

Caylus

autor: William Attia; ilustrace: Arnaud Demaegd; grafický design: Cyril Demaegd

Obsah

- 1 hrací deska
- 1 bílý válec rychtář a 1 bílý disk dráb
- 30 mincí 1 denár, 10 mincí 5 denárů
- 30 válečků dělníků (6 pro každou barvu: modrá, červená, zelená, oranžová a černá)
- 100 domů (20 pro každou barvu)
- 35 značek – disků (7 pro každou barvu)
- 140 kostiček surovin (30 růžových, fialových, hnědých a šedivých; 20 žlutých)
- 40 kartiček budov (6 neutrálních, 8 dřevěných, 9 kamenných, 8 obytných a 9 prestiže)
- pravidla

Bylo nebylo ...

1289. Aby posílil hranice francouzského království, rozhodl se král Filip Sličný postavit nový hrad. Prozatím je Caylus jen ubohá vesnice, ale dělníci a řemeslníci se sem brzy přihnou přitahování obrovskými šancemi. Okolo staveniště pomalu roste město ...

Cíl hry

Hráči představují hlavní stavitele. Tím, že staví královský hrad a rozšiřují město kolem něj, získávají body prestiže a také královu přízeň. Když je hrad dokončen, vítězí hráč, který získal nejvíce bodů prestiže.

Příprava

Poznámka: Stejná pravidla platí pro 3, 4 a 5 hráčů, úpravy pro 2 hráče jsou vysvětleny na konci těchto pravidel.

- Hrací deska je umístěna doprostřed stolu. Hnědé, šedivé a modré kartičky budov jsou rozděleny podle barvy a položeny lícem (obrázkem) nahoru vedle desky. Zelené kartičky jsou postaveny do sloupce vedle. Jeden hráč zamíchá 6 růžových kartiček a položí je náhodně na prvních 6 políček cesty (11).
- Mince a kostičky surovin jsou roztříděny a položeny vedle desky (toto bude zásoba pro hráče).
Připomínka: malé mince jsou 1 denár, velké mince jsou 5 denárů.
- Každý hráč si vybere svoji barvu a vezme si všechny odpovídající dřevěné figurky. Každý hráč položí jednu značku vedle stupnice pořadí tahu (2), jednu na most vedle políček pasování (10) a položí značku na každou ze čtyř lilií symbolizujících královu přízeň (3). Poslední značka je položena na políčko 0 na počítadle bodů (1).
- Jeden z hráčů vezme značky, které jsou vedle stupnice pořadí tahu (2) a položí je náhodně na číslovaná políčka stupnice, čímž určí pořadí pro první kolo. Hráč, jehož značka je na políčku 1, si vezme 5 denárů. Hráči jejichž značky jsou na políčku 2 a 3, si oba vezmou 6 denárů. Hráči, jejichž značky jsou na políčku 4 a 5, si oba vezmou 7 denárů. **Každý hráč si také vezme jednu kostičku dřeva a 2 kostičky jídla.** Denáry a kostičky surovin zůstávají viditelné v průběhu celé hry.
- Figurky rychtáře a drába jsou umístěny na poslední neutrální kartičku na cestě (viz obrázek).

Figurky:



rychtář



dráb



dělník



značka



domeček

Suroviny:

jídlo



dřevo



kámen



oblečení



zlato



Budovy:

dřevěné



kamenné



prestižní



obytné





Zásady hry

Každý hráč hraje jako hlavní stavitel a má tým 6 dělníků, nějaké suroviny a trochu peněz (denáry). Dělníci mohou být umístěni buď do města nebo do hradu:

- **město:**

Na začátku hry není ničím víc než pouhou vesnicí. Kromě speciálních budov (hospoda, kolbiště, stáje ...) je zde pouze několik budov surovin (farma, pila, lom ...) a malé tržiště a tesařství, které může postavit dřevěné budovy. Ale hráči musí podél cesty rozvinout ekonomickou aktivitu, protože ke stavbě hradu jsou potřeba rozsáhlé zdroje surovin. Musí proto zbudovat lepší produkční místa a možná najít kameníka, který jim pomůže postavit kamenné budovy, nebo dokonce dosáhnout až k odlehlému zlatému dolu ...

Ale všechny tyto věci jsou velmi nákladné a hráči si musí velmi hlídat peněženku! Samozřejmě pokaždé, když jde dělník do práce, musí mu stavitel zaplatit. Navíc pokud ho posíláte pracovat do budovy jiného stavitele, přinese tím soupeři prestiž. Abyste vyhráli hru, musíte využít výhody zdrojů ostatních hráčů bez toho, aby jste jim bezcílne dávali nějakou výhodu.

Pomalu ale jistě se vesnice stává městem. Staré produkční budovy se stávají přebytečné, pokud je právník nepřemění na obytné budovy, jejichž nájem vám přináší další příjem. Pokud zaměstnáte architekta, můžete zkrášlit město prestižními budovami (socha nebo dokonce katedrála). Ale samozřejmě hlavní stavitelé neporuší právo ve městě; musí poslouchat rozkazy dvou zástupců krále: rychtáře a jeho pomocníka, drába.

Dráb je mocný a horlivý úředník. Podle jeho pozice podél cesty se rozhoduje, které budovy mohou být aktivovány, a v důsledku toho, který dělník může v tomto kole pracovat. Naštěstí se dá dráb uplatit. Za pár denárů se dá snadno docílit toho, že dojde ke konkrétní budově, nebo dokonce, aby šel zpátky po cestě, což znemožní dělníkům jiných stavitelů pracovat.

Co se týče rychtáře, ten se pouze zajímá o postup stavby hradu. Stále se pohybuje dopředu po cestě, čímž nutí stavitele budovat rychleji ...

- **Hrad:** hrad se skládá ze tří sekcí: sklepení, zdi a věže. Rychtářův pohyb po cestě určuje postup prací v hradu a přesun z jedné sekce do druhé. Tím, že postupují rychle (a dobře!) ve stavbě hradu, sbírají stavitelé prestiž. Pokud jste mazaní, můžete také získat královu přízeň!

Na konci hry sečte každý hráč body prestiže, které získal od začátku hry. Stavitel, který získal nejvíce bodů zvítězí. Jeho budoucnost v královských službách bude úžasná!

Dohodnuté symboly

Vysvětlení některých symbolů použitých ve hře.



2 kostičky (stejně nebo různé) jídla, dřeva, kamení a/nebo oblečení (ne zlata)



1 jakákoliv kostička (i zlato)



4 denáry



zisk 3 bodů prestiže (vítězné body)



výběr 1 prestiže



Sklepení



Zdi



Věže

Průběh hry

Hra je rozdělena do kol. Každé kolo má 7 fází.

Fáze 1 – Příjem

Každý hráč dostane ze zásoby 2 denáry. Navíc také každý hráč dostane:

- 1 denár za každou obytnou budovu (zelené pozadí), kterou vlastní,
- 1 denár pokud postavil knihovnu,
- 2 denáry pokud postavil hotel.

Příjem hráčů není omezen.



Fáze 2 – Umístění dělníků

Podle pořadí v tahu provádějí hráči své akce. Mohou si vybrat:

- pasovat,
- položit dělníka na speciální, neutrální nebo pevnou budovu,
- položit dělníka na budovu jiného hráče,
- položit dělníka na svoji vlastní budovu,
- položit dělníka do hradu.

Fáze 2 pokračuje dokud všichni hráči nepasovali. Položení dělníka na budovu prestiže (modrá), na obytnou budovu (zelená) nebo na nezastavené místo je zakázáno. Je také zakázáno postavit dělníka na místo, kde už je nějaký jiný dělník; výjimkou jsou tři případy (stáje, hospoda a hrad – viz níže).

Pasování je zadarmo, ale umístění dělníka stojí denáry.

a) pasování

Pokud hráč chce nebo musí (protože nemá dostatek peněz nebo dělníků) pasovat, položí svoji značku (umístěnou na mostě) na první volné políčko (to s nejnižším neobsazeným číslem) na stupnici pasování. **Hráč, který jako první pasuje, dostane okamžitě 1 denár ze zásoby.**

Jakmile hráč pasoval, nemůže až do konce fáze umísťovat další dělníky.

b) položení dělníka na speciální, neutrální nebo pevnou budovu

Hráč dá zpět do zásoby tolik peněz, kolik je nejnižší neobsazené číslo na stupnici pasování (1 až 5 denárů, v závislosti na počtu hráčů, kteří už pasovali). Potom hráč umístí jednoho svého dělníka na políčko speciální, neutrální nebo pevné budovy, kterou si vybere. Pokud umísťujete dělníka do stáji, položte ho na nejnižší volné číslo. Až tři dělníci mohou být ve stájích, ale každý hráč může umístit pouze jednoho.

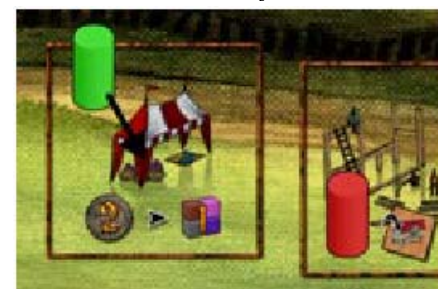
Pokud hráč umísťuje dělníka do hospody, položí ho na kolečko vlevo. V důsledku toho, tam tento dělník tam patrně chvíli bude s jiným dělníkem umístěným na druhém kolečku vpravo. Jeden hráč může mít dva dělníky v hospodě současně.

c) položení dělníka na budovu jiného hráče

Hráč dá zpět do zásoby tolik peněz, kolik je nejnižší neobsazené číslo na stupnici pasování (1 až 5 denárů, v závislosti na počtu hráčů, kteří už pasovali). Potom hráč položí jednoho svého dělníka na budovu jiného hráče, kterou si vybere. **Majitel budovy dostane okamžitě 1 bod prestiže.**



Příklad: V tomto tahu se Modrý rozhodne pasovat. Vezme svoji značku z mostu a položí ji na první volné místo na pasovací stupnici. Nikdo ještě nepasoval, takže Modrý si bere 1 denár ze zásoby. Od teď, Zelený, Oranžový a Červený budou platit 2 denáry za položení dělníka do cizí budovy.



Pokračování příkladu: V tomto tahu se Zelený rozhodne položit dělníka na políčko šmelináře (základní budova). Protože Modrý už pasoval (viz předchozí příklad), musí Zelený zaplatit za tuto akci 2 denáry.



Pokračování příkladu: Ve svém tahu, Oranžový pasuje.



Pokračování příkladu: Červený pokládá dělníka na Zeleného kamenictví. Cena je 3 denáry (protože už Modrý a Oranžový pasovali). Navíc zelený získá 1 bod prestiže.

d) položení dělníka na svoji vlastní budovu

Hráč zaplatí 1 denár do zásoby. Potom hráč položí jednoho svého dělníka.

Poznámka: Umístění dělníka do jedné ze svých budov nepřináší bod prestiže.

e) položení dělníka do hradu

Hráč dá zpět do zásoby tolik peněz, kolik je nejnižší neobsazené číslo na stupnici pasování (1 až 5 denárů, v závislosti na počtu hráčů, kteří už pasovali). Potom hráč umístí dělníka na políčko hradu s nejnižším volným číslem.

V hradu může být několik dělníků, ale každý hráč tam smí umístit pouze jednoho.

Fáze 3 – Aktivace speciálních budov

Speciální budovy jsou aktivovány v tomto pořadí:

a) brána

Pokud byl dělník umístěn na toto políčko, může být nyní přemístěn na libovolné volné políčko bez dalšího poplatku. Takto může být dělník umístěn na jiné neobsazené speciální budově, v hradu, v hospodě nebo ve stájích (pokud tam hráč už nemá jiného dělníka) nebo na jakékoliv jiné budově. Pokud se hráč rozhodne přemístit svého dělníka na budovu jiného hráče, ten dostane okamžitě 1 bod prestiže. Pokud hráč nechce přemístit svého dělníka (nebo to nemůže udělat), pouze si vezme figurku zpět.

b) obchodní stanice

Hráč si vezme 3 denáry ze zásoby a dostane svého dělníka zpět.

c) cech obchodníků

Hráč si může vybrat, jestli pohne drábem zpět nebo dopředu o 1 až o 3 políčka po cestě. Potom dostane dělníka zpět.

d) kolbiště

Hráč si může vybrat, že dá 1 denár a 1 kostičku oblečení a za to získá 1 královu přízeň (viz níže). Potom hráč dostane dělníka zpět.

Poznámka: Nemůžete za jeden tah zaplatit denár a oblečení několikrát, abyste získali několik přízní.

e) stáje

Mění se pořadí tahu: pokud hráč umístí dělníka na políčko 1, stává se prvním hráčem v tahu; políčko 2 vám zajistí 2. pořadí; políčko 3 přinese 3. pořadí. Pozice ostatních hráčů se mění podle stupnice pořadí tahu. Potom hráči dostanou zpět své dělníky ze stáje.

f) hospoda

Pokud hráč umístil dělníka během tohoto tahu, dělník se nyní přemístí na políčko vpravo (dělník tam zůstane na příštím tahu). Dělník, který byl předtím na tomto políčku, je vytlačen ven a vrací se zpátky k majiteli.

Pokud hráč položil dělníka do hospody v předchozím tahu a tento dělník nebyl vytlačen (tzn. že nikdo neumístil do hospody dělníka v tomto tahu), může si buď vzít figurku zpět nebo ji tam nechat i na další tah. Pokud dělník není odstraněn, může jeho majitel stále využívat moc, kterou přináší hospoda, i v příštím tahu.

Hráč, který má dělníka na políčku vpravo, **vždy platí 1 denár za položení dělníka**, bez ohledu na to kolik hráčů pasovalo (hráčovi protivníci stále získávají 1 bod prestiže, když majitel hospody využívá jejich budovy).



Pokračování příkladu: Zelený pasuje. Červený pokládá dělníka na svoji farmu, což ho stojí pouze 1 denár.



Pokračování příkladu: A nakonec, Červený položí svého dělníka do hradu (obsadí první volné místo – za figurkou Modrého). Protože Modrý, Oranžový a Zelený už pasovali, musí Červený zaplatit 4 denáry.



brána



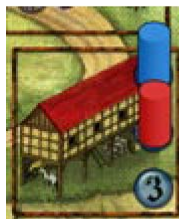
obchodní stanice



cech obchodníků



kolbiště



stáje



Příklad (pokračování): Během tohoto tahu umístil Modrý jednoho dělníka na 1 ve stájích. Červený položil dělníka na 2. Pořadí tahu; které bylo Červený / Zelený / Oranžový / Modrý; se změnilo. Modrý bude první a Červený druhý. Zelený sklouzne na třetí pozici a Oranžový bude poslední. To bude od teď nové pořadí tahu.



Příklad: Během tohoto tahu byl Modrý na pravém políčku v hospodě. Pokládání dělníků ho stálo 1 denár. Během 2. fáze položil Zelený dělníka na levé políčko. Když je hospoda aktivována, Modrý je vytlačen a Zelený zabírá jeho místo. Zůstane zde dokud nebude vytlačen nebo si v dalších tazích vezme dělníka zpět. Do té doby platí za nasazování dělníků 1 denár.

Fáze 4 – Pohyb drábem

Postupujeme podle pořadí, v jakém hráči ve fázi 2 pasovali (tzn. že první je na řadě hráč, který pasoval první). Hráči mají nyní příležitost pohnout drábem. Drábova konečná pozice určí, které budovy budou aktivovány.

Každý hráč může pohnout drábem o 1 až o 3 políčka dopředu nebo dozadu s tím, že zaplatí **1 denár za každé políčko**. Je také možné pasovat.

Pohyb drábem může vyvolat diskuze mezi hráči, ale dohoda o jakékoliv výměně je zakázána. Navíc není povinné dodržet slovo, když přijde váš tah pohnout drábem. Dráb nikdy nesmí jít zpátky do oblasti před mostem (tzn. na speciální budovy) ani jít poza poslední políčko cesty. Dráb se ale může pohnout na prázdná políčka.

Když každý hráč pohnul drábem nebo pasoval, přejděte do fáze 5.

Fáze 5 – Aktivace budov

Budovy jsou aktivovány v pořadí (podél cesty) od prvního políčka za mostem až do políčka, kde je nyní dráb, včetně něj. **Budovy za drábovým současným umístěním nebudou použity**. Hráči, kteří mají dělníky na těchto nepoužitých budovách, je dostanou zpět bez jakékoliv náhrady (body prestiže, přidělené za tyto dělníky, se neruší).

Hráči nejsou povinni použít efekt budovy, **pokud to není produkční budova**. Jakmile byla budova aktivována, hráč dostane svého dělníka zpátky a přejde se k další budově.

a) produkční budovy

Tyto budovy dovolují hráči, který ji aktivoval, vzít si kostičky surovin ze zásoby. Kostičky se umístí před hráče.

Navíc, pokud je **kamenná** produkční budova (šedé pozadí) aktivována **kýmkoliv kromě svého majitele**, bere majitel si jednu kostičku surovin ze zásoby (vybranou mezi surovinami právě vyprodukovanými touto budovou). Pokud je tato budova aktivována svým majitelem, bere si majitel normální příjem této budovy (zobrazený na této budově), ale ne žádnou dodatkovou kostičku.

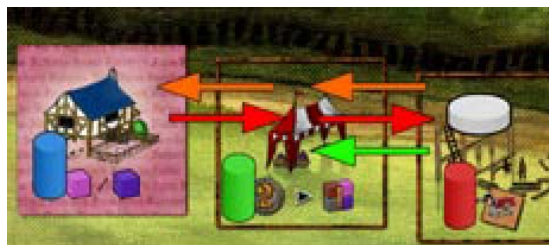
b) konstrukční budovy

Tyto budovy vám dovolují postavit nové budovy na desku:

- tesař dovoluje hráčům stavět pouze dřevěné řemeslnické budovy (kartičky s hnědým pozadím),
- kameník dovoluje hráčům stavět pouze kamenné řemeslnické budovy (kartičky s šedým pozadím),
- architekt dovoluje hráčům stavět pouze prestižní budovy (kartičky s modrým pozadím).

Je povoleno postavit budovu, pouze pokud je v zásobě stále k dispozici. Po postavení **řemeslnické** budovy musí hráč zaplatit její cenu z vlastních zásob v kostičkách surovin (cena je uvedena v levém horním rohu kartičky). Potom je nová budova umístěna na první volné (nezastavěné) políčko na cestě a majitel položí jeden ze svých domečků na levý horní roh kartičky. Hráč si okamžitě připiše body prestiže za konstrukci této budovy (počet bodů prestiže je v pravém horním rohu kartičky).

Prestižní budovy se řídí stejnými pravidly, ale mohou být postaveny pouze na místě obytných budov, které vlastní daný hráč



Příklad: Během tohoto tahu, Modrý pasoval první, potom Oranžový, Červený a Zelený. Podle tohoto pořadí mají nyní příležitost pohnout drábem. Modrý pasuje. Oranžový chce pohnout drábem o 2 políčka zpět a tak odevzdává 2 denáry. Figurky Červeného a Zeleného by nyní nebyli aktivovány. Červený platí 2 denáry a posune drába o 2 políčka dopředu, ale Zelený se rozhodne zaplatit 1 denár a posune drábem o 1 políčko nazpět. Budova Zeleného bude aktivována, ale Červeného ne. Nakonec tedy skončil dráb o 1 políčko zpátky od začáteční pozice.



Dřevěná farma: produkuje 2 kostičky jídla NEBO 1 kostičku oblečení



Kamenná farma: produkuje 2 kostičky jídla A NAVÍC 1 kostičku oblečení Pokud ji aktivuje někdo jiný než majitel, dostává majitel buď 1 jídlo NEBO 1 oblečení.



Příklad: Červený má dělníka na neutrálním tesaři; a chce postavit dřevěnou farmu. Platí 1 jídlo a 1 dřevo – ze svých zásob – a umísťuje farmu na první volné místo na desce. Položí domeček (k označení vlastnictví) a okamžitě dostane 2 body prestiže (vlevo nahoře na kartičce farmy).

(viz právník níže). V takové případě je zelená budova odstraněna a nahrazena vybranou prestižní budovou. Stavba některých prestižních budov dává svému majiteli některé výhody:

- socha, divadlo, universita: stavitel okamžitě získává jednu královu přízeň,
- monument: hráč, který postavil monument, okamžitě získává dvě královny přízně (viz níže).

c) právník

Právník dovoluje hráči přeměnit libovolnou neutrální budovu (s růžovým pozadím) nebo jednu ze svých vlastních řemeslnických budov na obytnou budovu (se zeleným pozadím). K přeměně budovy musí hráč odevzdat do zásoby 1 kostičku oblečení a 1 denár. Potom hráč nahradí vybranou budovu obytnou budovou a okamžitě získává **2 body prestiže**. Hráč nyní musí položit jeden ze svých domečků na kartičku obytné budovy. Od teď během fáze 1 mu budova přináší 1 denár dalšího příjmu. Pokud je obytná budova v dalším průběhu hry změněna na prestižní budovu, je tento dodatečný příjem ztracen.

Poznámka: Pokaždé, když je hráčova budova přestavěna, vrací se zpátky do zásoby a může být tedy znovu postavena. Neutrální budovy jsou trvale vyřazeny. Počet obytných budov je teoreticky neohraničený. Pokud vám dojdou jejich kartičky, můžete místo toho položit své domečky na prázdná políčka.

Právník nemůže přeměnit prestižní, základní ani obytnou budovu. Navíc **právník nemůže být nikdy sám přestavěn**. Pokud je dělník v budově, kterou chce hráč přeměnit, platí hráč okamžitě, ale právníkova akce bude opožděna, dokud nebude budova aktivována.

d) tržiště

Tržiště vám umožňuje prodat jednu kostičku surovin do zásoby a získat za ní peníze (cena záleží na trhu). Není dovoleno prodat několik kostiček najednou.

e) kramář

Za pár denárů vám kramáři umožní koupit si ze zásoby jednu nebo několik kostiček surovin. Neumožňují vám koupit si zlato. V pevné budově kramářů si nemůžete koupit více než jednu kostičku. V dřevěné budově si můžete koupit 1 nebo 2 kostičky podle svého výběru.

f) kostel

Kostel vám umožňuje vyměnit denáry za body prestiže. Hráč může zaplatit buď 2 denáry a získat 3 body prestiže nebo zaplatit 4 denáry a získat 5 bodů.

Poznámka: Hráč, který postaví tuto budovu získá 3 body prestiže a 1 královu přízeň (viz níže), když ji umístí na desku.

g) krejčí

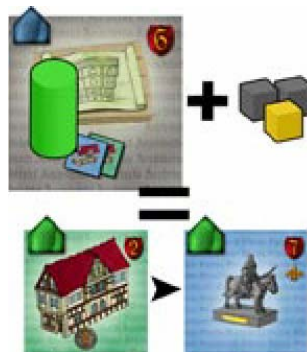
Krejčí vám umožňuje vyměnit kostičky oblečení za body prestiže. Hráč může buď zaplatit 2 kostičky a získat 4 body nebo zaplatit 3 kostičky a získat 6 bodů.

h) banka

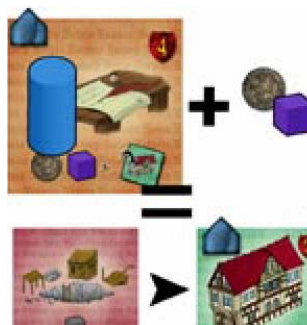
Banka umožňuje vyměnit denáry za kostičky zlata. Hráč může buď zaplatit 2 denáry a získat 1 kostičku zlata nebo zaplatit 5 denárů a získat 2 kostičky zlata.

i) alchymista

Alchymista umožňuje vyměnit kostičky surovin za zlato. Hráč může buď zaplatit 2 kostičky (jakéhokoliv zboží) a získat 1 kostičku zlata nebo zaplatit 4 kostičky (jakéhokoliv zboží) a získat 2 kostičky zlata.



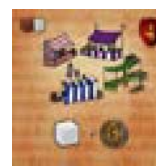
Příklad: Zelený umístil jednoho ze svých dělníků na architekta (protože tato budova patří Modrému, dostane Modrý 1 bod prestiže) a chce postavit sochu. Zelený zaplatí 1 zlato a 2 kameny – ze svých zásob. Odloží svoji jednu obytnou budovu a zamění ji budovou sochy. Okamžitě získává 7 bodů prestiže a 1 královu přízeň.



Příklad: Modrý umístil jednoho ze svých dělníků na právníka (který mu, takže nedostane žádný bod prestiže) a chce postavit obytnou budovu. Zaplatí 1 oblečení a 1 denár – ze svých zásob. Odloží neutrální lom (mohl by si také vybrat jednu ze svých budov) a přemění ho na obytnou budovu. Pokládá domeček na tuto kartičku a okamžitě získává 2 body prestiže. V každém příštím tahu dostane o 1 denár více.



neutrální tržiště



dřevěné tržiště



kramář



kostel



krejčí



banka



alchymista

Fáze 6 – Stavba hradu

Tato fáze se týká pouze těch hráčů, kteří umístili svého dělníka do hradu.

Hrad je rozdělen do tří sekcí:

- Sklepení (skládá se ze 6 částí) – staví se před prvním bodováním,
- Zdi (skládá se ze 10 částí) – staví se před druhým bodováním,
- Věže (skládá se ze 14 částí) – staví se před třetím (posledním) bodováním.

Hráči musí stavět hrad podle pořadí na stupnici hradu (začínají od políčka 1). Hráči se rozhodnou během svého tahu, kolik sad kostiček surovin odevzdají do zásoby. **Sada se musí skládat ze třech různých kostiček surovin a jedna z nich musí být kostička jídla.**

Pokaždé, když hráč odevzdá do zásoby jednu sadu má právo položit jeden domeček do sekce hradu, která se právě staví (jak uvidíme níže rychtářův postup po cestě určuje, která sekce se právě staví). Pokud už v této sekci není místo, hráč smí začít budovat další sekci (bohužel, pokud ale hráči staví Věže – které jsou poslední sekci – je možné, že někteří z nich nebudou moci odevzdat své sady).

A nakonec, stavba nové sekce může skončit dříve, než je předchozí sekce skončena (jsou tam stále volná políčka). V tomto případě, tato políčka zůstanou neobsazena až do konce hry.

Pokud hráč položil svého dělníka do hradu, ale nechce nebo nemůže odevzdat sadu (například pokud nemá dostatek různých kostiček) **ztrácí 2 body prestiže** (není možné jít níže než 0 bodů). Tato penalizace neplatí, pokud během stavby Věží nemůže hráč odevzdat sadu, protože už nezbyvá žádné místo (pokud hráč vlastní alespoň jednu sadu, nechá si kostičky, ale nemá to vliv na jeho body prestiže).

Hráči získávají body prestiže pokaždé, když pomáhají budovat hrad:

- za každou sadu, kterou dodají do stavby Sklepení, hráč dostane 5 bodů prestiže,
- za každou sadu, kterou dodají do stavby Zdí, hráč dostane 4 body prestiže,
- za každou sadu, kterou dodají do stavby Věží, hráč dostane 3 body prestiže.

A nakonec spočítejte, který hráč dodal nejvíce sad během tohoto tahu (jinými slovy, který hráč postavil nejvíce domečků). Tento hráč okamžitě získá jednu královu přízeň (viz níže). Pokud je to u několika hráčů stejně, přízeň získá ten, který přišel do hradu dříve. Hráči nyní dostanou své dělníky z hradu zpět.



Příklad: Během tohoto kola Červený i Zelený umístili po jednom dělníkovi do hradu (probíhá stavba Sklepení). Červený, jehož dělník je na políčku 1, začíná se stavbou. Dává do zásoby jednu sadu (jídlo+kámen+dřevo) a dává jeden domeček na jedno z volných míst ve Sklepení. Získává 5 bodů prestiže. Nyní je řada na Zeleném, aby nabídl své sady.



Příklad (pokračování): Zelený nabízí 2 sady. Pokládá do hradu 2 domečky, ale protože ve Sklepení zbývá už jen jedno poslední místo, dává 1 do Sklepení a 1 do Zdí. Získává 9 bodů prestiže (5 za domeček ve Sklepení a 4 za domeček v sekci Zdí). Pro tento tah, Zelený postavil nejvíce domečků v hradu. Tím získává 1 královu přízeň. Pokud by Zelený nabídl jen jednu sadu, získal by 5 bodů prestiže a Červený – který byl v hradu dříve – by získal přízeň.

Fáze 7 – Konec tahu

Rychtář se nyní pohybuje po cestě. Vždy se pohybuje směrem dopředu (tedy směrem pryč do hradu). Může se pohnout na prázdná políčka. Jeho pohyb je určen drábovou současnou pozicí:

- Pokud je dráb umístěn za rychtářem (tzn. dále od hradu), pohybuje se rychtář o **2 políčka** dopředu.
- Pokud je dráb umístěn před rychtářem (tzn. blíže k hradu) nebo na tom samém políčku, potom se rychtář pohybuje pouze o **1 políčko** dopředu.

Potom co se rychtář pohnul, umístěte drába na tom samém políčku, které právě rychtář dosáhl. Potom zkontrolujte, jestli nemá proběhnout bodování: pokud rychtář během svého tahu dosáhl nebo přešel bodovací políčko nebo pokud už byla sekce dokončena během tohoto tahu, přejděte k bodování (v každém případě bude pouze jedno bodování pro každou sekci).

Potom začíná nový tah.

Bodování:

Podle sekce (Sklepení, Zdi nebo Věže), kterou bodujete, si každý hráč podle pořadí tahu spočítá počet částí hradu, které postavil (tzn. počet domečků, které umístil do dané sekce) a použije odpovídající tabulku. Když už byly z nedostatku místa postaveny domečky do další sekce, tak už se tyto domečky neberou v úvahu.

Sklepení:

žádný domeček ⇒ -2 body prestiže

2 domečky nebo více ⇒ 1 králova přízeň

Zdi

žádný domeček ⇒ -3 body prestiže

2 domečky ⇒ 1 králova přízeň

3 nebo 4 domečky ⇒ 2 královy přízně

5 domečků nebo více ⇒ 3 královy přízně

Věže

žádný domeček ⇒ -4 body prestiže

2 nebo 3 domečky ⇒ 1 králova přízeň

4 nebo 5 domečků ⇒ 2 královy přízně

6 domečků nebo více ⇒ 3 královy přízně

Když bodování skončilo, ať už je rychtář kdekoliv na cestě, hráči se nyní musí soustředit na další sekci hradu, i když jsou ještě prázdná místa v sekci hradu, která byla právě obodována. Pokud byla právě obodována sekce Věží, je konec hry (viz níže).

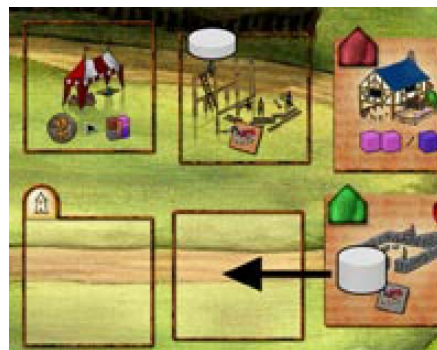
Královy přízně

Je několik způsobů jak získat královy přízně:

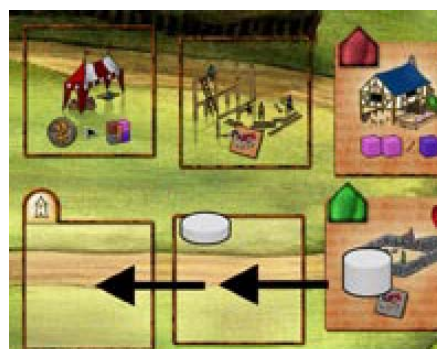
- použitím kolbiště,
- postavením konkrétní budovy (kostel, socha, ...),
- tím, že jste nejlepší stavitel v hradní sekci,
- během bodování sekce (Sklepení, Zdi, Věže).

Královy přízně jsou zobrazeny pomocí čtyřřádkové tabulky. Řádky jsou:

- a) zvýšení bodů prestiže,
- b) zisk denárů,
- c) zisk kostiček surovin,
- d) výhradní použití některých budov.



Příklad: Dráb je o několik políček za rychtářem, proto se rychtář pohne o 1 políčko dopředu. Poté je dráb položen na to samé políčko. Políčko bodování Sklepení ještě nebylo dosaženo, takže hráči budou bodovat Sklepení pouze v případě, že už tuto sekci hradu dostavěli (jako v předchozím příkladě).



Příklad: Dráb je o jedno políčko před rychtářem. Rychtář se tedy pohne o 2 políčka dopředu. Poté je dráb položen na to samé políčko. Políčko bodování Sklepení bylo dosaženo, takže hráči budou bodovat Sklepení (pokud už tuto sekci nebudovali v předchozích kolech, protože sekce hradu už byla dostavěna – pak by normálně přešli do dalšího tahu).

a)						
b)						
c)						
d)						

tabulka králových přízní

Každá řádka je rozdělena do 5 sloupců se zvyšující se silou (zleva doprava). Pro každý řádek jsou první dva sloupce přístupné od začátku hry. Sloupce 3 a 4 jsou dostupné po obodování sekce Sklepení (i když hráči už začali stavět v další sekci). Sloupec 5 je dostupný až po obodování sekce Zdi (i když hráči už začali stavět v další sekci). Několik hráčů může být současně na tom samém poli té samé řádky.

Pokaždé, když hráč získá přízeň, musí si okamžitě vybrat řádek a pokud je to možné, posunout svoji značku doprava. Poté může hráč využít jeden z efektů poskytovaný na vybrané řádce mezi úrovní 1 a úrovní právě obsazené značkou.

Hráč může posunout na úroveň 2 a vybrat si, že využije efekt na úrovni 1 na stejné řádce. Není možné posunout svoji značku na jedné řádce a použít efekt jiné řádky. Jakmile hráč dosáhl úrovně 5, značka se už nemůže posunout dále, ale hráč si stále může vybrat tuto řádku a použít libovolného efektu této řádky.

Pokud hráč získal několik přízní v té samé fázi (např. během bodování nebo když postaví monument), **přízně musí být použity na různých řádkách**. Takže není možné získat více než 4 přízně za jednu fázi.

a) zvýšení bodů prestiže

Hráč získává mezi 1 a 5 body prestiže v závislosti na sloupci, ve kterém je značka (je zbytečné používat efektu nižších sloupců).

b) zisk denárů

Hráč získává mezi 3 a 7 denáry v závislosti na sloupci, ve kterém je značka (je zbytečné používat efektu nižších sloupců).

c) zisk kostiček surovin

- sloupec 1: hráč získává jednu kostičku jídla
- sloupec 2: hráč získává jednu kostičku dřeva nebo kamene
- sloupec 3: hráč získává jednu kostičku oblečení
- sloupec 4: hráč vymění jednu svoji kostičku za 2 jiné kostičky (ne zlato)
- sloupec 5: hráč získává jednu kostičku zlata

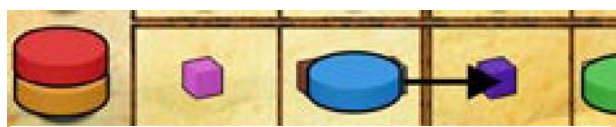
d) výhradní použití některých budov

Tento řádek umožňuje hráči použít efekt některých budov přímo. Aby použil efekt dané budovy, nemusí být tato budova ani postavena na desce (např. můžete použít efekt sloupce 3, i když není na desce postavené kamenictví). Budovy jsou stavěny podle pravidel fáze 5.

- sloupec 1: žádný efekt.
- sloupec 2 (tesař) : hráč smí postavit 1 dřevěnou budovu a navíc zaplatí o 1 dřevo méně.
- sloupec 3 (kamenictví) : hráč smí postavit 1 kamennou budovu a navíc zaplatí o 1 kámen méně.
- sloupec 4 (právník) : hráč smí přeměnit 1 svoji budovu nebo 1 neutrální budovu na 1 obytnou a navíc zaplatí jen 1 oblečení.
- sloupec 5 (architekt) : hráč smí postavit 1 budovu prestiže na jedné ze svých obytných budov.



Příklad: Oranžový právě získal jednu přízeň během bodování Sklepení. Vybral si první řádek (body prestiže), na kterém už postoupil v předchozí fázi. Protože teprve probíhá bodování Sklepení, nemůže svoji značku posunout dále. Nechává ho na současném poličku a získává 2 body prestiže.



Příklad: Hráči staví Věže. Všechny sloupce tabulky přízní jsou nyní dostupné. Modrý právě získal přízeň za postavení kostela. Vybral si třetí řádek (kostičky surovin). Pohne svoji značku z druhé na třetí políčko a vybere si kostičku jídla (jeho značka je na poličku 3, takže si může vybrat mezi efekty poliček 1, 2 a 3).



Příklad: Hráči staví Zdi. Sloupce 3 a 4 tabulky přízní jsou nyní dostupné. Zelený právě získal přízeň díky kolbišti. Vybral si čtvrtý řádek. Posune svoji značku z polička 2 na poličko 3 a rozhodne se postavit park. Platí 1 kostičku jídla (protože má slevu 1 kostičku kamene) a položí kartičku parku na první volné poličko na cestě. Položí domeček na kartičku a okamžitě získává 3 body přízně.

Konec hry

Hra končí okamžitě po bodování sekce Věží (tzn. poté co rychtář dosáhne políčka bodování Věží nebo když je 14 částí hradu postaveno v sekci Věží).

Hráči si přičtou následující body k bodům, které už získali v průběhu hry:

- **3 body za každou kostičku zlata,**
- **1 bod za 3 kostičky surovin, které jim zbyly (kromě zlata),**
- **1 bod za 4 denáry, které jim zbyly.**

Hráč s nejvíce body prestiže vítězí hru. V případě remízy o první místo, vítězí všichni hráči, kteří mají nejvíce bodů.

Caylus pro 2 hráče

Pravidla jsou podobná, s těmito výjimkami:

- Oba hráči začínají hru s 5 denáry.
- Pořadí tahu se mění s každým tahem. Hráč hraje první v jednom kole a druhý v dalším, a tak dále. V důsledku toho nejsou využívány stáje.
- Pokud jeden hráč pasuje, druhý musí platit 3 denáry (místo 2 v normálních pravidlech), aby zahrál dělníka do budovy, kterou nevlastní. Zahrání do vlastní budovy stále stojí 1 denár. Hospoda si udržuje svoji sílu (hráč, jehož figurka je na pravém políčku, platí v každém případě 1 denár).

Zjednodušené přízně

Toto je verze pro začátečníky. Králové přízně jsou zjednodušeny na úkor taktické rozmanitosti!

Nepoužívejte tabulku přízní. Když hráč získá přízeň (díky kolbišti, postavením kostela, nejlepší stavbou v hradu, během bodování sekce nebo postavením prestižní budovy), získává 3 body prestiže. Když ve stejném okamžiku získáte několik přízní, každá je za 3 body.

Pár tipů

Caylus je hra, která se vyvíjí různě. V závislosti na volbě hráčů (Kterou budovu postavím první? Postavím právníka? Kdy přijde na desku kamenictví?) se hra bude vyvíjet různými způsoby. V některých hrách budete mít velký přísun surovin, v jiných ne. V některých hrách budete stavět hodně prestižních budov, v jiných ne. Přesto hráči budou muset využít těžké situace, se kterou se setkají. Tady je několik rad, které vám mohou pomoci vytěžit maximum ze svých prvních her.

Ujasnění si pořadí: Začáteční mohou neúmyslně nemít na aktivaci budovy. Např. je potřeba 1 denár a 1 oblečení na aktivaci kolbiště. Denár může přijít z obchodní stanice, protože ta je na cestě před kolbištěm. Ale oblečení musí mít hráč u sebe na začátku tahu. Určitě není žádná produkce oblečení před kolbištěm. Pokud hráč umístil dělníka na farmu nebo na kramáře a doufal, že toto oblečení použije na kolbišti, má smůlu a jeho plán neuspěje, protože tato kostička přijde příliš pozdě!

Pořadí pasování: Čím později budete pasovat, tím více ovlivníte pohyb drába (pokud máte denáry, samozřejmě). Dráb je extrémně důležitý k určení, kteří dělníci budou aktivováni a jak rychle přijde bodování. Hráč, který pasuje brzo a jehož dělníci jsou daleko na cestě, bude pravděpodobně obětí svých soupeřů, kteří nezaváhají, spojí se a posunou společně drába zpět! A naopak, hráč, který pasuje příliš pozdě, může utratit svoje denáry, které potřebuje k aktivaci všech svých dělníků.

Využití budov soupeřů: Je to často chytrý tah umístit své figurky do budov soupeřů, dokonce i když jim to přinese bod prestiže. Vám totiž použití jejich budov může přinést mnohem více.

Speciální budovy: Je potřeba používat speciální budovy chytře, pokud chcete vyhrát hru. Brána vám umožňuje získat čas a pasovat později, abyste zakryli svoje úmysly. Obchodní stanice přináší peníze v nejlepším okamžiku (to znamená přímo před pohybem drába). Cech je nejlevnější způsob jak pohnout drábem. Kolbiště vám umožňuje získat výhodu z králových přízní bez toho, abyste museli budovat hrad. První místo v stájích vám umožňuje zajistit si důležitou akci na příští tah. Hospoda, zvláště v hrách s více hráči, vám umožní šetřit peníze nebo umístit více dělníků.

Králové přízně: Králové přízně jsou dobrou cestou, jak doladit vaši strategii. Čtyři řádky tabulky jsou užitečné. Užitečnost řádku prestiže je celkem zřejmá, zvláště pokud se na ni hráč zaměří. Řádka denárů umožňuje hráči snadno doplnit jejich ztrátu. Také pomáhá získat silné efekty, pokud jsou postaveny některé budovy (banka, kostel). Řádka surovin vám umožňuje získat kostičku, která vám pomůže získat převahu. Také

vám poskytnete přísun zlata. A nakonec řádka budov, umožňuje hráči, jehož strategie je založena na budování hradu, mít vliv na město za nižší cenu.

Právník: Musíte pečlivě vybírat, které budovy budou přeměněny právníkem. Hráč může odstranit neutrální budovu, která je konkurencí jeho vlastní budově, nebo dokonce odstranit tržiště, aby připravil všechny hráče o zdroj příjmu.

Poděkování

Autor by rád poděkoval následujícím osobám: Cyril, Dominique, Nico, Emmanuel, Thomas, Raphi, Thomas, Adrien, Anne, Nico, Laurent, Baptiste, Philippe a ostatním testerům za jejich připomínky, nadšení a trpělivost. Vydavatel si zabírá toto místo, aby tento seznam rozšířil: Sissy, Arnaud, Raphi (zapomněl jsem jim poděkovat za Ys), Fabien, Ludwig, David, Christel, Bruno, Xavier, Fred, Sandrine, Benoît, Thibaut, Rick a týmu Fireball.

Český překlad

Tento překlad je dílem Čajovny 82 vůní z Liberce (www.cajovna.webz.cz). Veškeré připomínky uvítáme (i stylistické a gramatické ☺).