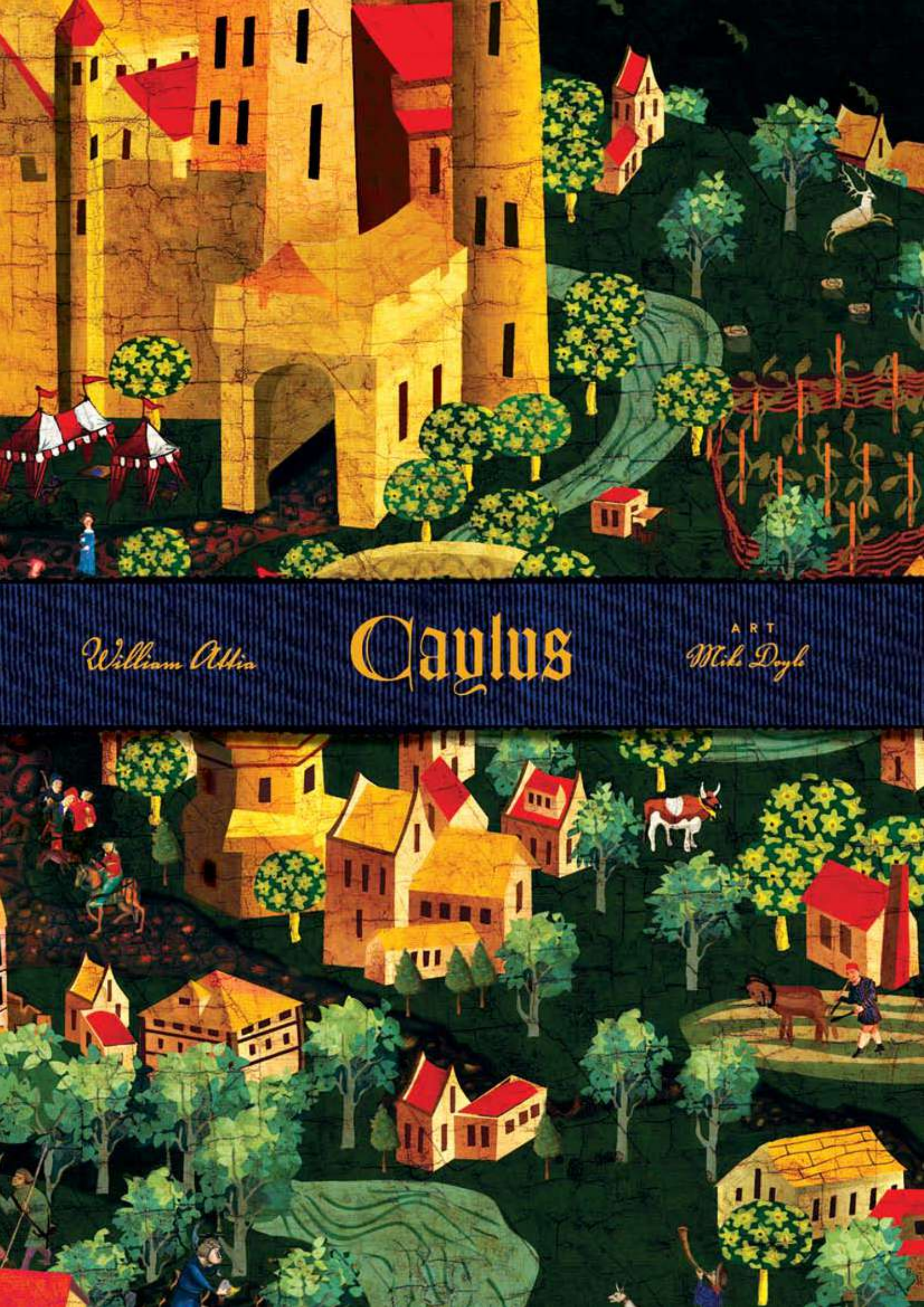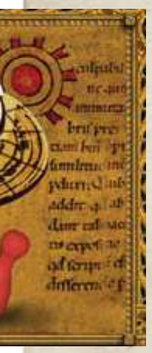

William Attia
Caylus
ART
Mike Doyle



Caylus

Ein Spiel von William Attia

YSTARI GAMES
PREMIUM LIMITED EDITION

1289. Um die Grenzen des Französischen Reiches zu festigen, beschließt König Philipp der Schöne ein neues Schloss bauen zu lassen. Zurzeit ist Caylus nur eine unbedeutende Siedlung, aber bald werden Arbeiter und Baumeister in großer Zahl heranströmen, angezogen von den Reichtümern, die das geplante Bauwerk ihnen einbringen kann. Um die Baustelle herum beginnt sich langsam eine Stadt zu entwickeln...

Inhalt

- 1 Spielplan
- 1 Seneschall (weißer Zylinder) und 1 Vogt (weiße Scheibe)
- 30 Münzen mit dem Wert 1 Denar und 10 Münzen mit dem Wert 5 Denar
- 30 Arbeiter (je 6 Zylinder in den Farben Blau, Rot, Grün, Orange und Schwarz)
- ca. 100 Häuser in 5 Farben (Blau, Rot, Grün, Orange, Schwarz)
- 35 Markierungsscheiben (7 pro Farbe Blau, Rot, Grün, Orange und Schwarz)
- ca. 140 Rohstoffe in 5 Farben (Rosa, Violett, Braun, Grau, Gelb)
- 40 Gebäudeplättchen (6 neutrale, 8 Holz- und 9 Steingebäude, 8 Wohnhäuser, 9 Prestigegebäude)
- Die vorliegende Spielregel

Ziel des Spiels

Die Spieler schlüpfen in die Rollen der Baumeister. Als diese sollen sie das Schloss des Königs errichten und die Infrastruktur der Stadt entwickeln, die am Fuße des Schlosses liegt. Sie streben nach Prestige und versuchen die Gunst des Königs zu erlangen. Wenn das Schloss fertig gebaut ist, endet das Spiel und es gewinnt derjenige Spieler, der am meisten Prestige erlangen konnte.



Gebäude

Special/Fixed (on board)



Neutralen



Holz



Stein



Wohnhaus



Prestige



Vorbereitung

Anmerkung: Die Spielregeln sind für 3, 4 oder 5 Spieler identisch.
Die Änderungen für 2 Spieler werden am Ende dieser Regel erklärt.

Legen Sie den Spielplan in die Mitte des Tisches.
Sortieren Sie die Gebäude-Plättchen nach Farben und legen Sie sie offen am Rande des Spielplans bereit.
Die neutralen (rosa) Plättchen werden zufällig auf den 6 ersten Feldern der Straße (11) verteilt.

Die Rohstoff-Würfel sowie die Denare werden sortiert in der Nähe des Spielplans bereitgelegt.
Zur Erinnerung: Die kleinen Denare haben einen Wert von 1, die großen einen Wert von 5.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und bekommt alle Markierungsscheiben dieser Farbe.
Er setzt eine Scheibe neben den Anzeiger der Spielerreihenfolge (2), eine weitere auf die Brücke über der Anzeige für das Ende der Einsetzphase (10).
Je eine Scheibe kommt auf die vier Lilien, welche die Gunst des Königs anzeigen (3).
Die letzte Scheibe kommt auf das Feld 0 der Siegpunktleiste (1).

Einer der Spieler nimmt die Scheiben, welche die Spielerreihenfolge markieren (2), und setzt sie in zufälliger Reihenfolge auf die nummerierten Felder, um die Spielerreihenfolge für die erste Runde zu bestimmen.
Der erste Spieler erhält 5 Denar aus der Bank, der zweite und der dritte erhalten je 6 Denar, der vierte und fünfte erhalten je 7 Denar.
Jeder Spieler erhält außerdem ein Holz und zwei Nahrung.
Das Geld und die Rohstoffe, die ein Spieler besitzt, sind im ganzen Verlauf der Partie offen einsehbar.

Der Seneschall und der Vogt kommen auf das letzte neutrale Gebäude (siehe Bild gegenüber).

Beispiel



Randomly place Neutral (pink) buildings over spaces with placement icons on them



1 denier



5 deniers



Randomly place player markers on turn order scale

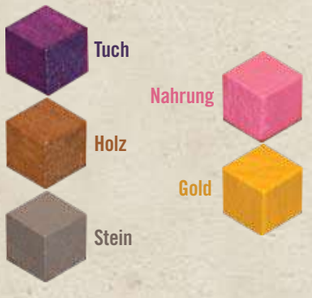


Place player markers next to coins (order does not matter)



Place player markers on the flour fleur-de-lises

Rohstoffe





Der Spielplan

1. Siegpunktleiste
2. Spielerreihenfolge
3. Gunst des Königs
4. Burgbau
5. Abrechnungen
6. Bergfried
7. Mauerwerk
8. Türme
9. Spezialgebäude
10. Anzeiger für das Ende der Einsetzphase
11. Neutrale Gebäude
12. Feststehende Gebäude
13. Abrechnungen
14. Endbonus

Erläuterungen

2 Rohstoffe (nicht notwendigerweise zwei Gleiche) der Sorten Nahrung, Holz, Stein oder Tuch (also kein Gold)

1 beliebiger Rohstoff (also auch Gold)

3 Denar

1 Prestigepunkte (Siegpunkte) gewinnen

Eine Gunst der Königs auswählen

Spielablauf

Das Spiel ist in Spielrunden unterteilt.
Jede Spielrunde besteht aus sieben Phasen.

Phase 1 - Einkommen
Phase 2 - Einsetzen der Arbeiter
Phase 3 - Aktivierung der Spezialgebäude
Phase 4 - Versetzen des Vogtes
Phase 5 - Aktivierung der Gebäude
Phase 6 - Schlossbau
Phase 7 - Ende der Spielrunde

Markierungssteine



Vogt | Seneschall | Arbeiter | Scheibe

Spielprinzip

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Baumeisters und verfügt als solcher über 6 Arbeiter, einige Rohstoffe und etwas Geld (Denare).
Die Arbeiter können entweder in die Stadt oder ins Schloss gesetzt werden:



Die Stadt

Zu Beginn der Partie ist die Stadt nur eine bescheidene Siedlung.
Neben den Spezialgebäuden (Wirtshaus, Ställe, ...) gibt es nur wenige Rohstoffe (Bauernhof, Sägewerk, Steinbruch, ...), einen kleinen Markt und einige Zimmerleute, die es ermöglichen neue Holzgebäude zu bauen.
Daher werden die Spieler die Entwicklung entlang der Hauptstraße vorantreiben müssen, da der Bau des Schlosses viele Rohstoffe benötigt.
Sie müssen also die besten Produktionsstätten aufbauen und womöglich einen Maurer anheuern, der es ihnen erlaubt Gebäude aus Stein zu bauen, um vielleicht eines Tages auch die ferne Goldmine zu erreichen...

Aber all das kostet eine Menge Geld und die Baumeister werden ihre Geldbörsen genau im Auge behalten müssen!
Jeder Arbeiter will vorab bezahlt werden, und wenn ein Baumeister seine Arbeiter in die Gebäude anderer Spieler schicken muss, um ihre Arbeit zu verrichten, gewinnen diese an Prestige.
Um das Spiel zu gewinnen, muss man also die Gebäude der anderen optimal nutzen, ohne einen Spieler unnötig zu bevorzugen.

Nach und nach entwickelt sich die Stadt.
Die alten Gebäude werden überflüssig, oder sie werden mit Hilfe des Notars in Wohngebäude umgebaut, die Mieten einbringen.

Sollte einer der Baumeister einen Architekten anheuern, kann dieser eingesetzt werden um die Stadt durch einige Prestigegebäude zu verschönern (eine Statue, oder gar eine Kathedrale).
Natürlich können die Baumeister in der Stadt nicht nach Belieben schalten und walten.
Sie unterliegen der Autorität der beiden Vertreter des Königs: dem Seneschall und seinem Gehilfen, dem Vogt.

Der Vogt ist ein fleißiger und mächtiger Beamter.
Er entscheidet abhängig von seiner Position auf der Straße, welche Gebäude genutzt werden können und somit auch welche Arbeiter in dieser Runde ihre Arbeit verrichten können.
Glücklicherweise ist der Vogt korrupt, so dass er mit Hilfe einiger Denare davon überzeugt werden kann, ein interessantes, nahes Gebäude zu aktivieren, oder ein wenig zurückzugehen und so die Arbeiter anderer Spieler an ihrer Arbeit zu hindern.

Der Seneschall dahingegen ist nur am Voranschreiten der Arbeiten am Schloss interessiert.
Er bewegt sich in der Stadt immer nur vorwärts und zwingt die Baumeister, immer schneller zu bauen...

Das Schloss

Das Schloss besteht aus drei Teilen: dem Bergfried, dem Mauerwerk und den Türmen.
Das Voranschreiten des Seneschalls in der Stadt bestimmt, wie die Arbeiten voranschreiten und welcher Teil aktuell bearbeitet wird.
Die Baumeister gewinnen Prestige, indem sie schnell (und gut!) mit ihren Arbeiten am Schloss voranschreiten.
Schlaue Baumeister können es so schaffen die Gunst des Königs zu erlangen!

Am Ende des Spiels zählt jeder Spieler das Prestige, welches er im Laufe der Partie erlangt hat.
Derjenige, welcher am meisten Prestige besitzt, gewinnt das Spiel und hat somit als Hofbaumeister des Königs für den Rest seines Lebens ausgesorgt.



PROSPIELABLAUF

1 *Einkommen*

2 *Einsetzen der Arbeiter*

3 *Aktivierung der Spezialgebäude*

4 *Versetzen des Vogtes*

5 *Aktivierung der Gebäude*

6 *Schlossbau*

7 *Ende der Spielrunde*

Phase 1

Einkommen

Jeder Spieler bekommt 2 Denar aus der Bank.
Weiterhin bekommt jeder Spieler:

- 1 Denar für jedes Wohngebäude (grüner Hintergrund), welches er besitzt,
- 1 Denar wenn er die Bibliothek gebaut hat,
- 2 Denar wenn er das Hotel gebaut hat.

Für die Einkünfte eines Spielers gibt es keine Obergrenze.

Phase 2

Einsetzen der Arbeiter

Der Spielerreihenfolge nach führen die Spieler jeder eine Aktion aus.
Sie können wahlweise:

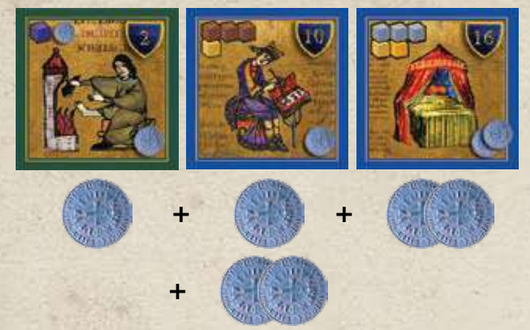
A Passen,
B Einen Arbeiter auf ein Spezialgebäude, ein neutrales Gebäude oder ein feststehendes Gebäude setzen,
C Einen Arbeiter auf ein Gebäude eines anderen Spielers setzen,
D Einen Arbeiter auf ein eigenes Gebäude setzen,
E Einen Arbeiter auf das Schloss setzen.

Phase 2 dauert so lange, bis alle Spieler gepasst haben.
Es ist in jedem Fall verboten Arbeiter auf Prestigegebäude (blau), Wohngebäude (grün) oder unbebaute Felder zu setzen.
Bis auf drei Ausnahmen (Ställe, Wirtshaus und Schloss - siehe später), ist es verboten einen Arbeiter auf ein Feld zu setzen, welches bereits besetzt ist.
Passen ist kostenfrei, Arbeiter, die eingesetzt werden sollen, müssen bezahlt werden.

2A Passen

Wenn ein Spieler passen möchte oder aus Arbeiter- oder Geldmangel dazu gezwungen ist, setzt er seine Markierungsscheibe auf das erste freie Feld des Anzeigers für das Ende der Einsetzphase unter der Brücke (d.h. auf das freie Feld mit der kleinsten Zahl).
Der erste Spieler, der passt, gewinnt sofort 1 Denar aus der Bank.
Ein Spieler, der gepasst hat, beteiligt sich nicht weiter an der Einsetzphase dieser Spielrunde.

Beispiel



A player has a Residence, a Library and a Hotel at the start of the turn. During the income phase (Phase 1), he will receive 4 deniers for his buildings plus 2 deniers for a total of 6.



Green decides to pass first and moves her marker to the first position on the bridge. For being the first to pass, she will get 1 denier. Now no more green workers may be placed this turn.



Example (continued) : Green and blue have both passed. If red wishes to place on a special, neutral or fixed building, he must now pay 3 deniers. (Exception: see Inn building function)

2B Einen Arbeiter auf ein Spezialgebäude, ein neutrales Gebäude oder ein feststehendes Gebäude setzen

Der Spieler zahlt die Summe an die Bank, die auf dem kleinsten, freien Feld des Anzeigers für das Ende der Einsetzphase angegeben ist (zwischen 1 und 5 Denar, je nach Zahl der Spieler, die schon gepasst haben).
Anschließend setzt er einen seiner Arbeiter auf das gewählte Gebäude.

Wenn der Arbeiter auf die Ställe gesetzt wird, kommt er auf das kleinste freie Zahlenfeld.
Bis zu 3 Arbeiter können so in den Ställen platziert werden, jedoch nur jeweils einer pro Spieler.

Wenn ein Arbeiter auf das Wirtshaus gesetzt wird, kommt er auf das linke Feld.
Ein weiterer Arbeiter kann sich eventuell schon auf dem rechten Feld befinden. Beide Arbeiter dürfen vom selben Spieler stammen.

2C Einen Arbeiter auf ein Gebäude eines anderen Spielers setzen

Der Spieler zahlt an die Bank die Summe, die auf dem kleinsten, freien Feld des Anzeigers für das Ende der Einsetzphase angegeben ist (zwischen 1 und 5 Denar je nach Zahl der Spieler, die schon gepasst haben).
Anschließend setzt er einen seiner Arbeiter auf das gewählte Gebäude.
Der Spieler, dem dieses Gebäude gehört, erhält sofort einen Prestigepunkt.

2D Einen Arbeiter auf ein eigenes Gebäude setzen

Der Spieler zahlt 1 Denar an die Bank und setzt einen seiner Arbeiter auf das gewählte Feld.
Anmerkung: Arbeiter in eigene Gebäude einzusetzen bringt kein Prestige ein.







Example (continued) : Next Red decides to put a worker on the jeweler which is owned by Blue. Red must pay 3 denier since Blue and Green have passed. Additionally, Blue receives 1 PP.



Example (continued) : Next Red decides to put a worker on his farm, which costs him only one denier.

2E Einen Arbeiter auf das Schloss setzen

Der Spieler zahlt an die Bank die Summe, die auf dem kleinsten, freien Feld des Anzeigers für das Ende der Einsetzphase angegeben ist (zwischen 1 und 5 Denar je nach Zahl der Spie-ler, die schon gepasst haben).
Anschließend setzt er einen Arbeiter auf das niedrigstmögliche, freie Feld beim Schloss.
Das Schloss kann mehrere Arbeiter aufnehmen, allerdings nur je-weils einen pro Spieler.

Phase 3

Aktivierung der Spezialgebäude



Die Spezialgebäude werden der Reihe nach aktiviert:

3A Das Tor



Wenn ein Arbeiter auf das Tor platziert worden ist, kann ihn sein Besitzer jetzt kostenlos auf ein anderes freies Gebäude oder auf das Schloss versetzen (ins Schloss und in die Ställe nur, wenn der betreffende Spieler dort noch keine Arbeiter hat).
Wenn sich der Spieler so auf ein Gebäude eines anderen Spielers plaziert, erhält dieser sofort einen Prestigepunkt.
Der Spieler ist nicht gezwungen den Arbeiter anderswo einzusetzen, er kann ihn auch einfach wieder in seinen Vorrat zurücknehmen.

3B Das Kontor

Der Spieler erhält 3 Denar aus der Bank und nimmt seinen Arbeiter wieder in seinen Vorrat zurück.

3C Die Händlergilde



Der Spieler darf den Vogt entlang der Straße um 1 bis 3 Felder vor- oder zurücksetzen.
Er nimmt anschließend seinen Arbeiter wieder in seinen Vorrat zurück.

3D Der Turnierplatz



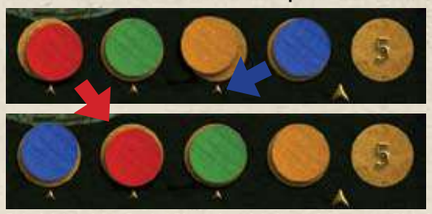
Spieler darf 1 Denar und ein Tuch bezahlen.
Er erhält dann eine Gunst des Königs (siehe später).
Er nimmt anschließend seinen Arbeiter wieder in seinen Vorrat zurück.
Anmerkung: Es ist nicht möglich mehrmals einen Denar und ein Tuch zu bezahlen, um diese Aktion mehrmals auszuführen.

3E Die Ställe



Wenn ein Arbeiter eines Spielers auf dem ersten Platz in den Ställen steht, wird dieser Spieler in der Spielerreihenfolge Erster.

Win Spieler, dessen Arbeiter auf dem zweiten Platz in den Ställen steht, wird Zweiter, und ein Spieler, dessen Arbeiter auf dem dritten Platz in den Ställen steht, wird Dritter.
Die anderen Spieler wandern in der Spielerreihenfolge nach hinten. Anschließend erhalten alle Spieler ihre Arbeiter zurück.



Beispiel: In seinem Zug hat Blau seinen Arbeiter auf den ersten Platz in den Ställen gesetzt und Rot seinen Arbei-ter auf den zweiten Platz. Die Spielerreihenfolge war Rot, Grün, Orange und Blau. Bei der Auswertung der Ställe wird Blau Erster in der Spielerreihenfolge und Rot rutscht auf den zweiten Platz ab. Grün wird auf den dritten Platz zurückgesetzt und Orange ist jetzt Letzter. Ab sofort wird in dieser neuen Reihenfolge gespielt.

3F Das Wirtshaus

Wenn ein Spieler in dieser Runde einen Arbeiter im Wirtshaus eingesetzt hat, rückt dieser jetzt auf das rechte Feld des Wirtshauses vor (er verbleibt dort mindestens während des nächsten Spielzuges).
Ein anderer eventuell vorhandener Arbeiter auf dem rechten Feld des Wirtshauses wird verdrängt und an den Besitzer zurückgegeben.



Beispiel: Blau hatte in diesem Zug einen Arbeiter auf dem rechten Feld des Wirtshauses, daher zahlte er nur je einen Denar um seine Arbeiter einzusetzen. Während der Einsetzphase hat Grün einen Arbeiter auf das linke Feld des Wirtshauses platziert. Sobald das Wirtshaus aktiviert wird, wird Blau verdrängt und der grüne Arbeiter nimmt seinen Platz ein. Er verbleibt dort, bis er selbst verdrängt wird, oder sein Besitzer während einer Aktivierung des Wirtshauses selbst entscheidet, dass er ihn zurücknehmen möchte. Bis dies passiert, zahlt Grün nur noch je 1 Denar, um seine anderen Arbeiter einzusetzen.

Wenn ein Spieler in einer vorherigen Runde einen Arbeiter auf das Wirtshaus gesetzt hat und dieser nicht verdrängt wird (d.h. kein Spieler hat diese Runde einen Arbeiter auf dem Wirtshaus eingesetzt), kann sein Besitzer entscheiden, ob er den Arbeiter zurücknehmen will, oder ob er weiter auf dem Wirtshaus verbleiben soll.
Wenn der Spieler den Arbeiter auf dem Wirts-haus verweilen lässt, kann er auch weiter die Funktion des Wirtshauses nutzen.

Derjenige Spieler, der einen Arbeiter auf dem rechten Feld des Wirtshauses hat, zahlt immer nur 1 Denar, um einen Arbeiter einzusetzen, egal wie viele Spieler schon gepasst haben (die anderen Spieler erhalten weiterhin den 1 Prestigepunkt wenn er eines ihrer Gebäude aufsucht).

Phase 4



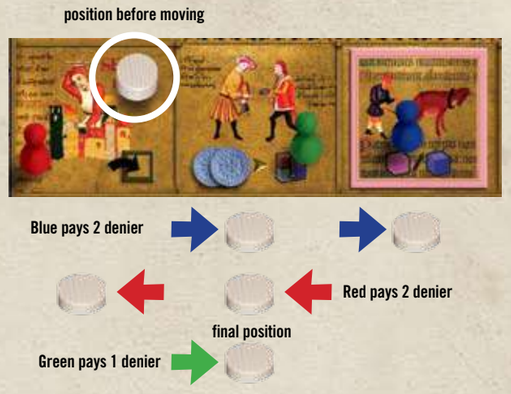
Versetzen des Vogtes

In der Reihenfolge, in der die Spieler in Phase 2 gepasst haben (d.h. vom ersten angefangen bis zum letzten), können die Spieler jetzt den Vogt versetzen.
Die Position des Vogtes am Ende dieser Phase bestimmt, welche Gebäude aktiviert werden.

Jeder Spieler kann den Vogt 1 bis 3 Felder vor oder zurück versetzen.
Für jedes Feld muss der Spieler allerdings 1 Denar bezahlen.
Ein Spieler darf auch passen.

Der Vogt kann nur bis zum ersten neutralen Gebäude nach der Brücke zurück (d.h. die Spezialgebäude vor der Brücke sowie das erste neutrale Gebäude nach der Brücke sind immer aktiv), ebenso kann er nicht weiter vor als bis zum letzten Feld der Straße.
Der Vogt darf leere Felder betreten. Während dieser Phase können die Spieler auch untereinander verhandeln,
Tauschgeschäfte sind jedoch verboten. Weiterhin ist kein Spieler an sein Wort gebunden, wenn er an der Reihe ist.

Nachdem jeder Spieler einmal an der Reihe war, geht es weiter zu Phase 5.



Beispiel: In diesem Zug hat Blau als Erster gepasst, dann Orange, Rot und Grün. Die Spieler können jetzt in dieser Reihenfolge den Vogt versetzen. Blau passt, Orange möchte den Vogt um zwei Felder zurückziehen, zahlt also 2 Denar an die Bank. Der rote und der grüne Arbeiter würden so nicht aktiv werden, daher zahlt Rot 2 Denar, um den Vogt wieder um zwei Felder vorzurü-cken. Aber letztlich kommt Grün an die Reihe und zahlt 1 Denar, um den Vogt noch ein Feld zurückzuziehen (sein Arbeiter wird aktiv, nicht jedoch der des Roten). Im Endergebnis ist der Vogt in dieser Runde um ein Feld zurückgezogen.

Phase 5

Aktivierung der Gebäude

Die Gebäude werden der Reihe nach (der Straße folgend) aktiviert.
Man beginnt mit dem Gebäude direkt nach der Brücke und fährt fort, bis man den Vogt erreicht.
Die Gebäude, welche auf der Straße nach dem Vogt kommen, werden in dieser Runde nicht aktiviert.
Das Gebäude, wo der Vogt steht, wird aktiviert.
Spieler, die auf solche inaktiven Gebäude Arbeiter gesetzt haben, erhalten diese ohne Entschädigung wieder zurück (Prestigepunkte, die ein Spieler durch das Einsetzen dieser Arbeiter gewonnen hat, bleiben).

Ein Spieler, der einen Arbeiter auf einem Gebäude eingesetzt hat, ist nicht verpflichtet die Aktion dieses Gebäudes auszuführen, es sei denn, es handelt sich um ein Produktionsgebäude.
Wenn das Gebäude abgehandelt ist, erhält der entsprechende Spieler seinen Arbeiter zurück.





Example (continued): During phase 5, the blue player may get either a pink or purple cube. Here he choses a pink one. Then green will buy a gray cube for 2 denier. Red may not use his worker as his worker is past the final position of the provost.

5A Produktionsgebäude

Diese Gebäude erlauben es einem Spieler, Rohstoffe aus der Bank zu nehmen.
Die so gewonnenen Rohstoffe legt der Spie-ler offen vor sich ab.
Wenn ein Produktionsgebäude aus Stein (grauer Hintergrund) aktiviert wird und der aktivierende Spieler nicht der Besitzer dieses Gebäudes ist, erhält der Besitzer des Gebäudes 1 Rohstoff einer der Sorten, die im Gebäude produziert werden, von der Bank.
Wenn der Besitzer des Gebäudes dieses aktiviert, erhält er die normale Produktion des Gebäudes, aber nicht den zusätzlichen Rohstoff.



Bauernhof aus Holz: Produziert 2 Nahrung ODER 1 Tuch.



Bauernhof aus Stein: Produziert 2 Nahrung UND 1 Tuch. Wenn dieser Bauernhof von einem anderen Spieler als seinem Besitzer aktiviert wird, erhält der Besitzer 1 Nahrung ODER 1 Tuch nach eigener Auswahl.

5B Konstruktionsgebäude

Diese Gebäude erlauben es neue Gebäude auf dem Spielplan zu errichten:



Der Zimmermann kann nur Holzgebäude bauen (Gebäude mit braunem Hintergrund).



Der Maurer kann nur Steingebäude bauen (Gebäude mit grauem Hintergrund).



Der Architekt kann nur Prestigegebäude errichten (Gebäude mit blauem Hintergrund).

Man kann nur Gebäude bauen, die im Vorrat noch verfügbar sind.
Um ein handwerkliches Gebäude zu bauen, zahlt der Spieler die angegebenen Rohstoffe (oben links) aus seinem Vorrat.
Das neue Gebäude kommt dann auf das erste freie (d.h. unbebaute) Feld der Straße und der Erbauer setzt eines seiner Häuser darauf (oben links, damit die anderen Detailssichtbar bleiben).
Der Erbauer gewinnt sofort die Prestigepunkte für dieses Gebäude (oben rechts angegeben).



Beispiel: Rot setzt einen Arbeiter auf den Zimmermann um einen Bauernhof aus Holz zu bauen. Er zahlt also 1 Nahrung und 1 Holz aus seinem Vorrat an die Bank und setzt den Bauernhof auf das erste freie Feld der Straße. Er setzt auch ein eigenes Haus auf den Bauernhof um anzuzeigen, dass dieses Gebäude ihm gehört. Des Weiteren gewinnt er sofort 2 Prestigepunkte (wie oben rechts auf dem Gebäude angegeben).

Für die Prestigegebäude gilt die folgende Regel: ein Prestigegebäude muss auf ein Wohngebäude des erbauenden Spielers gesetzt werden (siehe weiter unten beim Notar).
Das Wohngebäude wird in diesem Fall abgelegt und durch das gewählte Prestigegebäude ersetzt.
Weiterhin geben manche Prestigegebäude zusätzliche Vorteile:

- Statue, Theater und Universität: Der Erbauer gewinnt sofort eine Gunst des Königs.
- Kunstdenkmal: Der Erbauer gewinnt sofort zweimal die Gunst des Königs (siehe im Weiteren).

5C Der Notar



Mit Hilfe des Notars kann ein Spieler neutrale (rosa Hintergrund) oder eigene Gebäude in ein Wohngebäude (grüner Hintergrund) umwandeln.

Dazu zahlt der Spieler ein Tuch und 1 Denar, dann ersetzt er das gewählte Gebäude durch ein Wohngebäude und gewinnt sofort 2 Prestigepunkte.
Der Spieler setzt auch eines seiner Häuser auf das Wohngebäude.
Dieses wird ihm ab der nächsten Einkommensphase 1 Denar zusätzlich einbringen.
Sollte das Wohngebäude im wei-teren Verlauf des Spiels durch einen Prestigegebäude ersetzt werden, geht dieser Bonus natürlich verloren.

Snmerkung: Sollte der Spieler ein eigenes Gebäude überbauen, kommt dieses in den Vorrat zurück und kann daher wieder gebaut werden.
Wird jedoch ein neutrales Gebäude überbaut, kommt dieses ganz aus dem Spiel.
Die Anzahl der Wohngebäude sollte nicht durch das Spielmaterial begrenzt sein.
Sollten einmal zu wenige Wohngebäudeplättchen vorhanden sein, können die Spieler ihre Häuser auf das leer gewordene Feld setzen, um das fehlende Wohngebäude anzuzeigen.

Die Aktion des Notars kann nie dazu genutzt werden, ein Prestigegebäude, ein feststehendes Gebäude oder ein Wohngebäude zu überbauen.
Des Weiteren kann der Notar selbst nicht überbaut werden.
Wenn sich in dem Gebäude, wel-ches überbaut werden soll, noch ein Arbeiter befindet, zahlt der Spieler zwar sofort den Notar, das Überbauen findet jedoch erst statt, nachdem das Zielgebäude normal aktiviert worden ist.



Beispiel: Grün hat einen Arbeiter auf dem Architekten plat-ziert (der Architekt gehört dem blauen Spieler, welcher sofort einen Prestigepunkt gewinnt). Grün möchte eine Statue bauen. Er zahlt also 1 Gold und 2 Steine aus seinem Vorrat an die Bank. Dann entfernt er eines seiner Wohngebäude und ersetzt es durch die Statue. Er gewinnt dadurch 7 Prestigepunkte und eine Gunst des Königs.



Beispiel: Blau hat einen Arbeiter auf den Notar gesetzt (der Notar gehört ihm selbst, also gewinnt er keinen Prestigepunkt). Er zahlt also 1 Tuch und 1 Denar aus seinem Vorrat an die Bank. Er entfernt den neutralen Steinbruch (er hätte auch ein eigenes Gebäude entfernen können) und ersetzt ihn durch ein Wohngebäude. Er setzt eines seiner Häuser auf das Gebäude und gewinnt 2 Prestigepunkte. In den darauf folgenden Einkommensphasen wird ihm dieses Gebäude 1 Denar zusätzlich einbringen.

5D Die Märkte



Auf den Märkten können die Spieler einen Rohstoff verkaufen, um Geld zu verdienen (die Summe hängt vom Markt ab).
In einer Runde darf ein Spieler nicht mehrere Rohstoffe auf einem Markt verkaufen.

5E Die Hausierer



Die Hausierer verkaufen eine oder mehrere Rohstoffe.
Die Spieler können kein Gold bei den Hausierern kaufen.

Der feststehende Hausierer verkauft nur einen Rohstoff, der andere (Holzgebäude) verkauft wahlweise 1 oder 2 Rohstoffe.

Die Kirche



In der Kirche kann man für Geld Prestigepunkte erstehen.
Entweder zahlt der Spieler 2 Denar und erhält dafür 3 Prestigepunkte, oder er zahlt 4 Denar für 5 Prestigepunkte.

Anmerkung: Der Spieler, der die Kirche baut, erhält zusätzlich zu den 3 Prestigepunkten eine Gunst des Königs (siehe später) für den Bau.

5G Der Schneider



Beim Schneider kann ein Spieler Tuch gegen Prestigepunkte tauschen. Für 2 Tuch erhält man 4 Prestigepunkte, für 3 Tuch gibt es 6 Prestigepunkte.

5H Die Bank



In der Bank kann ein Spieler Gold kaufen.
Für 2 Denar gibt es 1 Gold, für 5 Denar erhält man 2 Gold.

5I Der Alchemist



Der Alchemist verwandelt beliebige Rohstoffe zu Gold.
Für 2 beliebige Rohstoffe erhält man hier 1 Gold, für 4 beliebige Rohstoffe 2 Gold.

Phase 6

Schlossbau

Diese Phase wird nur von den Spielern durchgeführt, die Arbeiter auf das Schloss gesetzt haben.

Das Schloss wird in drei Abschnitten errichtet:

- Der Bergfried (bestehend aus 6 Elementen) wird vor der ersten Abrechnung gebaut.
- Das Mauerwerk (bestehend aus 10 Elementen) wird vor der zweiten Abrechnung gebaut.
- Die Türme (bestehend aus 14 Elementen) werden vor der dritten und letzten Abrechnung gebaut.

Die Spieler bauen in der Reihenfolge, in der sie die Arbeiter auf das Schloss gesetzt haben (beginnend mit dem Arbeiter auf Feld 1).
Der Spieler, der an der Reihe ist, entscheidet wie viele Elemente er bauen möchte.
Für jedes Element muss er drei verschiedene Rohstoffe, darunter eine Nahrung, an die Bank zahlen.



Bergfried Mauerwerk Türme



Beispiel: In dieser Runde haben Rot und Grün einen Arbei-ter auf das Schloss gesetzt (dort wird gerade der Bergfried gebaut). Da Rot auf dem Feld Nummer 1 ist, beginnt er. Er zahlt die Rohstoffe (Nahrung + Stein + Holz) an die Bank, um ein Element zu bauen, und setzt eines seiner Häuser auf ein freies Feld des Bergfrieds. Er gewinnt dadurch 5 Prestigepunkte. Anschließend ist Grün an der Reihe.

Für jeden Satz Rohstoffe, die ein Spieler so ausgibt, darf er ein Haus auf den derzeit im Bau befindlichen Teil des Schlosses setzen (wie wir später sehen werden, bestimmt die Position des Seneschalls, welcher Teil des Schlosses gerade im Bau ist).
Wenn es keinen Bauplatz mehr auf dem aktuellen Teil des Schlosses gibt, kann ein Spieler einen neuen Teil anfangen (sollten die Spieler dabei sein die Türme zu bauen, welche der letzte Teil des Schlosses sind, kann es vorkommen, das manche Spieler nicht oder nur einen Teil dessen bauen können, was sie geplant hatten).

Letztlich ist es auch möglich, dass ein neuer Teil des Schlos-ses angefangen wird, bevor der alte Teil fertig gestellt ist (es bleiben also freie Felder).
In diesem Falle bleiben diese Felder unbesetzt und können später nicht mehr von den Spielern gefüllt werden.

Sollte ein Spieler, der einen Arbeiter im Schloss eingesetzt hatte, nicht bauen können (oder wollen), verliert er dadurch 2 Prestigepunkte (wobei ein Spieler nie unter 0 Prestigepunkte fallen kann).
Diese Strafe wird nicht angewendet, wenn ein Spieler beim Bauen der Türme keinen freien Platz mehr findet (der Spieler behält seinen Satz Rohstoffe und verliert keine Punkte).

Das Bauen von Teilen des Schlosses bringt den Spielern Prestigepunkte ein:

- Für jeden gebauten Teil des Bergfrieds erhält der Spieler 5 Prestigepunkte.
- Für jeden gebauten Teil des Mauerwerks erhält der Spieler 4 Prestigepunkte.
- Für jeden gebauten Teil der Türme erhält der Spieler 3 Prestigepunkte

Schließlich wird bestimmt, welcher Spieler in dieser Runde die meisten Teile gebaut hat.
Dieser Spieler erhält sofort eine Gunst des Königs (siehe später).
Wenn mehrere Spieler gleichauf sind, gewinnt derjenige, der als Erster gebaut hat, die Gunst.

Alle Spieler nehmen anschließend ihre Arbeiter im Schloss zu sich zurück.



Beispiel (Fortsetzung): Grün baut zwei Elemente. Er setzt also 2 Häuser im Schloss ein. Da aber der Bergfried nur noch ein Feld frei hat, kommt nur das erste Haus auf den Bergfried, während das zweite auf das Mauerwerk gesetzt wird. Für diese Aktion bekommt Grün 9 Prestigepunkte (5 für das Element des Bergfrieds und 4 für das Element des Mauerwerks).

Diese Runde hat Grün die meisten Elemente am Schloss gebaut. Er gewinnt daher die Gunst des Königs. Wenn Grün nur ein Element gebaut hätte, hätte er nur 5 Prestigepunkte gewonnen und Rot - welcher seinen Arbeiter früher als Grün auf dem Schloss eingesetzt hatte - hätte die Gunst des Königs gewonnen.

Phase 7

Ende der Spielrunde

Am Ende der Spielrunde wird der Seneschall entlang der Straße versetzt.
Er rückt immer nur vorwärts (also weg vom Schloss, auch auf leere Felder).
Wie weit er sich bewegt, hängt von der Position des Vogtes ab:

- Wenn der Vogt vor dem Seneschall ist (d.h. weiter weg vom Schloss), rückt der Seneschall zwei Felder vor.

- Wenn der Seneschall vor dem Vogt ist oder sich beide auf demselben Feld befinden, rückt der Seneschall ein Feld vor.

Wenn der Seneschall bewegt wurde, wird der Vogt auf das gleiche Feld gesetzt, auf dem der Seneschall gerade angekommen ist.
Die Spieler überprüfen anschließend, ob eine Abrechnungsphase eingeleitet wird.



Beispiel: Der Vogt befindet sich einige Felder hinter dem Seneschall auf der Straße. Dieser bewegt sich also nur um ein Feld vorwärts, dann wird der Vogt auf das neue Feld des Seneschalls gesetzt. Da das Feld für die Abrechnung des Bergfrieds nicht erreicht wurde, wird der Bergfried nur abgerechnet, falls er vollständig bebaut wurde (wie es im vorhergehenden Beispiel der Fall war).

Beispiel: Der Vogt befindet sich ein Feld vor dem Seneschall auf der Straße. Dieser rückt also 2 Felder vor, dann setzt man den Vogt auf das neue Feld des Seneschalls. Das Straßenfeld mit dem Symbol des Bergfrieds wurde erreicht, daher wird jetzt der Bergfried abgerechnet (es sei denn, er wurde bereits in einer früheren Runde abgerechnet, da er voll bebaut war).

Dies ist der Fall, wenn der Seneschall in seiner Bewegung ein Abrechnungsfeld zum ersten Mal erreicht oder überschritten hat.
Eine Abrechnung findet auch statt, wenn der entsprechende Abschnitt vollständig bebaut worden ist (es gibt auf jeden Fall nur eine Abrechnungsphase für jeden Bauabschnitt des Schlosses).

Anschließend wird eine neue Spielrunde begonnen.

Abrechnungen

Entsprechend dem Abschnitt, den man gerade abrechnet (Bergfried, Mauerwerk, Türme), zählt jeder Spieler in der Spielerreihenfolge die Anzahl Elemente, welche er in diesem Abschnitt gebaut hat und vergleicht diese mit der Abrechnungstabelle.
Wenn ein Abschnitt abgerechnet wird und sich bereits Elemente auf dem nächsten Abschnitt befinden, gehen diese nicht mit in die Abrechnung ein.

Bergfried

Kein Element ▶ 2 Prestigepunkte
2 oder mehr Elemente ▶ 1 Gunst des Königs

Mauerwerk

Kein Element ▶ 3 Prestigepunkte
2 Elemente ▶ 1 Gunst des Königs
3 oder 4 Elemente ▶ 2 Gunst des Königs
5 oder mehr Elemente ▶ 3 Gunst des Königs

Türme

Kein Element ▶ 4 Prestigepunkte
2 oder 3 Elemente ▶ 1 Gunst des Königs
4 oder 5 Elemente ▶ 2 Gunst des Königs
6 oder mehr Elemente ▶ 3 Gunst des Königs

Wenn die Abrechnung beendet ist, wird im Folgenden unabhängig von der Position des Seneschalls und der frei geblie-benen Felder auf dem entsprechenden Abschnitt, mit dem Bau des nächsten Abschnitts begonnen.
Wenn die Türme abgerechnet wurden, endet das Spiel (siehe später).



Example: The Dungeon section must be scored. The turn order is Red, Blue, Orange, and finally Green. Each player refers to the Dungeon scoring table. Red put houses on 2 spaces and gains 1 favor. Blue built 3 parts and gains 1 favor too. Orange has not built anything yet, so they lose 2 PPs (You cannot have less than 0 PP). Finally, Green put 1 house in the Dungeon and gains nothing (the green house in the Walls section is not counted yet).



Der Anzeiger für die Gunst des Königs

Gunst des Königs

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Gunst des Königs zu gewinnen:

- Die Benutzung des Turnierplatzes
- Der Bau diverser Gebäude (Kirche, Statue, ...)
- In einer Runde am meisten am Schloss bauen
- Die Abrechnungen des Bergfrieds, des Mauerwerks und der Türme

Die Gunst des Königs wird auf einer Tabelle mit 4 Zeilen angezeigt. Dort kann man:

A Prestigepunkte gewinnen,
B Denare gewinnen,
C Ressourcen gewinnen,
D Gewisse Gebäude exklusiv nutzen.

Jede Zeile ist in 5 Spalten unterteilt, die von links nach rechts jeweils aufsteigende Werte haben.
Zu Beginn des Spiels sind die ersten zwei Spalten zugänglich.
Die Spalten 3 und 4 können erst nach der Abrechnung des Bergfrieds genutzt werden (selbst wenn die Spieler schon mit dem Bau des Mauerwerks begonnen haben).
Ebenso ist die Spalte 5 erst dann nutzbar, wenn das Mauerwerk abgerechnet wurde.
Es dürfen mehrere Spieler dasselbe Feld besetzen.

Wenn ein Spieler die Gunst des Königs gewinnt, muss er sofort eine Zeile wählen und wenn möglich eine Spalte nach rechts vorrücken.
Er darf dann die Sonderaktion dieses Feldes oder eines vorhergehenden Feldes derselben Zeile nutzen.

Der Spieler kann also einen Markierungsstein auf einer Zeile zur zweiten Spalte vorrücken und die Sonderaktion der ersten Spalte nutzen.
Es ist allerdings verboten, auf einer Zeile vorzurücken und die Sonderaktion einer anderen Zeile zu nutzen.
Wenn ein Spieler einmal auf der Spalte 5 einer Zeile angekommen ist, kann er in dieser Zeile nicht weiter vorrücken.
Er kann allerdings immer noch die Gunst des Königs in dieser Zeile anwenden um eine der Sonderaktionen zu nutzen.
Sollte ein Spieler mehrmals die Gunst des Königs in der gleichen Spielphase erhalten (z.B. während einer Abrechnung oder für den Bau des Kunstdenkmals), muss er verschiedene Zeilen der Gunst des Königs für jede einzelne Gunst nutzen.
Man kann also auch nicht mehr als vier Mal in derselben Phase die Gunst des Königs erlangen.

A Gewinn von Prestigepunkten

Der Spieler erhält zwischen 1 und 5 Prestigepunkten, abhängig von der Spalte, in der er sich gerade befindet (hier ist es ziemlich uninteressant eine Spalte zu wählen, die weiter zurückliegt).



Beispiel: Orange hat während der Abrechnung des Bergfrieds die Gunst des Königs gewonnen. Er wählt die erste Zeile (welche Prestigepunkte einbringt), auf der er schon vorher vorgerückt ist. Da gerade der Bergfried abgerechnet wird, kann er nicht weiter vorrücken. Sein Markierungstein bleibt daher auf demselben Feld und Orange gewinnt 2 Prestigepunkte.

B Gewinn von Denaren

Der Spieler erhält zwischen 3 und 7 Denar, abhängig von der Spalte, in der er sich befindet (auch hier ist es ziemlich uninteressant eine Spalte zu wählen, die weiter zurückliegt).

C Gewinn von Ressourcen

- 1 Spalte: Der Spieler erhält eine Nahrung.
- 2 Spalte: Der Spieler erhält wahlweise ein Holz oder einen Stein.
- 3 Spalte: Der Spieler erhält ein Tuch.
- 4 Spalte: Der Spieler kann einen beliebigen seiner Roh-stoffe gegen zwei andere Rohstoffe seiner Wahl (außer Gold) eintauschen.
- 5 Spalte: Der Spieler erhält ein Gold

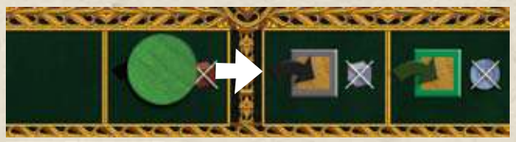
D Gebäude exklusiv nutzen

Diese Zeile erlaubt es dem Spieler sofort ein Gebäude zu nutzen.
Es ist hierzu nicht erforderlich, dass das Gebäude schon auf dem Spielplan gebaut wurde (man kann z.B. die Spalte 3 nutzen, selbst wenn noch kein Maurer gebaut wurde).
Es wird entsprechend den Regeln für die Phase 5 gebaut.



Beispiel: Die Spieler sind gerade dabei die Türme zu bauen. Alle Spalten der Gunst des Königs können daher genutzt werden. Blau hat gerade die Gunst des Königs gewonnen, indem er die Kirche gebaut hat. Er wählt die dritte Zeile (welche Ressourcen einbringt). Er rückt daher von der zweiten auf die dritte Spalte vor und entscheidet eine Nahrung zu nehmen (da er auf der dritten Spalte ist, kann er zwischen den Spalten 1, 2 und 3 wählen).

- 1 Spalte: Keine Auswirkungen.
- 2 Spalte (Zimmermann): Der Spieler kann sofort ein Holz-gebäude bauen und zahlt hierfür ein Holz weniger.
- 3 Spalte (Maurer): Der Spieler kann sofort ein Steingebäude bauen und zahlt hierfür ein Stein weniger.
- 4 Spalte (Notar): Der Spieler kann sofort ein neutrales oder eigenes Gebäude in ein Wohngebäude umwandeln und zahlt dafür nur ein Tuch (und nicht den Denar, der sonst noch anfallen würde).
- 5 Spalte (Architekt): Der Spieler kann sofort ein Prestigegebäude über eines seiner Wohngebäude bauen.





Beispiel: Die Spieler sind gerade dabei das Mauerwerk zu bauen, daher können die 3. und 4. Spalte der Gunst des Königs genutzt werden. Grün hat gerade auf dem Turnierfeld eine Gunst gewonnen. Er wählt die 4. Zeile. Dort rückt er von der 2. auf die 3. Spalte vor und beschließt den Park zu bauen. Er zahlt 1 Nahrung (da er den Stein nicht bezahlen muss) und setzt den Park auf das erste freie Feld auf dem Spielplan. Er setzt eines seiner Häuser auf den Park und gewinnt sofort 3 Prestigepunkte.

Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, nachdem die Türme abgerechnet wurden (d.h. nachdem der Seneschall das Abrechnungsfeld für die Türme erreicht hat oder die 14 Elemente der Türme gebaut worden sind).

Die Spieler erhalten zusätzlich zu den Prestigepunkten, die sie während der Partie erhalten haben, folgende Punkte:

- 3 Punkte pro Gold,
- 1 Punkt für je 3 andere Rohstoffe,
- 1 Punkt für je 4 Denare.

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt die Partie.
Im Falle eines Gleichstandes gewinnen die Erstplatzierten gemeinsam.

Caylus zu zweit

Die Spielregeln bleiben unverändert, bis auf:

- Jeder Spieler erhält zu Beginn der Partie 5 Denar.
- Die Spieler wechseln sich auf dem ersten Platz der Spielerreihenfolge ab. Die Ställe werden in einer Partie zu zweit nicht genutzt.
- Wenn ein Spieler passt, muss der andere 3 Denar für jeden Arbeiter zahlen, den er in ein Gebäude einsetzen möchte, welches ihm nicht gehört (anstatt der 2 Denar in der Regel für mehr als 2 Spieler). Die eigenen Gebäude kosten weiterhin nur 1 Denar und das Wirtshaus behält seine Funktion.

Die vereinfachte Gunst

Diese Variante ist für Spieler, die mit Caylus noch nicht so vertraut sind.
Sie vereinfacht die Gunst des Königs zum Preise einer geringeren taktischen Vielfalt!

Vereinfachte Gunst: Der Anzeiger für die Gunst des Königs wird ignoriert.
Wenn ein Spieler eine Gunst gewinnt, erhält er sofort 3 Prestigepunkte.
Sollte er mehrmals gleichzeitig die Gunst gewinnen, erhält er jeweils 3 Prestigepunkte für jede Gunst, die er gewonnen hat.

Ratschläge

Eine Partie Caylus kann sich, abhängig von den Entscheidungen der Spieler (Welche Gebäude werden zuerst gebaut? Wird der Notar gebaut? Wann wird der Maurer gebaut?), sehr unterschiedlich entwickeln.
Die Rohstoffe können von einer Partie zur anderen knapp oder sehr reichhaltig bemessen sein.
In manchen Partien werden Prestigegebäude gebaut, in anderen nicht.
Unabhängig davon müssen die Spieler lernen, aus den Situationen, mit denen sie konfrontiert werden, den maximalen Nutzen zu ziehen.
Diese Ratschläge sollen während den ersten Partien dabei helfen.

Die Reihenfolge der Auswertung: Häufig kommt es vor, dass Anfänger ein Gebäude, welches sie besetzt haben, nicht nutzen können.
Für den Turnierplatz braucht man zum Beispiel ein Tuch und einen Denar.

Den Denar kann man eventuell durch das Kontor erhalten, der auf der Straße vor dem Turnierplatz liegt.
Das Tuch muss sich jedoch schon am Ende des letzten Zuges im Besitz des Spielers befunden haben, da keinerlei Möglichkeit existiert, vor der Aktivierung des Turnierplatzes ein Tuch zu produzieren.
Sollte ein Spieler einen Arbeiter auf einen Bauernhof oder einen Hausierer gesetzt haben, um das Tuch zu produzieren, kommt es zu spät, da diese nach dem Turnierplatz aktiviert werden.

Die Reihenfolge, in der gepasst wurde: Je später ein Spieler passt, desto mehr Einfluss kann er auf die Bewegung des Vogtes nehmen (wenn er das nötige Geld hat).
Dies ist nicht nur für die Gebäude, die aktiviert werden, von Bedeutung, sondern auch für das Fortschreiten des Seneschalls.
Ein Spieler, der früh passt, und dessen Arbeiter alle weit vorne auf der Straße sind, nimmt ein großes Risiko in Kauf, da seine Gegenspieler gemeinsam den Vogt weit genug zurücksetzen können, damit die Gebäude nicht aktiviert werden.
Wer spät passt, kann eventuell noch mit einigen Denaren dafür sorgen, dass seine Arbeiter alle aktiviert werden.

Die Nutzung von Gebäuden der anderen Spieler: Oft ist es ratsam, Arbeiter auf den Gebäuden der anderen Spieler einzusetzen, obwohl der jeweilige Besitzer einen Prestigepunkt erhält.
Dies liegt daran, daß die Nutzung des Gebäudes häufig weit mehr als einen Prestigepunkt für den Nutzer einbringt.

Spezialgebäude: Um eine Partie zu gewinnen, hilft es sehr die Spezialgebäude optimal zu nutzen.
Mit dem Tor kann man den Zeitpunkt, an dem man passt, zurückschieben und dabei die anderen über seine Aktionen im Zweifel lassen.
Das Kontor bringt Geld vor der Bewegung des Vogtes (also genau im richtigen Moment).
Der erste Platz auf den Ställen erlaubt es, im nächsten Zug ein Gebäude sicher besetzen zu können.
Die Händlergilde ist die billigste Möglichkeit den Vogt zu versetzen.
Der Turnierplatz bringt einem die Gunst des Königs, ohne dass man am Schloss bauen müsste.
Das Wirtshaus erlaubt es einem, vor allem bei vielen Spielern, billig einzusetzen oder viele Arbeiter zu bezahlen.

Gunst des Königs: Die Gunst des Königs ist ein gutes Mittel, seine Strategie zu verfeinern.
Die vier Zeilen haben jeweils einen bestimmten Nutzen.
Die Prestigepunkte sind wohl eindeutig. Die Denare erlauben es schnell neues Geld heranzu-schaffen, welches dann in Gebäuden wie der Bank oder der Kirche genutzt werden kann.
Die Rohstoffe erlauben es einem, den einen, fehlenden Rohstoff noch zu erhalten, und Gold zu produzieren.
Schließlich erlaubt es einem die letzte Zeile, billiger Gebäude in der Stadt anzulegen, wenn man viel am Schloss baut.

Der Notar: Es ist wichtig, das Gebäude, welches mit dem Notar überbaut wird, sorgfältig auszuwählen.
So kann man neutrale Gebäude, die mit eigenen in Konkurrenz stehen, eliminieren, oder unliebsame Einkommensquelle für die anderen Spieler (wie z.B. den Markt) überbauen.

Danksagungen

Der Autor bedankt sich bei Cyril, Dominique, Nico, Emmanuel, Thomas, Raphi, Thomas, Aarien, Anne, Nico, Laurent, Baptiste, Philippe und bei allen Spielertestern für ihre Vorschläge, ihre Begeisterung und ihre Geduld.

Der Verleger "bestzt" den frei gebliebenen Raum, um sich zusätzlich bei folgenden Personen zu bedanken: Sissy, Arnaud, Raphi (der Vergessene von Xs), Fabien, Ludwig, David, Rick und das Team von Fireball.


WIZARDS OF THE COAST
PREMIUM LIMITED EDITION