio residencial. A partir de agora, durante a fase 1, esta construção irá render 1 denário adicional para seu dono. Se o prédio residencial é mudado para uma construção de prestígio em algum momento, esta renda adicional é perdida.

NA: Sempre que um prédio de um jogador é transformado, ele volta para o estoque e consequentemente pode ser reconstruído. Prédios neutros são permanentemente descartados. O número de prédios residenciais disponíveis é teoricamente ilimitada. Se você usar todas eles, você pode por suas casas em espaços vazios.

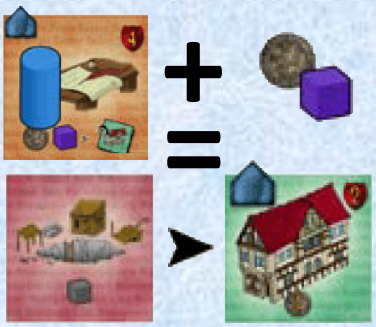
O advogado não pode transformar um prédio de prestígio, um prédio básico ou um prédio residencial. Além disso, **o advogado nunca pode ser transformado**. Se houver um trabalhador no prédio e o jogador quiser transformar, o último paga imediatamente, mas a ação do advogado terá que esperar até que o prédio seja ativado.



Exemplo: Vermelho tem um de seus trabalhadores em um carpinteiro neutro, e quer construir uma fazenda de madeira. Ele paga 1 cubo de comida e 1 cubo de madeira — retirados de sua própria reserva — para o estoque, e coloca a fazenda no primeiro espaço disponível no tabuleiro. Ele coloca uma casinha na fazenda para mostrar que ele é o dono e imediatamente ganha 2 pontos de prestígio (como mostrado no canto superior direito do tile).



Exemplo: Verde colocou um de seus trabalhadores no arquiteto (como este prédio pertence a Azul, o último ganha 1 ponto de prestígio graças ao trabalhador Verde, e quer construir a Estátua. Verde paga 1 cubo de ouro e 2 cubos de pedra — tirados de sua própria reserva — para o estoque. Ele descarta um de seus prédios residenciais e substitui ela com a Estátua. Ele imediatamente ganha 7 pontos de prestígio e um favor real.



Exemplo: Azul colocou um de seus trabalhadores no advogado (como o prédio pertence a ele; consequentemente Azul não ganha pontos de prestígio), e quer construir um prédio residencial. Ele paga 1 cubo de tecido e 1 denário — tirados de sua reserva — para o estoque. Ele retira uma pedreira neutra (ele poderia também ter escolhido um de seus próprios prédios residenciais. Ele coloca uma casa no tile e imediatamente ganha 2 pontos de prestígio. Em cada turno subsequente, ele ganhará uma renda adicional de 1 denário.

d) Mercados

Mercados permitem que você venda 1 cubo para o estoque e pegue denários em troca (o preço depende do mercado). Isto não permite vender vários cubos de uma vez.

e) Os mascates

Por alguns denários, mascates permitem que você compre 1 ou vários cubos do estoque. Eles não permitem que você compre ouro. Na loja do mascate básico (fixo), você não pode comprar mais que 1 cubo. O mascate não básico (o prédio de madeira) permite a você comprar 1 ou 2 cubos a sua escolha.

f) A igreja

A igreja permite que você troque denários por pontos de prestígio. O jogador pode pagar 2 denários e pegar 3 pontos, ou pagar 4 denários e pegar 5 pontos.

NA: O jogador que construir esse prédio ganha 4 pontos de prestígio e um favor real (veja abaixo) quando ele coloca isto no tabuleiro.

g) O alfaiate

O alfaiate permite que você troque cubos de tecido por pontos de prestígio. O jogador pode escolher pagar 1 cubo e pegar 2 pontos, ou pagar 3 cubos e pegar 6 pontos.

h) O banco

O banco permite que você troque denários por cubos de ouro. O jogador pode pagar 2 denários e pegar 1 cubo de ouro, ou pagar 5 denários para pegar 2 cubos de ouro.

i) O alquimista

O alquimista permite que você troque cubos por ouro. Um jogador pode pagar 2 cubos (de qualquer bem) e pegar 1 cubo de ouro, ou pagar 4 cubos (de qualquer bem) e pegar 2 cubos de ouro.

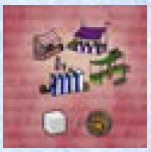
Fase 6 — Construindo o Castelo

Esta fase concerne somente para os jogadores que colocaram um trabalhador no castelo.

O castelo está dividido em 3 seções:

- A Masmorra (composta de 6 partes) é construída antes do primeiro contador.
- Os Muros (compostos por 10 partes) são construídos antes do segundo contador.
- As Torres (compostas por 14 partes) são construídas antes do terceiro e último contador.

Os jogadores têm que construir o castelo de acordo com sua ordem na escala do castelo (começando no espaço 1). Os jogadores decidem durante seu turno quantas contribuições eles vão dar ao estoque. **Um lote tem que ser composto de três diferentes cubos, um deles tem que ser um cubo de comida.**




Mercados



Mascates



Igreja



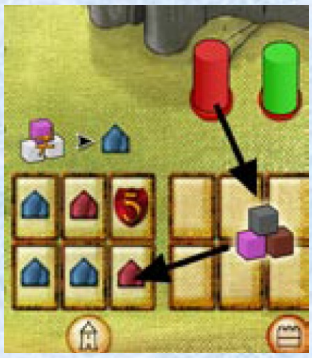
Alfaiate



Banco



Alquimista



Exemplo: Durante este turno, Vermelho e Verde ambos colocaram um trabalhador no castelo (onde a Masmorra está sendo construindo). Vermelho, cujo peão está no espaço 1, começa a construção. Ele dá ao estoque uma contribuição (comida + pedra + madeira) e coloca uma de suas casas em um dos espações livres na Masmorra. Ele ganha 5 pontos de prestígio. Agora, é a vez de Verde de oferecer sua contribuição.

Toda vez que um jogador der ao estoque uma contribuição, ele terá o direito a colocar uma casa na seção do castelo que está atualmente em construção (como você verá abaixo, é o progresso do bailiff no tabuleiro que determinará qual seção estará sob construção). Se não houver mais salas nesta seção, o jogador pode começar a construir na próxima seção (porém, se o jogador estiver construindo as Torres — que estão na última seção — é possível que alguns deles não consigam dar contribuições).

Finalmente, a construção de uma nova seção talvez comece antes que a anterior tenha terminado (ainda que haja espaços livre). Neste caso, os espaços permanecerão desocupados até o final do jogo.

Se um jogador colocou um trabalhador no castelo, mas não tenha ou não possa dar uma contribuição (por exemplo, se ele não tem cubos diferentes o suficiente), **ele perde 2 pontos de prestígio** (embora, não seja possível ir abaixo de 0 ponto). Esta penalidade não se aplica se, durante a construção das Torres, um jogador não tenha dado a contribuição porque não tenha sobrado espaço (se o jogador tem uma contribuição, ele guarda os cubos e seus pontos de prestígio não são afetados).

Os jogadores ganham pontos de prestígio sempre que eles ajudam na construção do castelo:

- Para cada contribuição que eles proverem para a construção da Masmorra, o jogador ganha 5 pontos de prestígio,
- Para cada contribuição que eles proverem para a construção dos Muros, o jogador ganha 4 pontos de prestígio,
- Para cada contribuição que eles proverem para a construção das Torres, o jogador ganha 3 pontos de prestígio.

Finalmente, você determina qual jogador proveu mais contribuições durante este turno (em outras palavras, qual jogador colocou mais casas). Este jogador imediatamente ganha 1 favor real (veja abaixo). **Se vários jogadores empatarem, aquele que chegou primeiro ganha o favor.**

Os jogadores agora pegam seus trabalhadores de volta do castelo.

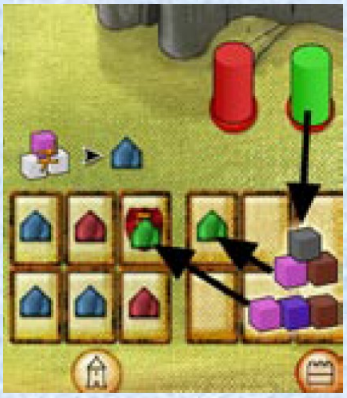
Fase 7 — Fim do turno

O bailiff se move pela estrada. Ele sempre se move para frente (consequentemente, ele se move para longe do castelo). Ele se move nos espaços vazios. Seu movimento é determinado pela posição atual do provost.

- Se o provost está localizado depois do bailiff ao longo da estrada (ou seja, mais distante do castelo), o bailiff se move 2 espaços para frente.
- Se o provost está localizado antes do bailiff ao longo da estrada (ou seja, mais perto do castelo (ou no mesmo espaço, o bailiff avança somente 1 espaço.

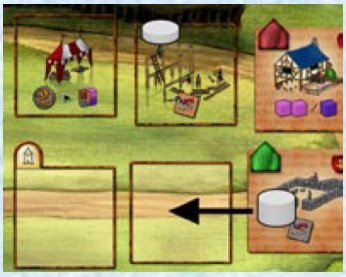
Uma vez que o bailiff tenha se movido, coloque o provost no espaço em que o bailiff acabou de alcançar. Então, veja se um contador é necessário: se o bailiff, durante seu movimento, alcançar ou passar o espaço do contador de Masmorra, do contador de Muros, do contador de Torres, ou uma seção for terminada durante este turno, proceda conforme o contador (em todos os casos, existirá somente um contador por seção).

Então, um novo turno começa.

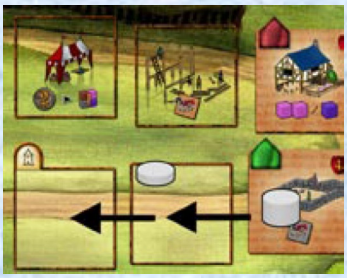


Exemplo (cont.): Verde propõe duas contribuições. Ele coloca duas casas no castelo, mas como só existe 1 espaço sobrando na Masmorra, Verde coloca uma casa na seção da Masmorra, e uma casa na seção dos Muros. Ele ganha 9 pontos de prestígio (5 pontos para a casa na Masmorra, e 4 pontos pela casa na seção Muros).

Neste turno, Verde construiu mais casas no castelo. Ele então ganha um favor real. Se Verde tivesse dado apenas uma contribuição, ele ganharia 5 pontos de prestígio, e Vermelho — que foi o primeiro jogador a colocar um trabalhador no castelo neste turno — teria ganhado o favor real.



Exemplo: O provost está a poucos espaços do bailiff na estrada. O anterior se move 1 espaço para frente. Então o provost é colocado no novo espaço do bailiff. O espaço que aciona o contador da Masmorra ainda não foi alcançado, de modo que os jogadores só vão continuar a contar a Masmorra se a sua construção estiver concluída (como no exemplo anterior).



Exemplo: O provost está um espaço a frente do bailiff na estrada. O bailiff se move 2 espaços para frente. Então o provost é colocado no mesmo espaço. O espaço que aciona o contador na Masmorra foi alcançado (a menos que o contador foi feito em um turno anterior porque a Masmorra já foi completada, neste caso os jogadores podem se mover no próximo turno).

CONTAGEM:

Conforme a seção (a Masmorra, os Muros ou as Torres) segue, cada jogador, seguindo a ordem do turno, conta o número de partes do castelo que ele construiu (ou seja, o número de casas que ele colocou em dada seção) e consulta a tabela de contagem correspondente. Se estiver contando uma seção enquanto casas já foram colocadas na seção seguinte, devido à falta de espaço, estas últimas casas não serão contadas.

Masmorra:

Nenhuma casa ▶ –2 pontos de prestígio

2 casas ou mais ▶ 1 favor real

Muros:

Nenhuma casa ▶ –3 pontos de prestígio

2casas ▶ 1 favor real

3 ou 4 casas ▶ 2 favores reais

5 casas ou mais ▶ 3 favores reais

Torres:

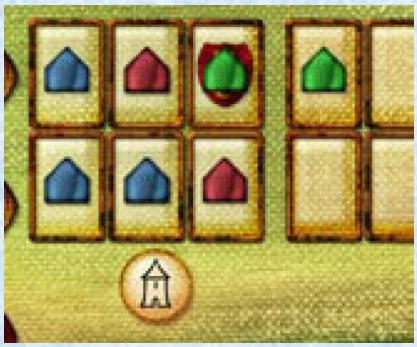
Nenhuma casa ▶ –4 pontos de prestígio

2 ou 3 casas ▶ 1 favor real

4 ou 5 casas ▶ 2 favores reais

6 casas ou mais ▶ 3 favores reais

Quando a contagem terminar, onde quer que o bailiff esteja na estrada, o jogador precisa agora se concentrar na próxima seção do castelo, mesmo que existam alguns espaços vazios na seção que acabou de ser contada. Se a seção das Torres já foi contada, o jogo acabou (veja abaixo).





Exemplo: A seção da Masmorra precisa ser contada. A ordem de turno é Vermelho, Azul, Laranja e finalmente Verde. Cada jogador consulta a tabela de contagem da Masmorra. Vermelho colocou casas em 2 espaços e ganhou 1 favor. Azul construiu 3 partes e ganhou 1 favor real também. Laranja não construiu nada, então ele perde 2 pontos de prestígio (NA: você não pode ter menos que 0). Finalmente, Verde colocou 1 casa na Masmorra e não ganha nada (a casa verde na seção Muros não é contado).

Favores Reais

Há vários meios de ganhar favores:

- Usando o campo de justa;
- Construindo prédios específicos (a Igreja, a Estátua,...);
- Sendo o melhor construtor nas seções do castelo;
- Durante a contagem da Masmorra, dos Muros ou das Torres.

O favor do Rei é representado em uma tabela de 4 linhas. As linhas são:

a) Aumentar pontos de prestígio;

b) Ganhar em denário;

c) Ganhar em cubos de recursos;

d) Uso exclusivo em alguns prédios.



Tabela de favores reais

Cada linha está dividida em 5 colunas com um acréscimo de poder (da esquerda para direita). Para cada linha, as primeiras 2 colunas estão disponíveis para o começo do jogo. Colunas 3 e 4 estão disponíveis depois do contador da seção Masmorras (mesmo se os jogadores já tenham construído na seção seguinte). A coluna 5 está disponível depois do contador da seção Muros (mesmo se os jogadores já tenham construído na seção seguinte). Vários jogadores podem estar no mesmo espaço ao mesmo tempo.

Sempre que um jogador ganha um favor, ele deve escolher uma linha de cada vez, e se for possível, avançar seu marcador para a direita. Então, o jogador pode usar um de seus efeitos providos na linha escolhida, entre o nível 1 e o nível atual indicado pelo marcador.

O jogador pode avançar o marcador para o nível 2 de uma determinada linha, e escolher usar os efeitos do nível 1. Não é possível avançar seu marcador em uma e usar os efeitos de outra linha. Uma vez que o nível 5 é alcançado, o marcador não pode ir mais longe, mas o jogador pode ainda escolher a linha e pegar a vantagem do efeito de sua escolha.

Se um jogador ganha vários favores durante a mesma fase (por exemplo, durante uma contagem ou quando o monumento é construído), o favor pode ser usado em diferentes linhas. Então é impossível ganhar mais que 4 favores em uma fase.

a) Aumento nos pontos de prestígio

O jogador ganha entre 1 e 5 pontos de prestígio, dependendo de qual coluna o marcador estiver (é inútil ativar uma coluna menor).

b) Ganhar denários

O jogador ganha entre 3 e 7 denários, dependendo da coluna em que o marcador estiver (é inútil ativar uma coluna menor).

c) Ganhar cubos de recursos

- coluna 1: o jogador ganha 1 cubo de comida;
- coluna 2: o jogador ganha um cubo de madeira ou 1 cubo de pedra;
- coluna 3: o jogador ganha 1 cubo de tecido;
- coluna 4 o jogador ganha troca um de seus cubos por 2 cubos a sua escolha (exceto ouro);
- coluna 5: o jogador ganha 1 cubo de ouro.

d) O uso exclusivo de algumas construções

A linha permite que você use o efeito de algumas construções diretamente. Para usar o efeito de um certo prédio, ele não precisa estar no tabuleiro (por exemplo, você pode usar a coluna 3 mesmo se não houver pedreiro no tabuleiro). Prédios são construídos de acordo com as regras da fase 5.

- coluna 1: sem efeito;
- coluna 2 (carpinteiro): o jogador pode construir um prédio de madeira pagando um cubo de madeira a menos;
- coluna 3 (pedreiro): o jogador pode construir um prédio de pedra pagando um cubo de pedra a menos;
- coluna 4 (advogado): o jogador pode transformar um de seus prédios ou um prédio neutro em um prédio residencial pagando somente um cubo de tecido;
- coluna 5 (arquiteto): o jogador pode construir um prédio de prestígio em uma de seus prédios residenciais.



Exemplo: Laranja ganhou um favor durante a contagem da Masmorra. Ele escolhe a primeira linha (pontos de prestígio), em que ele já avançou em uma fase anterior. Porém, desde que a Masmorra tenha sido contada, Laranja não pode avançar seu marcador. Ele deixa o marcador em seu espaço e ganha 2 pontos de prestígio.



Exemplo: Os jogadores estão construindo as Torres. Todas as colunas da tabela de favores estão disponíveis. Azul acabou de ganhar um favor pela construção da igreja. Ele escolhe a terceira linha (cubos de recursos). Ele move do segundo para o terceiro espaço e escolhe pegar um cubo de comida do estoque (ele está no espaço 3, então ele tem a escolha entre os espaços 1, 2 e 3).



Exemplo: Os jogadores estão construindo os Muros. Colunas 3 e 4 estão disponíveis na tabela de favores. Verde acabou de ganhar um favor real graças ao campo de justa. Ele escolhe a quarta linha. Ele move do espaço 2 para o 3 e escolhe construir um parque. Ele paga 1 cubo de comida (já que existe um desconto de 1 cubo de pedra), e coloca o tile do parque no primeiro espaço disponível na estrada. Ele coloca uma casa no tile e imediatamente ganha 3 pontos de prestígio.

Fim do Jogo

O jogo termina logo depois do contador da seção das Torres (ou seja, depois que o bailiff tenha alcançado o espaço do contador das Torres ou quando as 14 partes das Torres tenham sido construídas).

Os jogadores adicionam os seguintes pontos que eles tenham ganhado durante o jogo:

- 3 pontos por cubo de ouro que ficaram sobrando;
- 1 ponto por cada 3 cubos que ficaram sobrando (exceto ouro);
- 1 ponto por cada 4 denários que ficaram sobrando.

O jogador com mais pontos de prestígio vence o jogo. Em caso de empate no primeiro lugar, todos os jogares empatados ganham.

Caylus para 2 jogadores

As regras são as mesmas exceto por:

- Ambos os jogadores começam o jogo com 5 denários.
- A ordem do turno muda em cada turno. Um jogador começa primeiro em um turno, e em segundo no seguinte. Consequentemente, o estábulo não será usado.
- Quando um jogador passar, o outro precisa pagar 3 denários (em vez de 2 nas regras normais) para jogar em um prédio que ele não possui. Jogar em suas próprias construções ainda custam 1 denário. A pousada ainda mantém seu poder (o jogador cujo peão é colocado no espaço da direita paga 1 denário em qualquer caso).

Favor Simplificado

Esta é a versão para iniciantes. Favores reais estão simplificados, com o sacrifício de algumas riquezas táticas!

Não use a tabela de favores. Quando um jogador ganhar um favor (graças ao campo de justa, por construir uma igreja, por fazer a melhor oferta no castelo, durante a contagem das seções do castelo ou por construir prédios de prestígio), ele ganha 3 pontos de prestígio. Quando você ganha vários favores ao mesmo tempo, cada favor vale 3 pontos.

Sugestões

Caylus é um jogo evolutivo. Dependendo das escolhas dos jogadores (quais prédios eles vão construir primeiro? Haverá um advogado? Quando o pedreiro irá aparecer no jogo?) o jogo se desenvolverá em diferentes meios. Alguns jogos verão enormes recursos, outros não. Alguns jogos verão a construção de prédios de prestígio, outros não. Porém, os jogadores terão que tirar vantagens de todas as situações difíceis que encontrarão. Aqui estão alguns conselhos para tirar o máximo de seus primeiros jogos.

Ordem de resolução: Iniciantes inadvertidamente podem ser incapazes de ativar uma construção. Por exemplo, ele pega um cubo de tecido e um denário para ativar o campo de justa. O denário vem do posto de comércio, que ele vem antes do campo de justa na estrada. Entretanto, o cubo de tecido deve estar na reserva do jogador no início do turno. Realmente, não há produção de tecidos antes do campo de justa. Se um jogador colocou um trabalhador na fazenda ou no mascate, esperando usar o cubo de tecido para ativar o campo de justa, seu plano não acontecerá, uma vez que o cubo virá mais tarde!

Ordem de passe: Quanto mais tarde você passar, mais você influencia o movimento do provost (claro que, se você tiver denários). O provost é extremamente importante para determinar quais trabalhadores serão ativados e o quão rápido o contadores chegarão. Um jogador que passa cedo e cujos jogadores estão bem longe na estrada provavelmente será vítima de seus oponentes, que não hesitarão em ficar juntos e fazer o provost voltar! Ao contrário, um jogador que demora para passar pode gastar denários necessários para ativar todos os seus trabalhadores.

Colocando trabalhadores em um prédio do oponente: Muitas vezes é uma jogada inteligente colocar os peões em um dos prédios dos outros, mesmo quando eles ganham um ponto de prestígio. Na verdade, usando seus prédios pode render muito mais.

Prédios especiais: É necessário sabedoria para usar prédios especiais se você quer ganhar o jogo. O portal permite que você temporize, e demore para passar escondendo suas intenções. O posto de comércio provê dinheiro no melhor momento (que é certo antes do movimento do provost). A guilda é um modo econômico de mover o provost. O campo de justa permite que você tenha a vantagem do favor do Rei sem ter construído o castelo. A primeira posição nos estábulos permite que você garanta uma importante ação para o próximo turno. A pousada, especialmente em jogos com vários jogadores, permite que você economize dinheiro ou coloque mais trabalhadores.

Favores reais: Favores reais são boas formas de refinar sua estratégia. As quatro linhas são úteis. A utilidade da linha de prestígio é bem óbvia, especialmente se o jogador está concentrado nisso. A linha de denários permite que o jogador facilmente recupere suas perdas. Isto também ajuda com poderosos efeitos em alguns prédios (o banco, a igreja) são construídos. A linha de recursos permite que você encontre o cubo que irá ajuda-lo a ter uma boa jogada. Isto também garante que você tenha acesso a cubos de ouro. Finalmente, a linha de prédios permite que um jogador cuja estratégia é baseada na construção do castelo tenha um impacto na cidade por um baixo custo.

O advogado: Você precisa escolher com muito cuidado qual construção será transformada pelo advogado. Um jogador pode destruir um edifício neutro que desafia um dos seus próprios edifícios, ou mesmo destruir o mercado e privar todos os jogadores de uma fonte de renda.

Agradecimentos

O autor gostaria de agradecer Cyril, Dominique, Nico, Emmanuel, Thomas, Raphi, Thomas, Adrien, Anne, Nico N., Laurent, Baptiste, Philippe e todos os testes por suas sugestões, entusiasmo e paciência.

O editor pirateou este espaço para adicionar Sissy, Arnaud, Raphi (eu tinha esquecido de lhe agradecer por Ys), Fabien, Ludwig, David e a equipe Fireball pela lista.