

Caylus

Vorbereitung s. OR

Spielrunde – 7 Phasen

Kosten	PP
Gebäude	
[Ertrag / Vorteil]	
[Bedingung]	
[Einkünfte]	

1. Phase – Einkommen – grundsätzlich 2 D pro Spieler

- 1 D / Wohngebäude (grün)
- 1 D für Bibliothek
- 2 D für Hotel

2. Phase – Arbeiter einsetzen, in Spielerreihenfolge rundum immer 1 Aktion ausführen

- Nie auf Wohngebäude (grün), Prestigegebäude (blau) oder unbebaute Felder.
- Nur 1 Arbeiter Gebäude, Ausnahmen*
 - a) Passen** – Marker auf Feld mit kleinster freier Zahl unter Brücke setzen, wer als erster paßt bekommt 1 D aus Bank, kann nicht wieder einsteigen
 - b) Arbeiter auf Spezial-, neutrales (lila), feststehendes Gebäude setzen**
 - Kosten D = kleinstes freies Feld unter Brücke an Bank
 - * Ställe – auf kleinste frei Zahl, nur 1 Arbeiter / Spieler, gesamt maximal 3
 - * Wirtshaus – auf linkes Feld, darf vom gleichen Spieler sein wie auf rechtem Feld
 - c) Arbeiter auf Gebäude eines fremden Spielers setzen**
 - Kosten D = kleinstes freies Feld unter Brücke an Bank
 - Besitzer erhält 1 Prestigepunkt (PP)
 - d) Arbeiter auf eigenes Gebäude setzen**
 - Kosten 1 D an Bank
 - e) Arbeiter auf niedrigstmögliches freies Feld am * Schloß setzen, nur 1 Arbeiter / Spieler**
 - Kosten D = kleinstes freies Feld unter Brücke an Bank

- Phase endet, wenn alle Spieler gepaßt haben.

3. Phase – Spezialgebäude aktivieren, in Reihenfolge vom Schloß ausgehend,

Arbeiter anschließend zurück in Vorrat

- a) Tor** – Arbeiter vom Tor kann regelgemäß (s. Phase 2) und kostenlos auf anderen freien Platz versetzt werden
- b) Kontor** – Spieler erhält 3 D
- c) Händlergilde** – Vogt 1 bis 3 Felder kostenlos versetzen
- d) Turnierplatz** – Spieler kann 1 D und 1 Tuch bezahlen für 1 Gunst des Königs
- e) Ställe** – Reihenfolge der Arbeiter = **Spielerreihenfolge**, Reihenfolgeleiste anpassen
- f) Wirtshaus** – in dieser Runde eingesetzter Arbeiter rückt nach rechts, dort befindlicher wird verdrängt (zurück in Vorrat). Andernfalls kann Arbeiter rechts zurück genommen werden oder bleiben und Wirtshaus nutzen: Einsatzkosten / Arbeiter immer = 1 D

4. Phase - Spieler können jeweils einmal **Vogt versetzen**, in Reihenfolge wie unter Brücke

1 – 3 Felder vor/zurück, 1 D / Feld an Bank zahlen.

Verhandlungen erlaubt, keine Tauschgeschäfte.

Position des Vogtes zum Ende der Phase bestimmt, welche Gebäude aktiviert werden.

5. Phase – Gebäude aktivieren, in Reihenfolge von Brücke ausgehend bis zum Vogt

einschließlich, alle Arbeiter anschließend zurück, egal, ob aktiviert oder nicht.

- Aktion in Produktionsgebäude muß ausgeführt werden, andere wahlweise.
 - a) Produktionsgebäude** - bringen **Rohstoffe** aus Bank, diese offen vor sich auslegen
 - Steingebäude (grau) – falls aktiver Spieler nicht Besitzer ist, erhält Besitzer 1 dort produzierten Rohstoff.
 - b) Konstruktionsgebäude – neue Gebäude** errichten für Handwerksgebäude Rohstoffe (links oben) zahlen, Gebäude auf erstes freies Straßenfeld legen, eigenes Haus oben links darauf setzen. Spieler erhält sofort Prestigepunkte wie oben rechts angegeben.

- **Zimmermann** baut 1 Holzgebäude (braun)
- **Maurer** baut 1 Steingebäude (grau)
- **Architekt** baut 1 Prestigegebäude (blau)

Prestigegebäude (blau) ersetzt eigenes Wohngebäude (grün)

Statue, Theater, Universität, Kirche – Spieler erhält sofort **1 Gunst des Königs**

Kunstdenkmal – Spieler erhält sofort **2 Günst des Königs**

c) **Notar** – neutrales (lila) oder eigenes Gebäude in Wohngebäude (grün) umwandeln

Kosten 1 D + 1 Tuch, Belohnung 2 Prestigepunkte (PP)

Arbeiter in überbautem (ersetzten) Gebäude wird vorher noch aktiv.

Notar selbst kann nicht überbaut werden!

d) **Märkte** – 1 Rohstoff verkaufen

e) **Hausierer** – feststehender verkauft 1 Rohstoff, anderer 1 oder 2, außer Gold

f) **Kirche** – für Geld PP kaufen

g) **Schneider** – Tuch gegen PP tauschen

h) **Bank** – Gold kaufen

i) **Alchemist** – verwandelt beliebige Rohstoffe in Gold

6. Phase – Schloßbau. Nur die Spieler, die Arbeiter auf Schloß gesetzt haben.

Schloßbau in 3 Abschnitten – **Bergfried** vor erster Abrechnung, **Mauerwerk** vor zweiter

Abrechnung, **Türme** vor letzter Abrechnung

Nur aktueller Abschnitt wird gebaut (Position Seneschall),

Abschnitte können unvollendet bleiben.

Spieler entscheiden in Reihenfolge der Arbeiter im Schloß, wie viele Elemente sie bauen

wollen. **Je 1 Element kostet 3 verschiedene Rohstoffe, darunter genau 1 Nahrung.**

Gebautes Element wird mit eigenem Haus markiert.

Wer Arbeiter im Schloß hat, aber nicht bauen kann, verliert 2 PP.

Falls alle Elemente eines Abschnittes gebaut sind, wird in nächstem Abschnitt

weitergebaut, auch falls Wertung noch nicht stattgefunden hat.

Belohnung / Element: Bergfried 5 PP, Mauerwerk 4 PP, Turm 3 PP.

Spieler, der meiste Elemente in dieser Runde gebaut hat, er hält **1 Gunst des Königs**, bei Gleichstand derjenige, der eher gebaut hat.

7. Phase – Ende der Spielrunde

Seneschall vorrücken, je nach Position des Vogts.

- Vogt vor Seneschall – Seneschall 2 Felder weiter
- Andernfalls – Seneschall 1 Feld weiter

Nach Bewegung wird Vogt auf das Feld des Seneschalls gesetzt,

anschließend Prüfung, ob **Abrechnung** stattfindet:

- Wenn Seneschall zum ersten Mal ein Abrechnungsfeld erreicht oder überschreitet.
- Abrechnung automatisch, falls ein Bauabschnitt am Schloß fertig ist.

Gunst des Königs – Spalten je nach Abrechnungsstand nutzbar

Wer Gunst gewinnt, wählt eine Zeile und rückt seinen Marker 1 Spalte nach rechts, falls möglich.

Spieler kann dann einen aller bisher möglichen Vorteile dieser Zeile nutzen.

Wer in einer Phase mehrere Günst erhält, muß verschiedene Zeilen wählen.

SPIELENDENACH dritter Abrechnung.

Zusätzliche Schlußwertung: 3 PP / Gold

1 PP / 3 Rohstoffe

1 PP / 4 D

SPIELSIEGER ist Spieler mit meisten PP

Anmerkungen: Weißer Rohstoff = beliebiger Rohstoff.

Anzahl Hausspielsteine ist kein Limit, Anzahl Arbeiterspielsteine ist Limit.