Caylus - Résumé

Préparation

- Chaque joueur commence le jeu avec deux cubes de nourriture et un de bois.
- L'ordre du tour initial est tiré au sort. Le premier joueur reçoit 5 deniers, le deuxième et le troisième 6 deniers, le quatrième et le cinquième reçoivent 7 deniers.

Phase 1 - Revenus



Chaque joueur prend 2 deniers du stock

+ 1 denier par résidence qu'il possède

+ 1 denier s'il possède la bibliothèque

+ 2 deniers s'il possède l'hôtel

Phase 2 - Placement des ouvriers

Dans l'ordre du tour, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé, les joueurs peuvent :

- Placer un ouvrier sur un bâtiment libre (ni résidence, ni prestige) ou au Château et payer le coût :

  Coût : plus petit chiffre apparaissant sur l'échelle de passage (Pont).
  Exception : 1 denier si l'on se place sur l'un de ses bâtiments ou si l'on occupe l'auberge.
  Se placer chez un autre joueur rapporte 1 point de prestige à celui-ci.

- Passer en plaçant son disque sur la plus petite case disponible du Pont.

  Le premier joueur qui passe reçoit 1 denier du stock.



Phase 3 - Activation des bâtiments spéciaux

Dans l'ordre de la route, en partant du Château jusqu'au Pont :

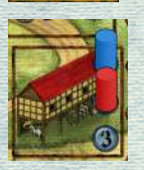
- Les joueurs récupèrent leurs ouvriers et appliquent l'effet du bâtiment.



Porte : le joueur place l'ouvrier situé sur la porte sur une case libre de son choix.



Guilde des marchands : le joueur déplace le Prévôt sur la route de 0 à 3 cases.



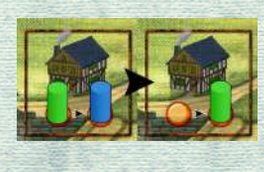
Ecuries : l'ordre du tour de jeu est changé en fonction du placement aux écuries.



Comptoir : le joueur reçoit 3 deniers du stock.



Champ de joutes : le joueur paye 1 denier et 1 cube de tissu au stock pour recevoir une faveur du Roi.



Auberge : le joueur fait passer son ouvrier de la gauche à la droite de l'auberge. Tant qu'il reste là, il ne paye qu'un denier pour placer ses ouvriers.

Phase 4 - Déplacement du Prévôt

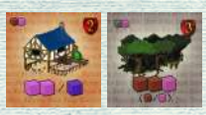
Dans l'ordre de passage (de la droite vers la gauche du Pont) :

Chaque joueur peut payer de 1 à 3 deniers pour déplacer le prévôt de 1 à 3 cases. Le Prévôt peut avancer sur les cases vides de la route, mais ne peut reculer sur le Pont.

Phase 5 - Activation des bâtiments

Dans l'ordre de la route, en partant du Pont jusqu'au bâtiment sur lequel se trouve le Prévôt :

- **On active les bâtiments contenant un ouvrier. Les joueurs récupèrent leurs ouvriers.**
- **Les ouvriers placés après le Prévôt sont récupérés sans qu'il y ait d'activation.**



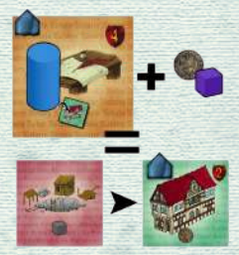
Bâtiments de production : le joueur reçoit de la banque les cubes de ressources correspondants.
Bâtiments en pierre : un cube pour le propriétaire



Bâtiments d'échange : le joueur donne un élément au stock pour recevoir un autre élément.



Charpentier : permet de construire un bâtiment en bois (fond marron) en payant son coût. La construction rapporte des points de prestige.



Notaire : permet de construire un bâtiment résidentiel (fond vert) en payant son coût. La construction rapporte des points de prestige.
Le bâtiment remplace un bâtiment neutre (fond rose) ou l'un de ses propres bâtiments (sauf le notaire).



Maçon : permet de construire un bâtiment en pierre (fond gris) en payant son coût. La construction rapporte des points de prestige.



Architecte : permet de construire un bâtiment de prestige (fond bleu) sur l'un de ses bâtiments résidentiels en payant son coût. La construction rapporte des points de prestige.

Phase 6 - Construction du Château

Dans l'ordre de placement au Château :



- **Les joueurs peuvent dépenser des lots pour construire le château.**

  Lot : 3 cubes différents, dont un cube de nourriture.

- **Un joueur placé au Château qui ne fournit pas de lot perd 2 points.**

- **Le joueur qui fournit le plus de lots gagne une faveur du Roi (en cas d' égalité : le premier joueur placé au Château parmi ceux à égalité).**

Phase 7 - Fin du Tour

Le Bailli avance (en s'éloignant du château) :

- **d'une case si le Prévôt est placé avant lui (ou sur la même case) sur la route**
- **de deux cases si le Prévôt est placé après lui sur la route**

Le Prévôt est replacé sur la case du Bailli.

On effectue le décompte d'une section du Château :

- **si cette section du Château a été terminée lors de la phase 6 OU**
- **si le Bailli a atteint la case marquant le décompte de cette section du Château**

Décompte :

Chaque joueur compte le nombre de maisons placées dans la section du Château à décompter et reçoit les faveurs du Roi ou la pénalité correspondant à ce nombre de maisons.



Fin du Jeu

La partie se termine après le décompte des Tours (troisième section du Château). En plus des points gagnés au cours de la partie, chaque joueur reçoit :



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

Le joueur ayant le plus de points de prestige remporte la partie. Il n'y a pas de départage en cas d'égalité.