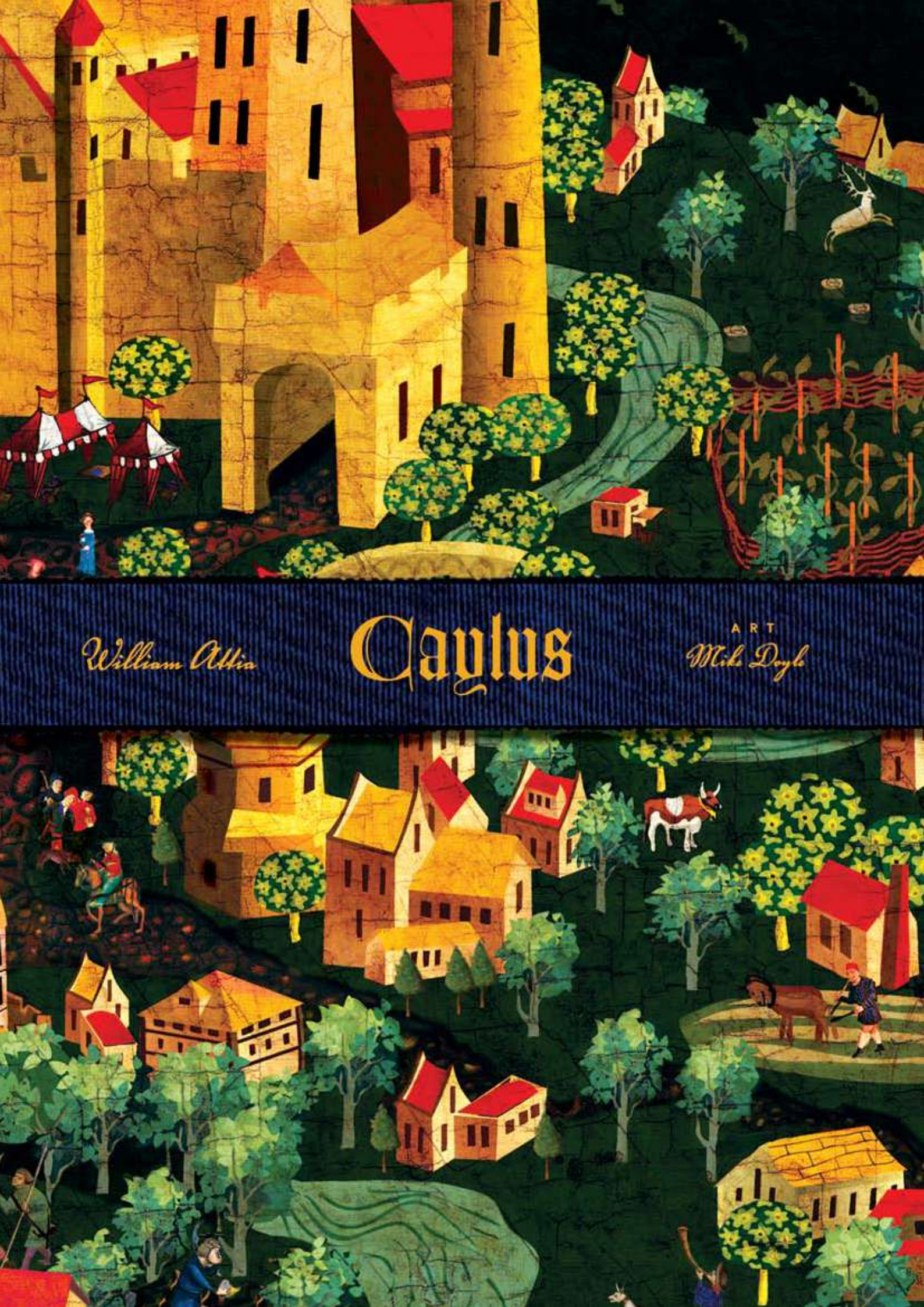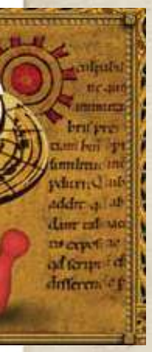

William Attia
Caylus
ART
Mike Doyle



Contents

- 1 plateau de jeu
- 1 cylindre bailli et 1 disque prévôt (blancs)
- 30 pièces de 1 denier et 10 pièces de 5 deniers
- 30 cylindres ouvriers (6 dans chaque couleur: bleu, rouge, vert, orange, noir)
- Environ 100 maisons (bleues, rouges, vertes, orange, noires)
- 35 disques marqueurs (7 dans chaque couleur: bleu, rouge, vert, orange, noir)
- Environ 140 cubes de ressources (roses, violets, marron, gris. jaunes)
- 40 tuiles bâtiments (6 neutres, 8 en bois, 9 en pierre, 8 résidentiels et 9 de prestige)
- La présente règle

Caylus

YSTARI GAMES — PREMIUM LIMITED EDITION

Un jeu de William Attia

1289. Pour consolider les frontières du royaume de France, le Roi Philippe le Bel a décidé de faire construire un nouveau château. Pour l'instant, Caylus n'est qu'un modeste bourg mais, bientôt, les ouvriers et les artisans affluent par dizaines, attirés par la fortune que peut leur apporter ce formidable ouvrage. Autour du chantier, une ville commence lentement à émerger...

But du Jeu

Les joueurs incarnent des maîtres d'œuvre. En construisant le château du Roi et en développant les infrastructures de la ville qui s'étend à ses pieds, ils gagnent des points de prestige et s'attirent la faveur du Roi. Quand le château est terminé, le joueur ayant gagné le plus de prestige remporte la partie.



Bâtiments

Special/Fixed (on board)



Neutral



Bois



Pierre



Résidentiel



Prestige



Préparation

Les règles du jeu sont identiques à 3, 4 ou 5 joueurs.
Les ajustements pour jouer à 2 sont expliqués en fin de règles.

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table.
Les tuiles de bâtiments marron, grises et bleues sont triées par couleur et disposées face visible à côté du plateau.
Les tuiles vertes sont empilées à proximité.
Un joueur mélange les 6 tuiles roses et les dispose aléatoirement sur les 6 premières cases de la route (11).

Les cubes de ressources ainsi que les deniers sont triés et placés à proximité du plateau, formant ainsi le stock.

Chaque joueur choisit une couleur et prend toutes les pièces en bois correspondant à son choix.
Il place un marqueur à proximité de l'échelle de l'ordre du tour (2) et un autre sur le pont, à proximité de l'échelle de fin de pose (10).
Il place un marqueur sur chacun des quatre lys de la faveur du Roi (3).
Le dernier marqueur est placé sur la case 0 de la piste de score (1).

L'un des joueurs prend tous les marqueurs placés près de l'échelle d'ordre du tour (2) et les dispose aléatoirement sur les cases numérotées pour déterminer l'ordre du premier tour.
Le joueur placé sur la case 1 prend 5 deniers dans le stock.
Les joueurs placés sur les cases 2 et 3 prennent 6 deniers.
Les joueurs placés en 4 et 5 en prennent 7.
Chaque joueur prend également au stock 1 cube de bois et 2 de nourriture.
Les deniers et les cubes possédés par les joueurs resteront visibles pendant la partie.

Les pions du bailli et du prévôt sont placés sur le dernier bâtiment neutre (voir le plan ci-contre).

Exemples



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



1 denier



5 deniers



Randomly place player markers on turn order scale

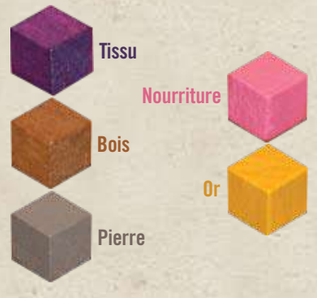


Place player markers next to coins (order does not matter)



Place player markers on the flour fleur-de-lises

Ressources





Plateau de Jeu

1. Piste de score
2. Ordre du tour
3. Tableau de faveur
4. Echelle du château
5. Décomptes
6. Donjon
7. Murailles
8. Tours
9. Bâtiments spéciaux
10. Cases de fin de pose
11. Bâtiments neutres
12. Bâtiments fixes
13. Décomptes
14. Bonus de fin

Conventions

2 cubes (identiques ou différents) parmi nourriture, bois, pierre et tissu (donc pas d'or)

1 cube de n'importe quelle nature (y compris de l'or)

ou 3 deniers

Gagner 3 points de prestige – points de victoire (PP)

Choisir une faveur royale

Déroulement du Jeu

Le jeu est découpé en tours.
Chaque tour de jeu est lui-même divisé en sept phases.

Phase 1 - Collecte de revenus
Phase 2 - Placement des ouvriers
Phase 3 - Activation des bâtiments spéciaux
Phase 4 - Déplacement du prévôt
Phase 5 - Activation des bâtiments
Phase 6 - Construction du château
Phase 7 - Fin du tour

Pions



Prévôt Bailli Ouvrier Marqueur

Principes du Jeu

Chaque joueur joue le rôle d'un maître d'œuvre et dispose d'une équipe de six ouvriers, de quelques ressources et d'un peu d'argent (des deniers).
Ces ouvriers peuvent être placés soit dans la ville, soit dans le château:



La Ville

Au début de la partie, la ville n'est guère qu'un modeste bourg.
Outre des bâtiments spéciaux (auberge, guilde, écuries, ...), on n'y compte en effet que quelques ressources (ferme, scierie, carrière, ...), un petit marché et des charpentiers qui permettent de construire des bâtiments en bois.
Cependant, les joueurs vont devoir développer l'activité économique tout au long de la grand-route car la construction du château nécessite beaucoup de moyens.
Ils doivent donc installer de meilleures sources de production, et peut-être trouver un maçon qui leur permettra de placer des bâtiments en pierre ou encore atteindre cette lointaine mine d'or...

Mais tout cela coûte beaucoup d'argent et les maîtres d'œuvre devront surveiller leur bourse de près!
En effet, chaque fois qu'un ouvrier part travailler, son maître doit le payer.
Et s'il l'envoie de surcroît travailler dans le bâtiment d'un autre maître, ce dernier y gagne du prestige.
Pour gagner la partie, il faut donc savoir tirer le meilleur parti des ressources des autres, sans les avantager inutilement.

Peu à peu, la ville se développe.
Les vieux bâtiments de production deviennent obsolètes ou sont transformés, grâce au notaire, en bâtiments résidentiels dont les loyers rapportent quelques revenus supplémentaires.

Si l'un des maîtres s'attache les services d'un architecte, peut-être celui-ci permettra-t-il d'embellir la ville avec quelques bâtiments de prestige (une statue, voire une cathédrale).
Mais, évidemment, les maîtres d'œuvre ne font pas la loi dans la ville, et sont soumis à l'autorité des deux agents du pouvoir royal: le bailli et son adjoint le prévôt.

Le prévôt est un fonctionnaire zélé et puissant.
C'est lui qui, en fonction de sa position sur la route, décide quels bâtiments pourront être activés et donc quels ouvriers pourront travailler lors de ce tour.
Heureusement, le prévôt est corruptible et, moyennant quelques deniers, il est simple de l'aider un peu à atteindre un bâtiment intéressant ou encore de le faire reculer pour priver les ouvriers des autres maîtres d'œuvre de travail.

Le bailli, quant à lui, n'est intéressé que par l'avancée des travaux du château.
Il se déplace dans la ville, toujours vers l'avant, et pousse les maîtres d'œuvre à construire toujours plus vite...

Le Château

Le château est composé de 3 sections: Donjon, Murailles et Tours.
C'est l'avancée du bailli dans la ville qui détermine la progression des travaux et le passage d'une section à l'autre.
En construisant vite (et bien !) le château, les maîtres d'œuvre accumuleront du prestige et les plus malins d'entre eux pourront également s'attirer les bonnes grâces du Roi !

A la fin du jeu, chaque joueur fait le total du prestige accumulé pendant toute la partie.
Celui des maîtres qui a le plus de prestige remporte la partie, et s'assure par là un avenir radieux au service du Roi !



DÉROULEMENT DU JEU

1 *Collecte de revenus*

2 *Placement des ouvriers*

3 *Activation des bâtiments spéciaux*

4 *Déplacement du prévôt*

5 *Activation des bâtiments*

6 *Construction du château*

7 *Fin du tour*

Phase 1

Collecte de Revenus

Chaque joueur reçoit du stock 2 deniers.
De plus, chaque joueur reçoit également:

- 1 denier par bâtiment résidentiel (fond vert) qu'il possède,
- 1 denier s'il a construit la Bibliothèque,
- 2 deniers s'il a construit l'Hôtel.

Il n'y a pas de limite maximale aux revenus que peut percevoir un joueur.

Phase 2

Placement des Ouvriers

Dans l'ordre du tour de jeu, les joueurs effectuent une action.
Ils peuvent au choix:

A Passer,
B Placer un ouvrier sur un bâtiment spécial, neutre ou fixe,
C Placer un ouvrier sur un bâtiment d'un autre joueur,
D Placer un ouvrier sur un bâtiment leur appartenant,
E Placer un ouvrier au château.

La phase 2 dure jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé leur tour.
Il est interdit de placer un ouvrier sur un bâtiment de prestige (bleu), un bâtiment résidentiel (vert) ou sur une case non construite.
De plus, à trois exceptions près (écuries, auberge, château, voir plus bas), il est interdit de placer un pion dans une case déjà occupée par un autre ouvrier.

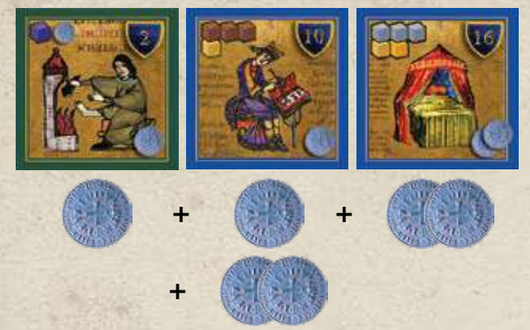
Si le fait de passer est gratuit, le placement d'un ouvrier coûte des deniers aux joueurs.

2A Passer

Si le joueur désire passer ou est forcé de passer par manque d'ouvrier ou d'argent, il place le marqueur de sa couleur situé sur le pont sur la première place disponible (c'est-à-dire sur le plus petit numéro non occupé) de la ligne de fin de pose.
Le premier joueur à passer gagne immédiatement 1 denier du stock.

Un joueur qui a passé ne participe plus à la pose des ouvriers jusqu'à la fin de la phase.

Exemples



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 Placement sur un bâtiment spécial, neutre ou fixe

Le joueur paye au stock une somme égale au plus petit numéro non occupé de la ligne de fin de pose (de 1 à 5 deniers, en fonction du nombre de joueurs ayant passé).
Ensuite, il place l'un de ses ouvriers sur la case du bâtiment spécial, neutre ou fixe de son choix.

Si l'ouvrier est placé sur les écuries, le joueur le pose sur le plus petit numéro disponible.
Jusqu'à 3 ouvriers peuvent ain-si prendre place à l'écurie, mais un joueur donné ne peut en placer qu'un seul.

Si l'ouvrier est placé sur l'auberge, le joueur le pose sur l'emplacement de gauche.
Cet ouvrier cohabitera ainsi éven-tuellement avec un ouvrier placé sur l'emplacement de droite (un joueur peut avoir deux de ses ouvriers simultanément sur les deux emplacements de l'auberge).

2C Placement sur un bâtiment d'un autre joueur

Le joueur paye au stock une somme égale au plus petit numéro non occupé de la ligne de fin de pose (de 1 à 5 deniers, en fonction du nombre de joueurs ayant passé).
Ensuite, il place l'un de ses ouvriers sur la case du bâtiment adverse de son choix.
Le joueur propriétaire de ce bâtiment marque immédiatement un point de prestige.

2D Placement sur l'un de ses bâtiments

Le joueur paye 1 denier au stock.
Ensuite, il place l'un de ses ouvriers sur la case de son bâtiment.
Note: le fait de se placer sur l'un de ses bâtiments ne rapporte pas de prestige.







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 Placement au château

Le joueur paye au stock une somme égale au plus petit numéro non occupé de la ligne de fin de pose (de 1 à 5 deniers, en fonction du nombre de joueurs ayant passé).
Ensuite, il place un ouvrier sur la case ayant le plus petit numéro disponible du château.

Le château peut contenir plusieurs ouvriers, mais chaque joueur ne peut en placer qu'un seul.

Phase 3

Activation des bâtiments spéciaux



Les bâtiments spéciaux sont activés dans l'ordre:

3A. Porte



Si un ouvrier a été placé sur cette case, son propriétaire le déplace maintenant gratuitement vers toute autre case non-occupée de son choix.
Il peut ainsi le placer sur le château, l'auberge ou les écuries (s'il n'y est pas déjà présent) ou sur tout autre bâtiment.

S'il se place ainsi sur un bâtiment appartenant à un autre joueur, ce dernier gagne immédiatement un point de prestige. S'il ne veut ou ne peut placer l'ouvrier sur le plateau, le joueur le récupère simplement.

3B. Comptoir



Le joueur prend 3 deniers au stock et récupère son ouvrier.

3C. Guilde des Marchands



S'il le souhaite, le joueur déplace le prévôt de 1 à 3 cases vers l'avant ou vers l'arrière le long de la route.
Il récupère ensuite son ouvrier.

3D. Champ de Joute

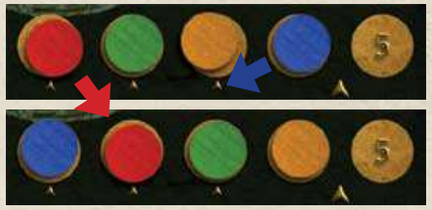


S'il le souhaite, le joueur verse au stock un denier ainsi qu'un cube de tissu.
Il obtient alors une faveur du Roi (voir plus loin).
Il récupère ensuite son ouvrier.
Note: Il n'est pas possible de verser plusieurs fois le denier et le tissu pour gagner plusieurs faveurs au champ de joute dans le même tour.

3E. Écuries



L'ordre du tour change: si un joueur a placé un ouvrier sur la place 1, il devient premier joueur.
Sur la place 2, il devient se-cond et sur 3, il devient troisième.
Les autres joueurs sont déplacés en conséquence sur l'échelle d'ordre du tour.
Ensuite, les joueurs récupèrent les ouvriers placés sur les écuries.



Exemple : A ce tour, Bleu a joué en 1 et Rouge en 2 à l'écurie. L'ordre du tour, qui était Rouge, Vert, Orange et Bleu change. Bleu passe donc en premier et Rouge en second. Vert glisse en troisième position et Orange en dernier. C'est ce nouvel ordre que l'on utilisera à partir de maintenant.

3F. Auberge

Si un joueur a placé un ouvrier à l'auberge lors de ce tour, il pose à présent cet ouvrier sur l'emplacement de droite (il restera là pour le tour suivant).
Il chasse ainsi tout autre ouvrier occupant cet emplacement (qui revient à son propriétaire).

Si un joueur a placé un ouvrier à l'auberge lors d'un tour précédent et s'il n'a pas été chassé (personne n'a joué à l'auberge ce tour-ci), son propriétaire peut maintenant soit le récupérer, soit le laisser en place pour le tour suivant.
S'il est laissé en place, son propriétaire peut continuer à utiliser le pouvoir de l'auberge lors du tour suivant.

Le joueur occupant l'emplacement de droite de l'auberge paye uniquement 1 denier pour placer ses ouvriers, quel que soit le nombre de joueurs ayant passé (mais ses adversaires continuent de recevoir 1 point de prestige s'il se place chez eux).



Example: During this turn, Red was on the right circle of the inn. It only costs him 1 denier to place a worker. During the worker placing phase, Blue placed a worker on the left circle. When the inn is activated, Red is driven out, and Blue takes his place. He will stay there until he is driven out or he chooses to take it back in a subsequent turn. Until then, he only pays 1 denier per worker he places.

Phase 4

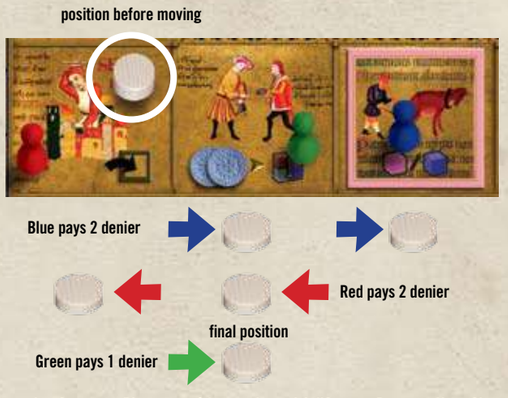
Déplacement du Prévôt

Dans l'ordre où ils ont passé lors de la phase 2 (c'est-à-dire que le joueur qui a passé en premier sera le premier à parler), les joueurs ont maintenant l'opportunité de déplacer le prévôt.
C'est la position finale du prévôt qui déterminera quels bâtiments seront activés.

A son tour, un joueur peut déplacer le prévôt de 1 à 3 cases, vers l'avant ou l'arrière.
Pour cela il doit payer au stock 1 denier par case.
Il peut également passer.

Le prévôt ne peut reculer sur le pont ou sur les bâtiments spéciaux, ni aller au-delà de la dernière case de la piste.
Il peut par contre avancer sur des cases vides.
Le déplacement du prévôt peut donner lieu à des discussions entre les joueurs, mais il est interdit d'échanger quoi que ce soit dans le cadre d'un accord.
De plus, un joueur n'est pas tenu de tenir une parole donnée quand vient son tour de déplacer le prévôt.

Quand chaque joueur a parlé ou passé une fois, on passe à la phase suivante.



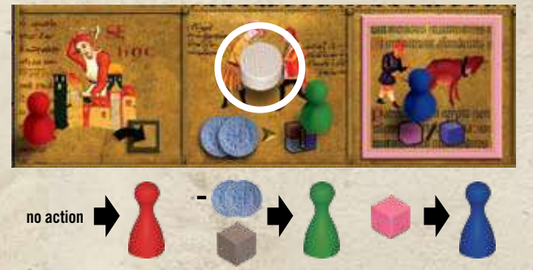
Exemple : A ce tour, Bleu a passé le premier, suivi d'Orange, Rouge et Vert. Chaque joueur dans cet ordre a maintenant l'opportunité de déplacer le prévôt. Bleu passe, Orange décide de le reculer de deux cases et paye donc 2 deniers au stock. Les pions de Rouge et Vert ne sont plus activables. Rouge paye donc 2 pour faire remonter le prévôt mais, pour terminer, Vert paye 1 pour le descendre d'une case (son pion sera bien activé, mais pas celui de Rouge). Finalement, le prévôt a reculé d'une case à ce tour.

Phase 5

Activation des Bâtiments

On active les bâtiments dans l'ordre (en suivant la route) depuis la première case après le pont jusqu'à la case où se trouve à présent le prévôt (incluse).
Les bâtiments situés après le prévôt ne seront pas utilisés.
Les joueurs ayant des ouvriers placés sur ces bâtiments les récupèrent donc sans compensation (les points de prestige éventuellement gagnés par d'autres joueurs grâce à ces ouvriers restent acquis).

Un joueur possédant un ouvrier sur un bâtiment n'est pas obligé d'appliquer son effet sauf s'il s'agit d'un bâtiment de production.
Le joueur récupère l'ouvrier une fois que le bâtiment a été activé, puis on passe au bâtiment suivant.



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. Bâtiments de Production

Ces bâtiments permettent au joueur qui les active de prendre des cubes dans le stock.
Les cubes ainsi gagnés sont placés devant le joueur.

De plus, si un bâtiment de production en pierre (fond gris) est activé par un autre joueur que son propriétaire, ce dernier prend au stock un cube de ressource parmi celles qui sont produites par le bâtiment.
Si le bâtiment est activé par son propriétaire, il prend au stock les revenus normaux du bâtiment, mais aucun cube supplémentaire.



Ferme en bois: produit 2 cubes de nourriture OU 1 cube de tissu (pris dans le stock).



Ferme en pierre: produit 2 cubes de nourriture ET 1 cube de tissu. Si elle est activée par un autre joueur que son propriétaire, ce dernier prend à la réserve 1 cube de nourriture OU 1 cube de tissu.

5B Bâtiments de Construction

Ces bâtiments permettent de construire de nouveaux bâtiments sur le plateau :



Le charpentier permet de construire exclusivement les bâtiments artisanaux en bois (tuiles à fond marron).



Le maçon permet de construire exclusivement les bâtiments artisanaux en pierre (tuiles à fond gris).



L'architecte permet de construire exclusivement les bâtiments de prestige (tuiles à fond bleu).

Il n'est possible de construire un bâtiment que si celui-ci est encore disponible dans le stock.
Pour construire un bâtiment artisanal, le joueur doit en payer le coût en cubes (indiqué en haut à gauche de la tuile).
Ces cubes doivent obligatoirement provenir de la réserve du joueur.
Il place alors le bâtiment de son choix sur la première case libre (non construite) de la route et place l'une de ses maisons dessus (en haut à gauche, pour ne pas gêner la vue).
Il marque immédiatement les points de prestige prévus pour la construction du bâtiment (indiqués en haut à droite de la tuile).



Exemple : Rouge, qui a placé l'un de ses ouvriers sur le charpentier neutre, désire construire une Ferme en bois. Il paye donc 1 cube de nourriture et 1 cube de bois - prélevés dans sa réserve - au stock et place la Ferme sur la première case disponible du plateau. Il place une maison sur cette Ferme pour montrer qu'elle est sa propriété et gagne immédiatement 2 points de prestige (comme indiqué en haut à droite de la tuile).

Les bâtiments de prestige suivent les mêmes règles, mais ne peuvent être construits que sur les emplacements des bâtiments résidentiels possédés par le joueur (voir plus bas Notaire).
Dans ce cas, on défausse le bâtiment vert et on le remplace par le bâtiment de prestige choisi.
De plus, la construction de certains bâtiments de prestige donne des avantages à leurs propriétaires :

- Statue, Théâtre, Université : le joueur qui construit l'un de ces bâtiments gagne immédiatement une faveur du Roi.
- Monument : le joueur qui construit ce bâtiment gagne immédiatement deux faveurs du Roi (voir plus loin).

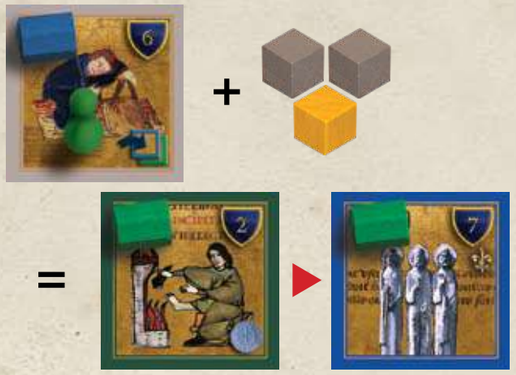
5C Notaire



Le notaire permet au joueur de transformer un bâtiment neutre (fond rose) ou un bâtiment artisanal lui appartenant en bâtiment résidentiel (fond vert).
Pour transformer le bâtiment, le joueur paye au stock un cube de tissu ainsi qu'un denier.
Il pose alors à la place du bâtiment qu'il a choisi un bâtiment résidentiel (vert) et marque immédiatement 2 points de prestige.
Le joueur doit poser l'une de ses maisons sur le bâtiment résidentiel.
Désormais, ce bâtiment rapportera 1 denier de revenu supplémentaire au joueur lors de la phase 1.
Si le bâtiment résidentiel est par la suite transformé en bâtiment de prestige, ce bonus de revenu est perdu.

Note: si un bâtiment appartenant à un joueur est transformé, il rejoint la réserve et peut donc à nouveau être construit.
Les bâtiments neutres sont définitivement défaussés.
Le nombre de bâtiments résidentiels disponibles est censé être illimité.
Si les joueurs viennent à en manquer, ils les symbolisent en posant leurs maisons sur les cases vides.

L'action du notaire ne peut pas viser un bâtiment de prestige, un bâtiment fixe du plateau ou un bâtiment résidentiel.
De plus le notaire ne peut jamais être transformé.
Si le bâtiment que le joueur choisit de transformer est occupé par un ouvrier, il paye dès maintenant mais l'action du notaire ne sera effectuée que lorsque la résolution des bâtiments sera terminée.



Exemple : Vert, qui a placé l'un de ses ouvriers sur l'architecte (l'architecte appartient à Bleu, qui a gagné 1 point de prestige grâce à ce placement), désire construire la Statue. Il paye donc 1 cube d'or et 2 cubes de pierre - prélevés dans sa réserve - au stock. Il défausse alors un de ses bâtiments résidentiel et le remplace par la Statue. Il marque immédia-tement 7 points de prestige et une faveur du Roi.



Exemple : Bleu, qui a placé l'un de ses ouvriers sur le Notaire (qui lui appartient, cette pose ne lui a donc pas rapporté de prestige), désire construire un bâtiment résidentiel. Il paye donc 1 cube de tissu et 1 denier - prélevés dans sa réserve - au stock. Il enlève la carrière neutre (il aurait également pu choisir l'un de ses propres bâtiments) et la transforme en bâtiment résidentiel. Il place une maison sur ce bâtiment et marque immédiatement 2 points de prestige. Lors des tours suivants, ce bâtiment lui permettra de toucher 1 denier de revenu supplémentaire.

5D Marchés



Les marchés permettent de vendre un cube au stock et de recevoir des deniers en retour (la somme dépend du marché).
Il n'est pas possible de vendre plusieurs cubes au stock dans un marché.

5E Colporteurs



Les colporteurs permettent d'acheter un ou plusieurs cubes au stock, en échange de deniers.
Il n'est pas possible d'acheter d'or chez les colporteurs.

Le colporteur fixe ne permet d'acheter qu'un seul cube, l'autre (bâtiment en bois) permet d'acheter 1 ou 2 cubes de son choix.

5F Église



L'église permet au joueur qui l'utilise d'échanger des deniers contre des points de prestige.
Le joueur peut soit payer 2 deniers et recevoir 3 points, soit payer 4 deniers et recevoir 5 points.

Note: le joueur qui construit ce bâtiment gagne, en plus des 3 points de prestige, une faveur du Roi (voir plus loin) au moment où il le place.

5G. Tailleur



Le tailleur permet au joueur qui l'utilise d'échanger des cubes de tissu contre des points de prestige.
Le joueur peut soit donner 2 cubes au stock et recevoir 4 points, soit donner 3 cubes au stock et recevoir 6 points.

5H Banque



La banque permet au joueur qui l'utilise d'échanger des deniers contre des cubes d'or.
Le joueur peut soit payer 2 deniers et recevoir 1 cube, soit payer 5 deniers et recevoir 2 cubes.

5I Alchimiste



L'alchimiste permet au joueur qui l'utilise d'échanger des cubes contre des cubes d'or.
Le joueur peut soit payer 2 cubes quelconques et recevoir 1 cube d'or, soit payer 4 cubes quelconques et recevoir 2 cubes d'or.

Phase 6

Construction du château

Cette phase ne concerne que les joueurs ayant placé un ouvrier au château.

Le château est construit en 3 sections:

- Le Donjon (comportant 6 éléments) est construit avant le premier décompte.
- Les Murailles (comportant 10 éléments) sont construites avant le second décompte.
- Les Tours (comportant 14 éléments) sont construites avant le troisième et dernier décompte.

Les joueurs construisent le château dans l'ordre où ils sont placés sur l'échelle du château (en commençant par la case 1).
Le joueur dont c'est le tour décide du nombre de lots qu'il versera au stock.
Un lot est obligatoirement composé de trois cubes tous différents, dont un cube de nourriture.



Donjon Murailles Tours

Chaque lot versé au stock permet au joueur de placer une maison dans la section du château actuellement en construction (comme nous le verrons plus loin, c'est la position du bailli qui décide quelle section du château est en construction).
S'il n'y a plus de place dans la section en construction, le joueur peut commencer à construire la section suivante (mais si les joueurs sont actuellement en train de construire les Tours - troisième et dernière étape - il est possible que certains d'entre eux ne parviennent pas à dépenser de lots).

Enfin, il est possible que l'on entame la construction d'une nouvelle section avant que la précédente ne soit terminée (il y reste donc des espaces disponibles).
Dans ce cas, ces espaces resteront inoccupés et ne pourront plus être remplis par les joueurs.

Si un joueur qui avait placé l'un de ses ouvriers au château ne veut pas ou ne peut pas placer de lot (par exemple s'il n'en possède pas), il perd 2 points de prestige (il n'est pas possible d'avoir moins de 0 point).
Cette pénalité ne s'applique pas si, lors de la construction des Tours, l'un des joueurs n'a pas pu dépenser de lot à cause du manque de place (s'il possède un lot, il garde ses cubes et ne perd aucun point).

La construction du château rapporte des points de prestige aux joueurs :

- Par lot fourni pour construire le Donjon, le joueur gagne 5 points de prestige,
- Par lot fourni pour construire les Murailles, le joueur gagne 4 points de prestige,
- Par lot fourni pour construire les Tours, le joueur gagne 3 points de prestige.

Enfin, on détermine quel joueur a dépensé le plus de lots lors de ce tour de jeu (en d'autres termes, quel joueur a posé le plus de maisons).
Ce joueur gagne immédiatement une faveur du Roi (voir plus loin).
Si plusieurs joueurs ont fourni le même nombre de lots, alors c'est le joueur qui est arrivé le premier au château parmi eux qui remporte la faveur.

Tous les joueurs récupèrent à présent leurs ouvriers placés sur le château.



Exemple : Lors de ce tour, Rouge et Vert ont chacun placé un ouvrier sur le château (où l'on construit actuellement le Donjon). Rouge, placé sur la case 1, commence la construction. Il verse un lot au stock (nourriture+pierre+bois) et place donc une de ses maisons sur l'un des espaces disponibles au Donjon. Il marque 5 points de prestige. C'est maintenant au tour de Vert de proposer des lots.



Exemple (suite) : Vert propose 2 lots. Il place donc 2 maisons au château mais, comme le Donjon ne contient plus qu'un seul espace, il place une maison dans le Donjon et une autre dans les Murailles. Pour cette action il marque 9 points de prestige (5 pour la maison placée dans le Donjon + 4 pour celle placée dans les Murailles).

Pour ce tour, Vert est le joueur qui a construit le plus au château. Il gagne donc une faveur du Roi. Si Vert n'avait dépensé qu'un lot au lieu de 2, il n'aurait gagné que 5 points de prestige et c'est Rouge - qui s'est placé le plus tôt au château - qui aurait gagné la faveur du Roi.

Phase 7

Fin du tour

A présent, on déplace le bailli sur le chemin.
Le bailli se déplace toujours vers l'avant (il s'éloigne donc du château et peut avancer sur des cases vides).
Son mouvement est déterminé par la position actuelle du prévôt:

- Si le prévot est situé après le bailli sur la route (c'est-à-dire plus loin du château), alors le bailli avance de deux cases.
- Si le prévôt est situé avant le bailli ou sur la même case que celui-ci, alors le bailli avance d'une seule case.



Exemple : Le prévôt est situé quelques cases avant le bailli sur le chemin. Celui-ci ne progresse donc que d'une case, puis on replace le prévôt sur la nouvelle case du bailli. La case qui marque le décompte du Donjon n'ayant pas été atteinte, il n'y aura décompte du Donjon que si celui-ci a été complètement construit (comme dans l'exemple précédent).

Exemple : Le prévôt est situé une case après le bailli sur le chemin. Celui-ci progresse donc de 2 cases, puis on replace le prévôt sur la nouvelle case du bailli. La case qui marque le décompte du Donjon ayant été atteinte, on procède maintenant au décompte du Donjon (à moins que ce décompte n'ait déjà été effectué à un tour précédent pour cause de Donjon rempli, auquel cas on passe directement au tour suivant).

Une fois que le bailli a bougé, on replace le prévôt sur la case où vient d'arriver le bailli.
Ensuite, on vérifie s'il est nécessaire de procéder à un décompte: si le bailli, lors de son déplacement, a atteint ou dépassé pour la première fois les cases de décompte du Donjon, des Murailles, des Tours, ou encore si une section du château a été terminée entièrement pendant ce tour de jeu, on procède à un décompte.
Il n'y aura dans tous les cas qu'un seul décompte par section.

On entame alors un nouveau tour de jeu.

Décomptes

Suivant la section (Donjon, Murailles ou Tours), que l'on est en train de décompter, chaque joueur, dans l'ordre du tour, compte le nombre d'éléments qu'il a construit et se reporte au tableau des décomptes.
Si l'on est en train de décompter une section et que des éléments ont déjà été construits dans la section suivante par manque de place, ces derniers ne sont pas pris en compte.

Donjon

Aucun élément ▶ -2 points de prestige
2 éléments ou plus ▶▶ 1 faveur du Roi

Murailles

Aucun élément ▶▶ -3 points de prestige
2 éléments ▶▶ 1 faveur du Roi
3 ou 4 éléments ▶▶ 2 faveurs du Roi
5 éléments ou plus ▶▶ 3 faveurs du Roi

Tours

Aucun élément ▶▶ -4 points de prestige
2 ou 3 éléments ▶▶ 1 faveur du Roi
4 ou 5 éléments ▶▶ 2 faveurs du Roi
6 éléments ou plus ▶▶ 3 faveurs du Roi



Exemple : Le Donjon doit être décompté. L'ordre de ce tour est Rouge, puis Bleu, Orange et enfin Vert. Chacun se reporte au tableau de décompte du Donjon. Rouge,a construit 2 éléments et gagne donc 1 faveur. Puis Bleu, qui a construit 3 éléments, gagne 1 faveur. Orange n'a rien construit, il perd donc 2 points de prestige (rappel : il est impossible d'avoir moins de 0 points). Enfin, Vert a construit 1 élément dans le Donjon. Il ne remporte donc rien (la maison verte construite dans les Murailles ne compte pas).

Quand le décompte est terminé et quels que soit le nombre d'espaces vides restants dans la section qui vient d'être décomptée et la position du bailli, les joueurs doivent à présent se consacrer à la section suivante.
Si le décompte était celui des Tours, la partie se termine (voir plus loin).



Tableau de la faveur du Roi

Faveur du Roi

Il existe plusieurs moyens de gagner la faveur du Roi :

- Utilisation du champ de joute,
- Construction de certains bâtiments (église, statue,...), meilleure participation lors de la construction du château,
- Décomptes du Donjon, des Murailles et des Tours.

La faveur du Roi est représentée par une table comportant 4 lignes:

A Gain de points de prestige,
B Gain de deniers,
C Gain de cubes de ressources,
D Utilisation exclusive de certains bâtiments.

Chaque ligne est divisée en 5 colonnes de puissance croissante (de la gauche vers la droite).
Pour chaque ligne, les deux premières colonnes sont accessibles dès le début de la partie.

Les colonnes 3 et 4 ne sont accessibles qu'après le décompte du Donjon (même si des joueurs ont déjà commencé les Murailles).
De même, la colonne 5 n'est accessible qu'après le décompte des Murailles (même si des joueurs ont déjà commencé les Tours).
Plusieurs joueurs peuvent occuper une même case en même temps.

Lorsqu'un joueur gagne une faveur, il doit immédiatement choisir une ligne et, si possible, avancer son marqueur d'un niveau vers la droite.
Il peut ensuite utiliser l'un des effets de cette ligne entre le niveau 1 et celui où se trouve actuellement son marqueur.

Le joueur peut donc choisir d'avancer son marqueur au niveau 2 d'une ligne et appliquer l'effet du niveau 1.
En revanche, il ne peut avancer un marqueur sur une ligne et appliquer un effet sur une autre ligne.
Une fois atteinte la colonne 5, le joueur ne peut plus avancer le marqueur, mais peut toujours choisir cette ligne et profiter de l'effet de son choix.

Si un joueur gagne plusieurs faveurs lors de la même phase (par exemple lors d'un décompte ou de la construction du monument), il doit obligatoirement les utiliser dans des lignes différentes.
On ne peut donc pas gagner plus de 4 faveurs lors d'une même phase.



Exemple : Orange vient de gagner une faveur lors du décompte du Donjon. Il choisit la première ligne (celle des points de prestige), où il avait déjà réussit à progresser auparavant. Cependant, comme c'est le Donjon qui est décompté, il ne peut avancer son marqueur. Il le laisse en place et gagne 2 points de prestige.

A Gain de points de prestige

Le joueur gagne de 1 à 5 points de prestige, suivant la colonne où il se trouve (il y a ici peu d'intérêt à activer une colonne inférieure).

B Gain de deniers

Le joueur gagne de 3 à 7 deniers, suivant la colonne où il se trouve (il y a ici peu d'intérêt à activer une colonne inférieure).

C Gain de cubes de ressources

- Column 1: the player gains 1 food cube
- Colonne 1 : le joueur gagne 1 cube de nourriture
- Colonne 2 : le joueur gagne 1 cube de bois ou de pierre
- Colonne 3 : le joueur gagne 1 cube de tissu
  Colonne 4 : le joueur échange 1 de ses cubes contre 2 cubes de son choix (pas d'or)
- Colonne 5 : le joueur gagne 1 cube d'or

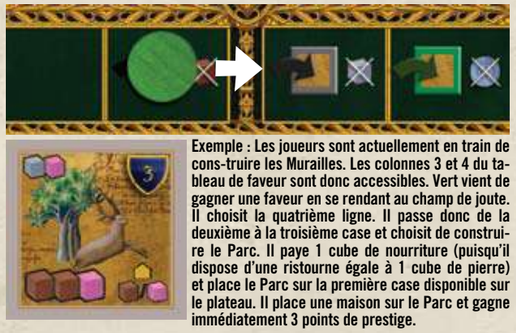


Exemple : Les joueurs sont actuellement en train de construire les Tours. Toutes les colonnes du tableau de faveur sont donc accessibles. Bleu vient de gagner une faveur en construisant l'Eglise. Il choisit la troisième ligne (celle des cubes). Il passe donc de la deuxième à la troisième case et choisit de prendre au stock un cube de nourriture (étant sur la case 3, il a le choix entre le contenu des cases 1, 2 ou 3).

D Utilisation exclusive de bâtiments

Cette ligne permet aux joueurs d'utiliser directement l'effet de certains bâtiments.
Pour utiliser l'effet d'un bâtiment, il n'est pas nécessaire que son équivalent soit cons-truit sur le plateau (par exemple on pourra utiliser la colonne 3 même si aucun maçon n'est en jeu).
La construction ou la transformation est effectuée suivant les règles détaillées dans la phase 5.

- Colonne 1 : pas d'effet.
- Colonne 2 (charpentier) : le joueur peut construire un bâtiment en bois en payant un cube de bois en moins.
- Colonne 3 (maçon) : le joueur peut construire un bâtiment en pierre en payant un cube de pierre en moins.
- Colonne 4 (notaire) : le joueur peut transformer un bâtiment neutre ou un bâtiment lui appartenant en bâtiment résidentiel en payant un denier de moins.
- Colonne 5 (architecte) : le joueur peut construire un bâtiment de prestige sur l'un de ses bâtiments résidentiels, en payant le prix normal.



Exemple : Les joueurs sont actuellement en train de cons-truire les Murailles. Les colonnes 3 et 4 du tableau de faveur sont donc accessibles. Vert vient de gagner une faveur en se rendant au champ de joute. Il choisit la quatrième ligne. Il passe donc de la deuxième à la troisième case et choisit de construire le Parc. Il paye 1 cube de nourriture (puisqu'il dispose d'une ristourne égale à 1 cube de pierre) et place le Parc sur la première case disponible sur le plateau. Il place une maison sur le Parc et gagne immédiatement 3 points de prestige.

Fin du Jeu

La partie se termine immédiatement après le décompte des Tours (c'est-à-dire après que le bailli a atteint la case de décompte des Tours, ou que les 14 éléments de la section des Tours ont été construits).

Aux points marqués tout au long de la partie, les joueurs ajoutent:

- 3 points par cube d'or restant,
- 1 point par lot de 3 cubes restant (autres que l'or),
- 1 point par lot de 4 deniers restant.

Le joueur ayant le plus de points de prestige remporte la partie.
En cas d'égalité pour la première place, tous les joueurs ex-aequo l'emportent.

Caylus à 2 joueurs

Les règles du jeu restent identiques mais:

- Chaque joueur commence la partie avec 5 deniers.
- Les joueurs alternent à la première place: l'ordre du tour change au début de chaque tour.
  Le joueur qui était premier passe second, et vice-versa.
  On n'utilise donc pas les écuries.
- Quand un joueur passe, l'autre joueur doit payer 3 deniers (au lieu de 2 dans la règle normale) pour jouer dans un bâtiment ne lui appartenant pas ou au château.
  Les bâtiments lui appartenant coûtent toujours 1 denier.
  L'auberge garde son pouvoir (le joueur placé sur la case de droite de l'auberge ne paye donc qu'un denier dans tous les cas).

Faveur allégée

Cette variante s'adresse aux débutants.
Elle permet de simplifier grandement l'usage de la faveur du Roi, au prix d'un peu de richesse tactique!

Faveur allégée: on ignore le tableau de faveur.
Quand un joueur gagne une faveur (que ce soit au champ de joute, en construisant l'église, en faisant la meilleure offre au château, lors des décomptes du château ou en construisant des bâtiments de prestige), il marque 3 points de prestige.
Dans le cas de faveurs multiples, chaque faveur gagnée rapporte 3 points.

Conseils

Caylus est un jeu évolutif.
En fonction des choix des joueurs (Quels bâtiments seront construits en premier? Y aura-t-il un notaire? Quand arrivera le maçon?), le jeu se développera différemment.
Certaines parties seront riches en ressources, d'autres moins.
Certaines parties verront la construction de bâtiments de prestige, d'autres non.
Cependant, les joueurs devront apprendre à tirer parti des situations parfois difficiles qui leur seront présentées.
Voici donc quelques conseils qui leur permettront de mieux profiter des premières parties.

Ordre de résolution: il est fréquent que les débutants se trouvent par inadvertance dans l'impossibilité d'activer un bâtiment sur lequel ils comptaient.
Par exemple, le champ de joute nécessite un cube de tissu et un denier pour être utilisé.
Si le denier peut éventuellement provenir du comptoir, puisqu'il est placé avant le champ de joute sur la route, le cube de tissu doit obligatoirement être dans la réserve du joueur dès le début du tour.
En effet, il n'y a aucune production de tissu avant le champ de joute.
Si un joueur a placé un ouvrier sur une ferme ou chez un colporteur en espérant y récupérer du tissu pour activer le champ de joute à ce tour, il n'y parviendra pas car ce tissu arrivera trop tard!

Ordre de passage: plus un joueur passe tard, et plus il aura de poids sur le déplacement du prévôt (à condition d'avoir des deniers, bien entendu).
Or la position du prévôt est capitale pour décider quels ouvriers seront activés et à quelle vitesse les décomptes arriveront.
Un joueur qui passe tôt et qui a tous ses ouvriers très en avant sur la route risque fort de devenir la victime de ses adversaires qui n'hésiteront pas à se cotiser pour faire reculer le prévôt!
Au contraire, un joueur qui passe tard peut ajouter les quelques deniers qui manquent pour activer ses ouvriers.

Placement chez les adversaires: il est souvent judicieux de se placer sur les bâtiments des autres joueurs, même si cela leur rapporte un point de prestige.
En effet, l'utilisation de leur bâtiment peut souvent rapporter beaucoup plus.

Bâtiments spéciaux: apprendre à bien utiliser les bâtiments spéciaux est indispensable pour gagner la partie.
La porte permet de temporiser et de retarder le moment où l'on passe en laissant des doutes sur ses intentions.
Le comptoir donne un bonus d'argent au meilleur moment (c'est-à-dire avant de bouger le prévôt).
La guilde est le moyen le plus économique pour déplacer le prévôt. Le champ de joute permet de bénéficier simplement de la faveur du roi sans passer par le château.
La première place des écuries permet de s'assurer un coup essentiel pour le tour suivant.
L'auberge, surtout si les joueurs sont nombreux, permet de faire des économies ou de placer plus d'ouvriers.

Faveur du roi: la faveur du roi constitue un bon moyen d'affiner sa stratégie.
A ce titre, les quatre lignes de la faveur sont intéressantes.
L'utilité de la ligne des points de prestige est assez évidente, surtout si le joueur s'y spécialise.
La ligne des deniers peut permettre à un joueur de se refaire facilement.
Elle permet également d'obtenir des effets puissants, pour peu que certains bâtiments (banque, église) soient construits.
La ligne des cubes permet de trouver le petit cube qui fera toute la différence et permet d'accéder à l'or.
Enfin, la ligne des bâtiments permet à un joueur plutôt orienté vers la construction du château d'avoir un impact sur la ville à moindres frais.

Notaire: le bâtiment que transforme le notaire doit être choisi avec soin.
Ainsi, un joueur pourra supprimer un bâtiment de production neutre qui concurrence l'un de ses propres bâtiments ou encore supprimer le marché, privant ainsi tous les joueurs d'une source de revenu.

Remerciements

L'auteur remercie Cyril, Dominique, Nico, Emmanuel, Thomas, Raphi, Thomas, Adrien, Anne, Nico, Laurent, Baptiste, Philippe ainsi que tous les testeurs pour leurs suggestions, leur enthousiasme et leur patience.
L'éditeur pirate cet espace et remercie (en plus) Sissy, Arnaud, Fabien, Ludwig, David, Christel, Bruno, Xavier, Benoît, Thibaut, Rick ainsi que l'équipe de Fireball.


WIZARDS OF THE COAST
PREMIUM LIMITED EDITION