

Caylus Magna Carta - Standard

Hra od William Attia - Ilustrace od Arnaud Demaegd - Grafika od Cyril Demaegd

- FAQ und Forum : <http://www.ystari.com>; **překlad cz: Cauly pro www.svet-deskovych-her.cz**

Vítejte u standardních pravidel pro Caylus Magna Cartu. Ve srovnání se začátečnickými pravidly je tato verze rozšířena o nové vztahy, které dělají hru ještě napínavější. Nová pravidla jsou označena tímto symbolem ► na okraji a tak je lze rychle najít. Jestliže jste již odehráli několik partií se začátečnickými pravidly nebo již znáte stolní hru Caylus, tak byste se měli této výzvě postavit.

Avšak pozor na rychtáře!

Poděkování

Der Autor bedankt sich bei allen Testern (vor allem den Spielern in Paris, Champs-sur-Marne, Stavan-ger und Villebon-sur-Yvette) für ihr Interesse, ihre Kommentare und Ideen. Ein besonderer Dank gilt Thomas für seine Begeisterung und sein Engagement.

Auch Bruno Cathala gebührt Dank: Caylus Magna Carta ist vermutlich nur infolge eines Gesprächs mit ihm entstanden.



Bylo nebylo ...

1289. Král Filip Sličný se rozhodl postavit nový hrad v Caylu. Prozatím je Caylus jen ubohá vesnice. Ale skvělá perspektiva, kterou nabízí stavba hradu, sem láká mnoho dělníků a řemeslníků přivázejících povozy plné stavebního materiálu. Podél cesty, která začíná na úpatí hradu, pozvolna vzniká celé město...

Cíl hry

Hráči představují stavitele. Tím, že staví královský hrad a budují město, získávají Body prestiže. Když je hrad dostavěn, tak vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce bodů prestiže.

Příprava hry

► • Vezměte neutrální karty (růžové pozadí) a položte kartu "Kramář" na stůl (viz dále). Potom zamíchejte zbývající růžové karty a položte 1 kartu (při 2 hráčích), 2 karty (při 3 hráčích), případně 3 karty (při 4 hráčích) **vlevo** vedle Kramáře. Tímto způsobem je započata výstavba cesty. Zbývající růžové karty se položí zpět do krabice - pro tuto hru se již nebudou potřebovat. Figurku rychtáře dejte na kartu Kramář.

• Karty prestiže (modré pozadí) budou položeny bokem, lícem nahoru. Karta s Mostem a karta s Hradem se položí vedle cesty.

• Žetony prestiže se roztřídí podle své hodnoty a položí vedle hradu. Při hře ve třech se odstraní 1 žeton od každé hodnoty, při hře ve dvou se odstraní 2 žetony od každé hodnoty.

• Každý hráč si vybere barvu a vezme si odpovídající karty a figurky. Potom hráči své karty zamíchají. Každý hráč ze svých karet vytvoří svůj hrací balíček obrácený lícem dolů (zelenou stranou nahoru) a vezme si z něj 3 vrchní karty. Kdo chce, má nyní jednu příležitost, může všechny své karty odložit a vzít si místo nich 3 nové karty. Odložené karty položí každý hráč na svůj odkládací balíček lícem nahoru.

• Každý hráč obdrží **2 Jídla, 2 Dřeva a 4 Denáry**.

• Ostatní mince a kostky surovin tvoří bank.

• Určí se, kdo ve hře začne. Tento hráč dostane kartu Začínajícího hráče.

Princip hry

Suroviny:



Jídlo



Dřevo



Kámen



Zlato



Dělník



Rychtář

Žetony prestiže:



Palác
(4 BP)



Hradby
(3 BP)



Věž
(2 BP)



Výstavba: Jako první karta cesty (zde při partii 4 hráčů) bude na stůl položen Kramář (D). Potom se položí 3 náhodně tažené neutrální karty nalevo vedle Kramáře (A, B, C). Takto cesta směřuje od A do D a bude prodlužována každou stavbou, kterou hráči postaví. Most (E) a Hrad (F) leží nad cestou.

Karty: Každý hráč má svůj balíček s kartami staveb. Barevný rám karet (G) označuje, kterému hráči karty patří. Vlevo nahoře na kartě jsou uvedeny náklady ve formě surovin (H). Vpravo nahoře na kartě je erb (I) ukazující množství prestižních bodů, které na konci partie karta vynese svému majiteli, jestliže bude budova opravdu postavena. Hlavní efekt karty (K) je pod ilustrací budovy (J). Hráč, který na tuto budovu umístí svého dělníka, získá tento efekt. Další výhoda budovy (L) je vyznačena u spodního okraje karty. Z této výhody profituje majitel budovy, jestliže dělníka na tuto budovu umístí jiný hráč. Podrobný popis karet a jejich funkce se nachází na konci těchto pravidel.

Hrad: Hrad se dělí na tři části: Palác, Hradby a Věž. Hráči musí dodat své suroviny, aby mohli tyto části stavět.

► **Rychtář:** Rychtář je zástupce krále. Kontroluje cestu v obou směrech tím, že se pohybuje z jedné karty na druhou. Podle jeho pozice na cestě závisí, který dělník může být aktivní.

Průběh hry

Pozor: V této hře je **zlato žolíkem**. Kostka zlata tedy představuje kostku libovolné jiné suroviny - jak při stavbě budov, tak i při budování hradu (viz níže).

Bílá kostka znamená jednu surovinu **libovolného druhu (včetně zlata)**.

Hra je rozdělena na kola. Každé kolo se skládá ze 6 fází.

Fáze 1: Příjem

Každý hráč dostane z banku **2 Denáry**.

Kromě toho dostane každý hráč **1 Denár** za každý svůj **Obytný dům** (zelené pozadí), který má podél cesty postaven.

Když má hráč postaven **Hotel**, tak za to dostane z banku **další 1 Denár**.

Fáze 2: Akce

Počínaje začínajícím hráčem, a poté dále po směru hodinových ručiček, se hráči rozhodnou pro **jednu** z dále vysvětlených akcí.

A) Tažení jedné karty

Hráč zaplatí **1 Denár** do banku, **vezme si vrchní kartu ze svého hracího balíčku** a dá si ji do ruky. Když hráč spotřebuje hrací balíček, tak zamíchá svůj odkládací balíček a vytvoří si tak nový hrací balíček. Počet karet, které hráč smí mít na ruce, není omezen.

B) Výměna všech karet v ruce

Hráč zaplatí **1 Denár** do banku a **všechny karty, které má v ruce, odloží** (ne jednotlivě, ale všechny karty). Pokládá je lícem nahoru na svůj odkládací balíček a **vezme si stejný počet vrchních karet ze svého hracího balíčku**. Pokud už v jeho hracím balíčku není dostatek karet, hráč zamíchá svůj odkládací balíček a vytvoří si tak nový hrací balíček.

C) Umístění jednoho dělníka na budovu

Hráč zaplatí **1 Denár** do banku a **umístí 1 dělníka na jednu kartu na cestě**. Na každé kartě smí být pouze jeden dělník. Hráč může dělníka umístit na neutrální budovu, na svou vlastní budovu nebo na budovu, která patří kterémukoli spoluhráči. Není možno umístit dělníka na Obytný dům nebo na Prestižní budovu.

D) Postavení vlastní budovy

Hráč si vybere **jednu budovu, kterou má v ruce, zaplatí odpovídající náklady** (jsou vyznačeny v levém horním rohu) do banku a **budovu položí na konec cesty**. Od této chvíle mohou hráči na tuto budovu umísťovat dělníka, když přijdou na řadu a vyberou si danou akci.

E) Postavení Prestižní budovy

Hráč si vybere jednu z ještě dostupných Prestižních budov, zaplatí příslušné náklady (vyznačené na kartě vlevo nahoře) do banku a položí ji na **jeden ze svých Obytných domů** (vzniklých otočením vlast-



ních budov pomocí karty "Notář", viz vysvětlení na konci těchto pravidel).

Nadále již tento Obytný dům nepřináší ve fázi 1 žádný příjem.

Poznámka: Není možno postavit Prestižní budovu, když hráč nemá žádný vlastní Obytný dům.

F) Pas

Hráč položí svůj pasovací kotouč na kartu Most na pole s nejnižším číslem. První hráč, který toto provede, dostává z banku 1 Denár. Jestliže hráč pasoval, tak již do konce této fáze **nesmí provádět žádné další akce**.

Fáze 2 trvá tak dlouho, dokud všichni hráči nepasují.

► Fáze 3: Pohyb rychtáře

Podle pořadí v jakém hráči ve fázi 2 pasovali (tudíž ve vzestupném pořadí podle čísel na kartě Most), smí nyní hráči po zaplacení Denárů pohnout rychtářem na cestě. Pohyb stojí **1 Denár za kartu**. Každý hráč smí za pohyb zaplatit **až 3 Denáry**.

Poznámka: Rychtář nemůže přejít přes začátek nebo přes konec cesty.

Každý hráč má v této fázi pouze jednu příležitost přesunout rychtáře. Jakmile každý dostal jednu možnost, končí tato fáze.

Fáze 4: Vlastnosti budov

Poznámka: Různé vlastnosti budov jsou vysvětleny na konci těchto pravidel.

- Budovy jsou aktivovány v takovém pořadí, v jakém jsou položeny. Začíná se na začátku cesty a postupně se jedna za druhou aktivují všechny budovy včetně karty, **na které právě stojí rychtář**.

- Budova, na které není umístěn žádný dělník, nebude aktivována.
- Budova, na které je umístěn dělník, má jeden efekt z něhož profituje majitel dělníka a jednu výhodu, která prospěje majiteli budovy.
- Pokud hráč umístil dělníka na vlastní budovu, tak může využít pouze efekt, který mu přinese jeho dělník. Hráč se nemůže ani rozhodnout, že místo tohoto efektu využije výhodu, kterou by jinak získal jako majitel karty.

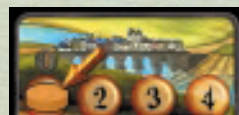
- • Budovy, které se nachází za aktuální pozicí rychtáře, nebudou aktivovány a nepřinášejí žádné efekty.

Hráči dostanou zpět svého dělníka.

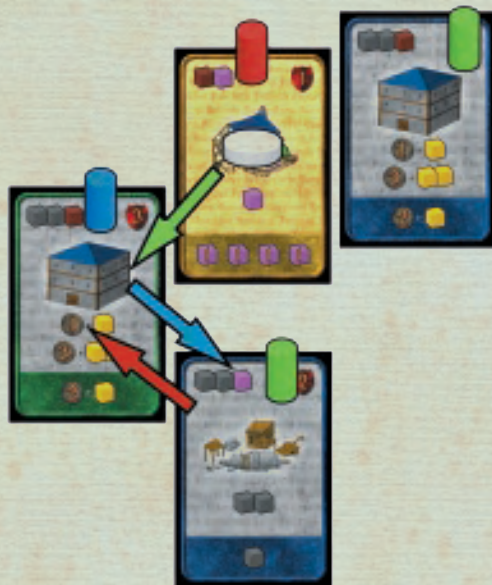
Poznámka: Hráči nemusí využít efekt či výhodu budovy. Majitel budovy může využít výhody své karty i tehdy, když se majitel dělníka rozhodne, že nechce efekt budovy využít.



Příklad: Na řadě je Zelený a rozhodne se postavit Prestižní budovu. Vybírá si Sochu, platí náklady - 2 kameny a 1 zlato - do banku a pokládá Sochu na svůj Obytný dům. Dává si přitom záležet, aby část přikryté karty zůstala viditelná, aby každý hráč poznal, komu tato Socha patří.



Příklad: Na řadě je Oranžový, rozhodne se pasovat a pokládá svůj pasovací kotouč na první pole na kartě Most. Protože je prvním pasujícím, tak dostane 1 Denár z banku.



Příklad: Oranžový toto kolo pasoval jako první, následován Zeleným, Modrým a Červeným. Podle tohoto pořadí mají nyní všichni hráči možnost přesunout rychtáře. Oranžový pasuje. Zelený chce přesunout rychtáře o jednu kartu dopředu a zaplatí za to 1 Denár do banku. Modrý dělá to samé, takže rychtář nyní stojí na poslední budově cesty. Teď je na řadě Červený a chce přesunout rychtáře o 1 kartu zpět, za což zaplatí 1 Denár. Rychtář nyní stojí na Bance zeleného hráče. Ve fázi 4 je tedy Kame-nolom modrého hráče, na kterém je umístěn zelený dělník, bezcenný. Zelený ani Modrý proto nedostanou suroviny. Ovšem Banka zeleného hráče bude aktivní.

Fáze 5 : Hrad

Podle **pořadí**, v jakém hráči **pasovali**, mohou nyní odevzdat **sadu surovin** na výstavbu hradu (pokud chtějí). Jedna sada se skládá ze 3 surovin: **1 jídlo, 1 dřevo a 1 kámen**. Hráči odevzdají zpět do zásoby příslušné kostky surovin a za každou odevzdanou sadu získají 1 žeton prestiže.

Žetony prestiže jsou brány shodně podle daného pořadí: nejdříve žetony za Palác (červené), potom žetony za Hradby (oranžové) a nakonec žetony za Věže (žluté). Je možné, aby hráč během jednoho kola dostal žetony různých barev.

Hráč nemůže odevzdat více sad surovin, než kolik je žetonů prestiže v zásobě k dispozici. Znamená to, že si hráč přebývající surovinu ponechá.

Hráč, který v této fázi odevzdal **nejvíce sad surovin**, dostane z banku **1 zlato**. V případě shody získá zlato hráč, který jako první odevzdal tento počet sad.

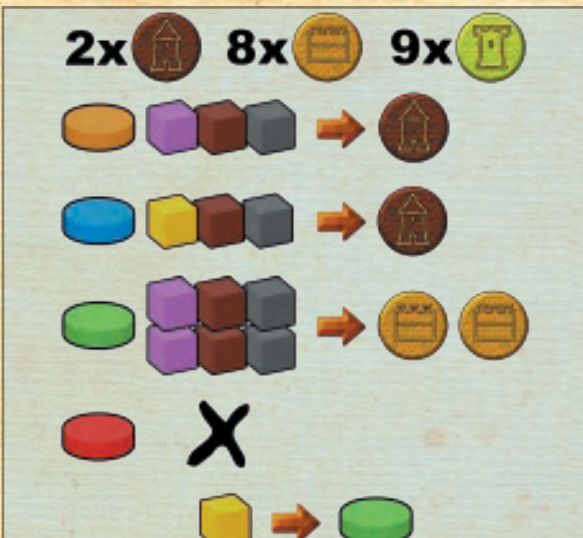
Jestliže v této fázi nikdo neodevzdal žádnou sadu surovin, tak budou **ze zásoby odstraněny 2 žetony prestiže a odloží se zpět do krabice**. Tyto žetony jsou odstraňovány v pořadí podle odpovídajících částí hradu (nejdříve červené, potom oranžové a nakonec žluté žetony).

Jestliže je zásoba žetonů spotřebována, tak hra končí.

Fáze 6 : Konec kola

- Rychtář se posune o **2 karty** dopředu směrem ke konci cesty. Pokud se již rychtář nachází na konci cesty, tak se nepohybuje.

Začínající hráč předá kartu Začínajícího hráče svému sousedovi po levici. Poté začíná nové kolo.



2x  **8x**  **9x** 

    → 

    → 

    →  

 → 

Příklad: Během fáze 5 odevzdal Oranžový (první hráč na Mostě) 1 sadu a získává jeden žeton Paláce. Modrý odevzdává 1 sadu (1x zlato nahradí 1x jídlo) a dostane poslední žeton Paláce. Zelený odevzdává 2 sady a dostává 2 žetony Hradeb. Červený neodevzdává nic. Zelený tedy odevzdal nejvíce sad a tak dostane z banku 1 zlato. Kdyby i Zelený odevzdal jen 1 sadu, tak by vítězné zlato dostal Oranžový.



Příklad: Teď musí být starosta přesunut o dvě karty dopředu. Ale protože je konec cesty vzdálen pouze jednu kartu, tak se přesune jen na tuto poslední kartu. Nyní je kolo ukončeno. Karta Začínajícího hráče je předána hráči nalevo.

Konec hry

Hra končí v tom kole, ve kterém je spotřebována zásoba žetonů prestiže.

Každý hráč sečte své body prestiže následujícím způsobem:

- Každý žeton prestiže, který hráč má, přináší body prestiže: Palác 4BP, Hradby 3BP, Věže 2BP.
- • Všechny budovy, které má hráč podél cesty postaveny, přináší body prestiže shodné s vyznačenou hodnotou (v pravém horním rohu budovy). Také platí: Když byla budova otočena na Obytný dům, tak přináší 1 bod prestiže. Obytný dům nepřináší žádný bod prestiže, jestliže byl přestaven na Prestižní budovu. Prestižní budovy přináší na nich uvedený počet prestižních bodů.
- Každé zlato má hodnotu 1BP.
- Za každé 3 libovolné suroviny (kromě zlata) se započítá 1 BP.
- Každé 3 Denáry mají hodnotu 1 BP.

Hráč s největším množstvím bodů prestiže vyhrává hru. V případě shody je vítězů více.

Podrobnosti k budovám

Poznámka: Kromě Hotelu nemají Prestižní budovy žádné efekty.



Park



Les



Kamenolom

Park: Obdržíte z banku 1 jídlo.

Les: Obdržíte z banku 1 dřevo.

Kamenolom: Obdržíte z banku 1 kámen.



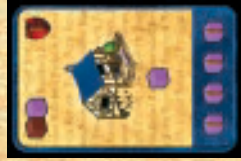
Kramář

Za 1 Denár si z banku kupte jednu libovolnou surovinu (kromě zlata).

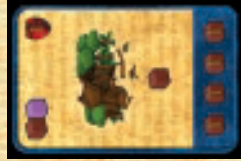


Obchodní stanice

Obdržíte z banku 2 Denáry.



Farma



Pila



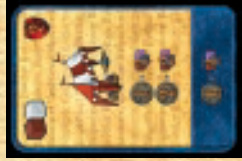
Kamenolom

Výstavba: Když se tyto karty vyloží na cestu, tak na ně z banku položte 4 kostky příslušného typu suroviny (na Farmu jídlo, na Pilu dřevo a na Kamenolom kámen) do spodní části karty, jako výhodu k odebrání pro majitele budovy.

Pozor: Při hře dvou hráčů položte do této oblasti místo 4 kostek surovin pouze 2 kostky.

Efekt pro dělníka: Hráč, kterému dělník patří, dostane z banku 1 kostku suroviny, kterou daná budova produkuje (na Farmě jídlo, na Pile dřevo a v Kamenolomu kámen).

Výhoda pro majitele karty: Majitel karty si vezme 1 kostku suroviny ze spodní části karty. Jestliže zde již žádná kostka není, tak majitel karty nedostává nic.



Kramář

Efekt pro dělníka: Kupte si z banku za 1 nebo za 2 Denáry 1 nebo 2 libovolné kostky surovin (kromě zlata).

Výhoda pro majitele karty: Kupte si z banku za 1 Denár 1 libovolnou kostku suroviny (kromě zlata).



Tržiště

Efekt pro dělníka: Vyměňte si v banku 1 kostku suroviny za 4 Denáry.

Výhoda pro majitele karty: Obdržíte z banku 1 Denár.



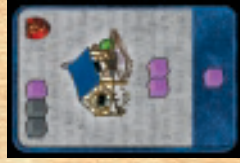
Zlatý důl

Efekt pro dělníka:

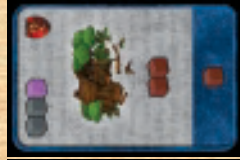
Obdržíte 1 zlato z banku.

Výhoda pro majitele karty:

Vyměňte si jednu svou kostku suroviny za 1 zlato z banku.



Farma



Pila



Kamenolom

Efekt pro dělníka:

Obdržíte z banku 2 kostky příslušného druhu suroviny (na Farmě jídlo, na Pile dřevo a v Kamenolomu kámen).

Výhoda pro majitele karty:

Obdržíte z banku 1 kostku suroviny příslušného druhu (za Farmu jídlo, za Pilu dřevo a za Kamenolom kámen).



Banka

Efekt pro dělníka:

Kupte si z banku za 1 Denár 1 zlato nebo za 3 Denáry 2 zlata.

Výhoda pro majitele karty:

Kupte si z banku za 2 Denáry 1 zlato.

Budovy pro standardní pravidla

Poznámka: tyto budovy nejsou v začátečnické verzi použity.



Kostel

Efekt pro dělníka:

Kupte si za 2 Denáry 1 žeton prestiže nebo za 5 Denárů 2 žetony prestiže.

Výhoda pro majitele karty:

Kupte si za 3 Denáry 1 žeton prestiže.
Poznámka: Žetony se berou vždy postupně, od nejlepších částí hradu, pokud jsou k dispozici (tedy nejdříve žetony za Palác, potom žetony za Hradby a nakonec žetony za Věže.



Notář

Efekt pro dělníka:

Stavíte-li Obytný dům, musíte zaplatit 1 jídlo do banku. Potom otočte jednu svou kartu podél cesty (kromě Notáře), tak aby byla vidět strana s Obytným domem.

Výhoda pro majitele karty:

Obdržíte z banku 2 Denáry.



Obytný dům



Hotel

Každá tato budova přináší svému majiteli během Příjmové fáze doplňkový příjem ve výši 1 Denár.

Poznámka: Cena za postavení Obytného domu (1 jídlo) je opakovaně uvedena v závorce na kartě Notář.

Pozor:

Je-li na budově, která má být otočena, ještě umístěn dělník, tak se otočí teprve po aktivaci této budovy.

Jedná-li se při otáčení o produkční budovu, na které v dolní části karty ještě leží kostky surovin, tak tyto kostky vraťte zpět do banku.