



CAYLUS

1303

DAWNO, DAWNO TEMU...

Rok 1303. Wojna z Anglią dobiega końca, ale Guyenne pozostaje w rękach wroga. Stojący blisko granicy zamek Caylus musi zostać wzmocniony i zmodernizowany. Wcielasz się w rolę mistrza budowniczego – odpowiadasz za najmowanie robotników oraz dostarczanie materiałów budowlanych i żywności na plac budowy. Wznosz budynki, rekrutujesz wpływowe postacie i jak najlepiej zarządzasz swoimi robotnikami, a niebawem zostaniesz najwybitniejszym budowniczym w prowincji.



CEL GRY

Przez 9 rund gracze rozbudowują miasteczko Caylus i znajdują się w nim zamek, zdobywając w ten sposób punkty prestiżu. Gracz, który na koniec rozgrywki będzie mieć najwięcej punktów prestiżu, zostanie zwycięzcą.

ZAWARTOŚĆ

◆ plansza

◆ 90 znaczników zasobów:

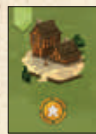
20 (jedzenie), 20 (drewno), 20 (kamień), 15 (materiał), 15 (złoto)

◆ 34 kafelki budynków:

9 dwustronnych budynków podstawowych:



strona startowa
(z żółtą flagą)



strona rezydencji
(z zieloną flagą)

18 dwustronnych budynków:
(9 drewnianych budynków z brązową flagą i 9 kamiennych budynków z szarą flagą)



strona startowa
(bez kosztu budowy)

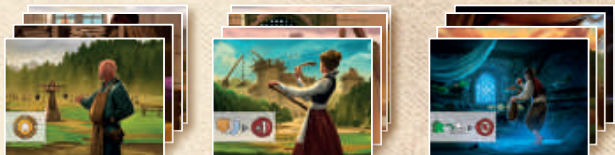


strona budowy
(z kosztem budowy)

7 monumentów
(z niebieską flagą)



◆ 12 kafelków postaci



◆ 75 robotników

(po 15 w każdym kolorze: niebieskim, czerwonym, zielonym, żółtym, czarnym)

◆ 50 domów

(po 10 w każdym kolorze: niebieskim, czerwonym, zielonym, żółtym, czarnym)

◆ burmistrz

◆ znacznik rundy

◆ kafelek pierwszego gracza

◆ 120 żetonów punktów prestiżu w różnych nominałach (PP)

◆ instrukcja



OGRANICZONA LICZBA ELEMENTÓW

Domy i robotnicy graczy występują w grze w ograniczonej liczbie.

- Gdy gracz nie ma już domów w swoim kolorze, nie może dalej budować.
- Każdy pobrany robotnik powyżej 15. przepada.

Znaczniki zasobów i żetony punktów prestiżu są nieograniczone. Gdy ich zabraknie, należy użyć dowolnych zamienników.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Planszę należy umieścić na środku stołu.

Należy potasować 9 budynków podstawowych, a następnie losowo umieścić:

- 1 budynek stroną startową ku górze na 1. polu placu budowy ①;
- pozostałe 8 budynków stroną startową ku górze na polach drogi oznaczonych symbolem ②.

Należy potasować 9 drewnianych budynków, a następnie losowo umieścić:

- 1 budynek stroną startową ku górze na 2. polu placu budowy ③;
- 1 budynek stroną startową ku górze na polu drogi oznaczonym symbolem ④;
- pozostałe 7 budynków stroną budowy ku górze obok planszy.

WAŻNE! Zakład murarski (oznaczony symbolem) nie może znaleźć się na drodze na początku gry (jeśli tak się stanie, należy wylosować kolejną kafelek budynku i zastąpić nim budynek Zakładu murarskiego).

Należy potasować 9 kamiennych budynków, a następnie losowo umieścić:

- 1 budynek stroną startową ku górze na 3. polu placu budowy ⑤;
- 1 budynek stroną startową ku górze na polu drogi oznaczonym symbolem ⑥;
- pozostałe 7 budynków stroną budowy ku górze obok planszy.

Wszystkie 7 monumentów należy umieścić stroną z niebieską flagą ku górze obok planszy.

Burmistrza należy umieścić przed polem drogi oznaczonym symbolem ⑦.

Znacznik rundy należy umieścić na polu „1” ⑧.

Znaczniki zasobów i żetony punktów prestiżu (odkryte) należy umieścić w pobliżu planszy. Te elementy tworzą wspólną pulę ⑨.

Każdy z graczy bierze wszystkie domy w wybranym kolorze, a następnie umieszcza 1 z nich pod Mostem gildii ⑩. Gracze biorą też robotników w tym samym kolorze. Liczba robotników zależy od liczby graczy biorących udział w grze:

- po 10 robotników przy 2 albo 5 graczach;
- po 6 robotników przy 3 albo 4 graczach.

Gracze kładą domy i odpowiednią liczbę robotników przed sobą – te elementy tworzą pulę gracza. Pozostałych robotników należy umieścić w obozie ⑪.

Należy w losowy sposób wyłonić pierwszego gracza i wręczyć mu kafelek pierwszego gracza. Kafelki postaci należy potasować, a następnie dobrać tyle, ilu graczy bierze udział w grze plus 3 (pozostałe kafelki postaci należy odłożyć do pudełka – podczas tej rozgrywki nie będą wykorzystywane). Począwszy od ostatniego gracza i dalej w kierunku odwrotnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera po 1 kafelek postaci i umieszcza go przed sobą. Pozostałe 3 kafelki postaci należy umieścić na planszy ⑫.

Na koniec każdy z graczy bierze po 2 , 1 i 1 .

Uwaga! Podczas rozgrywki robotnicy i znaczniki zasobów graczy muszą być dla wszystkich widoczne. Natomiast zdobyte żetony punktów prestiżu powinny być zakryte.

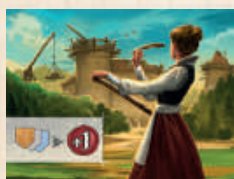
ZALECANE PRZYGOTOWANIE DO PIERWSZEJ ROZGRYWKI



Zalecane postacie do pierwszej rozgrywki

2 graczy:

ARCHITEKT



KIEROWNIK BUDOWY



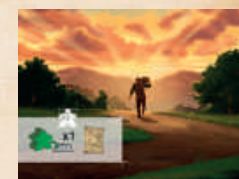
3 graczy
Takie same jak dla
2 graczy plus:

DOSTAWCA



5 graczy
Takie same jak dla
4 graczy plus:

RANNY PTASZEK



KOMORNIK



ROBOTNIK NAJEMNY



SZAMBELAN



4 graczy
Takie same jak dla
3 graczy plus:

CZELADNIK



Pierwszą rozgrywkę radzimy przeprowadzić w gronie mniejszym niż 5 osób. Rozgrywka 5-osobowa jest dłuższa i może być zbyt wymagająca dla początkujących.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się przez 9 rund. Każda runda dzieli się na 4 fazy:

- 1) **Planowanie.** Gracze rozmieszczają swoich robotników.
- 2) **Aktywacja.** Rozmieszczeni robotnicy aktywują budynki.
- 3) **Dostawy.** Gracze wspomagają rozbudowę zamku Caylus.
- 4) **Zarządzanie.** Gracze wnoszą rezydencje i monumenty oraz zdobywają nowych robotników.

FAZA 1. PLANOWANIE

Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wykonuje 1 z 3 akcji:

a) Umieszczenie 1 robotnika ze swojej puli (nie z obozu) w wybranym budynku. Gracz umieszcza 1 robotnika w 1 z budynków znajdujących się przy drodze (tj. budynków stojących przed Mostem gildii, budynków umieszczonych podczas przygotowania do gry i tych wzniesionych w trakcie gry).

- ⊗ Gracz nie może umieścić robotnika:
- w budynku, w którym znajduje się już inny robotnik,
 - na monumencie,
 - w rezydencji,
 - w 1 z 3 budynków umieszczonych na placu budowy podczas przygotowania do gry,
 - na polu drogi, na którym nie wzniesiono jeszcze żadnego budynku.

Gdy gracz umieści robotnika w budynku wzniesionym przez innego gracza, właściciel tego budynku natychmiast otrzymuje 1 punkt prestiżu. Jeśli gracz umieści robotnika we własnym budynku, nie otrzymuje za niego punktu prestiżu.

b) Umieszczenie 1 robotnika ze swojej puli (nie z obozu) na placu budowy. Gracz umieszcza 1 robotnika na 1. dostępnym polu placu budowy (licząc od lewej do prawej). Na placu budowy może znajdować się kilku robotników, ale tylko po 1 robotniku każdego gracza.



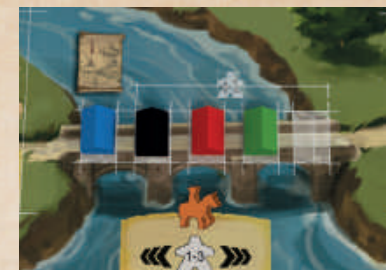
c) Pasowanie.

Jeśli gracz chce spasować (albo musi spasować, ponieważ nie ma już robotników, których mógłby wystawić), umieszcza dom w swoim kolorze na 1. dostępnym polu Mostu gildii (licząc od lewej do prawej). Gdy gracz spasuje, faza planowania się dla niego kończy i nie może w tej rundzie wystawiać kolejnych robotników.



Pierwszy gracz, który spasuje, bierze kafelek pierwszego gracza i umieszcza go przed sobą. Ten gracz będzie pierwszym graczem podczas następnej rundy. **Od tego momentu do końca fazy planowania za każdym razem, gdy którykolwiek gracz będzie chciał umieścić na planszy swojego robotnika, będzie musiał odłożyć 1 dodatkowego robotnika do obozu.**

Faza planowania dobiega końca, gdy wszyscy gracze spasują.



Przykład. Podczas swojej tury niebieski gracz pasuje. W związku z tym umieszcza swój dom na 1. dostępnym polu Mostu gildii i zabiera kafelek pierwszego gracza. Od teraz gracze czarny, zielony i czerwony muszą odkładać po 1 dodatkowym robotniku do obozu za każdym razem, gdy umieszczają na planszy nowego robotnika. Czarny również pasuje, zielony umieszcza na planszy 1 robotnika (i odkłada 1 dodatkowego robotnika do obozu), czerwony również pasuje. Tylko zielony gracz wciąż rozgrywa pierwszą fazę – umieszcza na planszy kolejnego robotnika (i odkłada 1 dodatkowego robotnika do obozu), a potem pasuje. Kolejność graczy na Moście gildii to: niebieski, czarny, czerwony i zielony.

FAZA 2. AKTYWACJA

Budynki, w których umieszczeni zostali robotnicy graczy, należy aktywować jeden po drugim, począwszy od Bramy miejskiej (w lewym dolnym rogu planszy), a następnie wzdłuż drogi aż do burmistrza. Gracz, który ma w aktywowanym budynku robotnika, może jednorazowo wykorzystać jego efekt. Następnie odkłada robotnika do obozu.

WAŻNE! Robotnicy umieszczeni na planszy nigdy nie wracają bezpośrednio do puli graczy, ale zawsze są odkładani do obozu.

EFEKTY BUDYNKÓW

a) Jarmark



Gracz wydaje 1 kamyk, aby natychmiast otrzymać 1 królewską łaskę (zob. „Królewska łaska” str. 6).

b) Kancelaria prawna



Gracz wydaje 1 fioletowy kamyk i umieszcza 1 ze swoich domów nad znajdującym się na drodze budynkiem podstawowym (z żółtą flagą).

Podczas fazy zarządzania ten budynek zostanie zamieniony w rezydencję (zob. „Faza 4. Zarządzanie” str. 7).



c) Zakład ciesielski





Gracz wybiera 1 drewniany budynek spośród kafelków leżących obok planszy, a następnie wydaje zasoby wskazane w lewym górnym rogu i umieszcza go (stroną budowy ku górze) na 1. pustym polu drogi. Następnie bierze 1 ze swoich domów, stawia go nad tym budynkiem, zaznaczając w ten sposób swoją własność, i otrzymuje wskazane w prawym górnym rogu kafelka punkty prestiżu. **Uwaga!** Gracz nie może wykonać tej akcji, jeśli na drodze nie ma już wolnych pól lub nie ma swoich domów w puli.



Ten symbol w koszyku budowy oznacza, że gracz może wydać dowolny ze wskazanych znaczników zasobów, tj. 1 kamyk, 1 kamyk, 1 kamyk albo 1 kamyk.



Przykład. Robotnik czerwonego gracza został umieszczony w fazie planowania na budynku Zakładu ciesielskiego. Teraz gracz chciałby zbudować Farmę, więc wydaje 1  i 1  i umieszcza kafelek Farmy na 1. pustym polu drogi. Następnie stawia nad Farmą swój dom, aby zaznaczyć, że ten budynek należy do niego. Na koniec otrzymuje 2 punkty prestiżu.

PRZESUWANIE BURMISTRZA (Myto i Most gildii)

Burmistrz porusza się wzdłuż drogi i zatrzymuje pomiędzy budynkami i pustymi polami. Każdy ruch to 1 przeskoczone pole. Burmistrza zawsze umieszcza się na drodze, nigdy na pustym polu albo budynku. Burmistrz nie może się znaleźć przed Mostem gildii. Pozycja burmistrza określa, które budynki będą aktywowane w późniejszym etapie tej fazy.

Jeśli burmistrz dotrze na koniec drogi, można go przemieszczać na kolejne pola z tym symbolem.



d) Myto

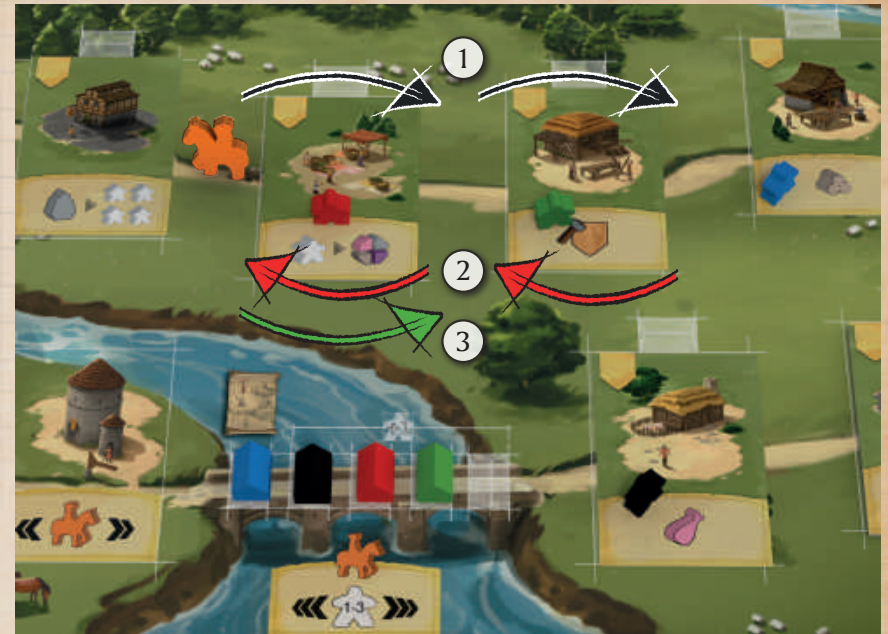


Gracz przesuwa za darmo burmistrza o 0, 1 albo 2 pola do przodu albo do tyłu.

e) Most gildii



Podczas aktywacji Mostu gildii gracze mogą przesunąć burmistrza. Gracze robią to pojedynczo i jednokrotnie, w kolejności domów na polu Mostu (kolejności spasowania). Każdy gracz **może** przesunąć burmistrza o 1, 2 lub 3 pola do przodu albo do tyłu. Za każde pole, o które przesunie burmistrza, gracz musi odłożyć 1 robotnika ze swojej puli do obozu. Gracze mogą, a nawet powinni głośno omawiać swoje ruchy i negocjować, jednak wyznaczona przez domy na polu Mostu kolejność podejmowania decyzji pozostaje niezmienna. Gracze nie mogą przekazywać sobie elementów gry, w związku z czym jakiegokolwiek ustalenia nie są wiążące.




Przykład. Podczas tej rundy niebieski gracz spasował jako pierwszy, potem zrobili to czarny, czerwony i zielony. Każdy z graczy, w tej właśnie kolejności, może przesunąć burmistrza. Niebieski gracz nie chce wydawać robotników, więc nie przesuwa burmistrza. Czarny gracz odkłada do obozu 2 robotników i przesuwa burmistrza o 2 pola do tyłu (1). To oznacza, że robotnicy czerwonego i zielonego gracza nie zostaną aktywowani. W związku z tym czerwony gracz odkłada do obozu 2 robotników i przesuwa burmistrza o 2 pola do przodu (2). Na koniec zielony gracz odkłada do obozu 1 robotnika i przesuwa burmistrza o 1 pole do tyłu (3). Robotnik zielonego gracza zostanie aktywowany, ale robotnik czerwonego gracza – nie.




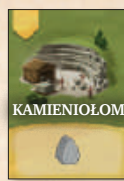
f) Budynki podstawowe




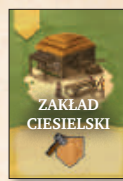
Weź 1 .



Weź 1 .







Weź 1 .







Zob. „Zakład ciesielski” str. 4.




Odłóż 1 robotnika do obozu (oprócz robotnika z tego pola), aby wziąć 1 wybrany znacznik zasobu: , ,  albo .



Wydadź 1 wybrany znacznik zasobu: , ,  albo , aby wziąć 3 robotników z obozu do swojej puli.



Wydadź 1 , aby wziąć 4 robotników z obozu do swojej puli.



g) Budynki drewniane i kamienne

Efekty tych budynków opisano w sekcjach „Budynki drewniane” i „Budynki kamienne” na stronach 10 i 11.

h) Budynki znajdujące się przed burmistrzem


Te budynki nie są aktywowane. Znajdujących się w nich robotników należy odłożyć do obozu.

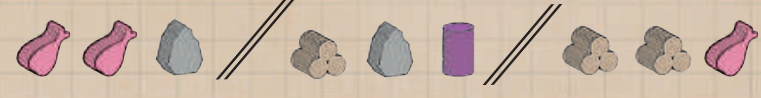


Przykład. Czerwony gracz bierze 1 , żółty bierze 2 . Robotnicy czerwonego i zielonego gracza znajdują się przed burmistrzem, więc nie mogą aktywować budynków i są odkładani do obozu.

FAZA 3. DOSTAWA NA PLAC BUDOWY



Tę fazę rozpatrują tylko ci gracze, którzy umieścili swojego robotnika na placu budowy. Gracze dostarczają zasoby na plac budowy w kolejności wynikającej z ustawienia robotników (od lewej do prawej). Podczas swojej kolejki gracz decyduje, ile zestawów chce dostarczyć. Zestaw musi się składać z 3 różnych znaczników zasobów, z których 1 musi być . Gracz otrzymuje po 5 punktów prestiżu za każdy dostarczony na plac budowy zestaw zasobów.



Gdy wszyscy dostarczą swoje zestawy, gracz, który dostarczył najwięcej zestawów w tej fazie, natychmiast otrzymuje 1 królewską łaskę (zob. „Królewska łaska” poniżej). W przypadku remisu królewską łaskę otrzymuje ten z remisujących graczy, który umieścił robotnika na polu z najniższym numerem.



Przykład. Gracze czerwony i zielony umieścili robotników na placu budowy. Czerwony robotnik znajduje się na 1. miejscu i dostarcza 1 zestaw (otrzymuje 5 punktów prestiżu). Zielony robotnik dostarcza 2 zestawy (otrzymuje 10 punktów prestiżu). W tej rundzie to zielony gracz dostarczył najwięcej zestawów na plac budowy, więc otrzymuje 1 królewską łaskę. Gdyby zielony dostarczył tylko 1 zestaw (a nie 2), to czerwony otrzymałby królewską łaskę (wcześniej umieścił robotnika na placu budowy).

KRÓLEWSKA ŁASKA

Gdy gracz otrzymuje królewską łaskę, musi natychmiast:

- zabrać innemu graczowi kafelek postaci

ALBO

- skorzystać z efektu 1 z 3 budynków umieszczonych na placu budowy podczas przygotowania do gry. Następnie, jeśli na planszy znajduje się przynajmniej 1 postać, może ją wziąć i umieścić odkrytą przed sobą.

WAŻNE!





Rundy 1–3. Gracz może aktywować tylko efekt 1. budynku.

Rundy 4–6. Gracz może aktywować tylko efekt 1. albo 2. budynku.

Rundy 7–9. Gracz może aktywować efekt 1., 2. albo 3. budynku.


FAZA 4. ZARZĄDZANIE




Gracze wykonują poniższe kroki w podanej kolejności.

- 1)   **Rezydencje.** Wszystkie budynki podstawowe (z żółtymi flagami), nad którymi stoją domy graczy, należy obrócić na stronę z rezydencją (z zieloną flagą).
- 2)   **Monumenty.** Począwszy od Mostu gildii, a potem wzdłuż drogi, każda rezydencja (z zieloną flagą) może zostać zastąpiona monumentem (z niebieską flagą). Wyboru dokonuje właściciel rezydencji. Jeśli gracz zdecyduje się wznieść monument, musi zapłacić koszt wybranego monumentu (widoczny w lewym górnym rogu kafelka) i umieścić jego kafelek na kafelku rezydencji. Następnie gracz otrzymuje punkty prestiżu wynikające z tego kafelka. Może się zdarzyć, że ten sam gracz zastąpi monumentami więcej niż 1 ze swoich rezydencji w trakcie 1 rundy.




Uwaga! Gracz, który zbudował Teatr, otrzymuje nie tylko 12 punktów prestiżu, ale również 1 królewską łaskę.

- 3)  **Werbowanie.** Każdy z graczy bierze do swojej puli po 3 robotników z obozu (2 robotników w grze 5-osobowej), a do tego:

- 1 robotnika za każdą posiadaną rezydencję ;
- 2 robotników, jeśli zbudował Ogród; 1 , jeśli zbudował Spichlerz; 1 , jeśli zbudował Fabrykę.



Przykład gry 4-osobowej. Zielony gracz bierze 3 robotników, czarny bierze 5 robotników (ma 2 rezydencje), czerwony bierze 5 robotników (zbudował Ogród), niebieski bierze 3 robotników i 1  (zbudował Fabrykę).

- 4) Burmistrza umieszcza się **przed** ostatnim wzniesionym budynkiem (dopóki przed kamiennym budynkiem umieszczonym na drodze na początku gry znajdują się puste pola, należy go ignorować).

Przykłady.



1) Na koniec rundy burmistrz trafia pomiędzy Kamieniołom i Zakład murarski.




2) Na koniec rundy burmistrz trafia pomiędzy Tartak i Kopalnię złota.



3) Na koniec rundy burmistrz trafia pomiędzy Kopalnię złota i Laboratorium alchemiczne.

- 5) Znacznik rundy należy przesunąć o 1 pole do przodu, a potem rozpocząć nową rundę.

KONIEC GRY

Gra kończy się po rozegraniu 9. rundy. W tym momencie gracze ujawniają swoje punkty prestiżu i dodają do nich po 2 punkty prestiżu za każdy posiadany znacznik . Gracz, który ma najwięcej punktów prestiżu, wygrywa. Remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

POSTACIE

RANNY PTASZEK



Na początku fazy planowania, przed turą pierwszego gracza, możesz umieścić na planszy 1 robotnika. Aby to zrobić, musisz odłożyć 1 robotnika do obozu. Po umieszczeniu robotnika rozgrywka toczy się zgodnie z normalnymi zasadami fazy planowania (zob. „Faza 1. Planowanie” str. 4), zaczynając od pierwszego gracza.

Uwaga! Jeśli pierwszy gracz ma Rannego ptaszka, może na początku fazy planowania wykonać 2 ruchy z rzędu (o ile odłoży 1 robotnika do obozu).

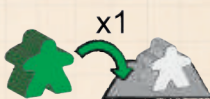
PRACOWNIK NOCNY



Nawet jeśli któryś z pozostałych graczy spasował, Ty nadal możesz wystawiać swoich robotników, nie ponosząc dodatkowego kosztu w postaci odkładania dodatkowego robotnika do obozu.

Uwaga! Pracownik nocny nie anuluje dodatkowego kosztu Rannego ptaszka.

CZELADNIK



Raz na rundę możesz umieścić robotnika w budynku zajmowanym przez robotnika **innego** gracza. Twój robotnik aktywuje efekt budynku **po** tym, jak efekt rozpatrzy gracz, który umieścił tam robotnika przed Tobą.

ZŁODZIEJ



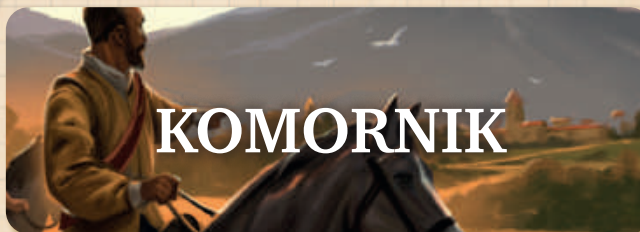
Gdy umieszczasz robotnika w budynku innego gracza, ten gracz nie otrzymuje żadnych punktów prestiżu (nawet jeśli ma Rządcę).

RZĄDCA



Gdy inny gracz umieszcza robotnika w Twoim budynku, otrzymujesz 2 punkty prestiżu zamiast 1.

KOMORNIK



Gdy wszyscy gracze rozegrają etap Mostu gildii podczas fazy aktywacji, możesz **za darmo** przesunąć burmistrza o 1 pole do przodu albo do tyłu.



ARCHITEKT



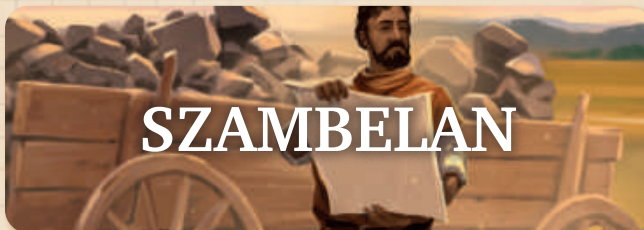
Gdy budujesz budynek drewniany, kamienny lub monument, otrzymujesz 1 dodatkowy punkt prestiżu.



DOSTAWCA








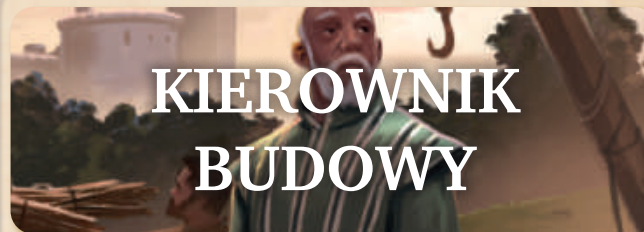
Możesz dostarczać zestawy zasobów na plac budowy, nie umieszczając tam robotnika, ale robisz to po wszystkich innych graczach. Jeśli masz robotnika na placu budowy, zdecyduj, ile zestawów chcesz dostarczyć. Gdy pozostali gracze podejmą swoje decyzje i dostarczą zestawy, możesz skorzystać ze zdolności Dostawcy, aby dostarczyć kolejne. Przy ustalaniu, kto otrzyma królewską łaskę, bierze się pod uwagę łączną liczbę dostarczonych przez Ciebie zestawów i pozycję zajmowaną przez Twojego robotnika na placu budowy.



SZAMBELAN



Możesz dostarczać zestawy zasobów na plac budowy, ignorując wymagania dotyczące znaczników zasobów (możesz np. dostarczyć 3  albo 2  i 1 , albo 2  i 1  itp.).

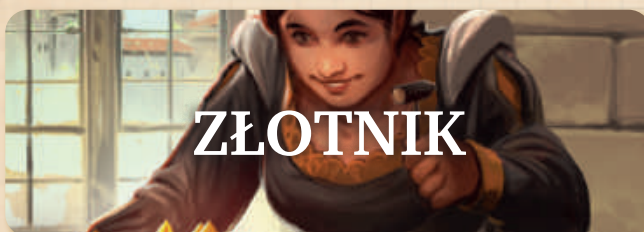


KIEROWNIK BUDOWY

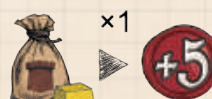



Gdy dostarczasz zestawy zasobów na plac budowy, otrzymujesz 1 dodatkowy punkt prestiżu za każdy dostarczony zestaw.

Uwaga! Premie Kierownika budowy i Złotnika sumują się.



ZŁOTNIK



Raz na rundę, gdy dostarczysz na plac budowy zestaw zawierający przynajmniej 1 , otrzymujesz 5 dodatkowych punktów prestiżu.

Uwaga! Premie Kierownika budowy i Złotnika sumują się.



PRACOWNIK NAJEMNY



Podczas etapu werbowania w fazie zarządzania weź 1 dodatkowego robotnika z obozu.

BUDYNKI DREWNIANE

(budowane przez Zakład ciesielski 🛠️)



Strona budowy.
Weź 3 robotników z obozu do swojej puli.



Strona startowa.
Weź 2 robotników z obozu do swojej puli i 1 PP.



Weź 1 wybrany znacznik zasobu:
🍖, 🪨, 🪵,
albo 🏠.

Identyczna strona startowa.



Strona budowy.
Otrzymujesz 1 królewską łaskę.



Strona startowa.
Weź 2 PP.



Wydaj 1 🏠,
aby wziąć 4 PP,
ALBO
2 🏠, aby wziąć 6 PP.

Identyczna strona startowa.



Strona budowy.
Wybierz 1 kamienny budynek spośród kafelków leżących obok planszy i wydaj zasoby wskazane w lewym górnym rogu. Następnie umieść go (stroną budowy ku górze) na 1. pustym polu drogi. Umieść 1 ze swoich domów nad tym budynkiem, aby zaznaczyć swoją własność. Na koniec weź wskazane w prawym górnym rogu kafelka PP.

Uwaga! Nie możesz wykonać tej akcji, jeśli na drodze nie ma już wolnych pól.



Strona startowa.
Taki sam efekt jak na stronie budowy, ale podczas budowy nie płacisz 🪨 (nadal płacisz pozostałymi wskazanymi zasobami).



Strona budowy.
Weź 2 wskazane znaczniki zasobów.



Strona startowa.
Weź wskazany znacznik zasobu i 1 PP.

BUDYNKI KAMIENNE

(budowane przez Zakład murarski 🏠)



KAMIENIOŁOM



TARTAK

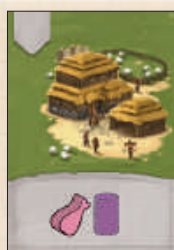


FARMA

Strona budowy. Weź 3 wskazane znaczki zasobów. Dodatkowo, jeśli budynek zostanie aktywowany przez gracza innego niż jego właściciel, właściciel otrzymuje wskazaną w dolnym prawym rogu kafelka premię.

Uwaga! Punkty prestiżu, które otrzymasz, gdy inny gracz umieści robotnika w Twoim budynku, zachowujesz bez względu na to, czy budynek zostanie potem aktywowany, czy też nie. Jednak premię w postaci zasobu otrzymasz jedynie wtedy, gdy budynek zostanie aktywowany – bez względu na to, czy gracz, który umieścił w nim swojego robotnika, weźmie własne znaczki zasobów, czy też nie.

Przykład. W fazie planowania czerwony gracz umieścił robotnika na Farmie, więc jej właściciel (niebieski gracz) otrzymał 1 PP. Jeśli budynek zostanie aktywowany w fazie aktywacji, czerwony gracz weźmie 2 🍖 i 1 🪵, a niebieski – 1 🍖. Gdyby niebieski gracz sam aktywował swoją Farmę, wzięłoby tylko 2 🍖 i 1 🪵.



Strona startowa.
Weź 2 wskazane znaczki zasobów.



Zdolność Czeladnika.

Właściciel budynku produkcyjnego (Kamieniołomu, Tartaku lub Farmy) bierze jako premię tylko 1 znacznik zasobu, nawet jeśli w jego budynku znajdują się robotnicy 2 graczy. Właściciel nie otrzymuje premii, jeśli 1 z tych 2 robotników jest jego własny.



KOPALNIA
ZŁOTA

Weź 1 🟡.

Identyczna strona startowa.



ODLEWNIA

Odlóż 1 robotnika ze swojej puli do obozu, aby wziąć 1 🟡, **ALBO** 3 robotników, aby wziąć 2 🟡.

Identyczna strona startowa.



LABORATORIUM
ALCHEMICZNE

Wydaj 1 🍖, 1 🪵, 1 🪨 albo 1 🟡, aby wziąć 1 🟡, **ALBO** 2 dowolne zasoby, aby wziąć 2 🟡.

Identyczna strona startowa.



GILDIA

Wydaj 1 🍖, 1 🪵, 1 🪨 albo 1 🟡, aby wziąć 5 robotników z obozu do swojej puli.

Identyczna strona startowa.



KOŚCIÓŁ

Odlóż 2 robotników ze swojej puli do obozu, aby wziąć 4 PP, **ALBO** 4 robotników, aby wziąć 6 PP.

Identyczna strona startowa.






PRACOWNIA
JUBILERSKA

Wydaj 1 🟡, aby wziąć 5 PP, **ALBO** 2 🟡, aby wziąć 9 PP.

Identyczna strona startowa.

SKRÓT ZASAD

PRZYGOTOWANIE DO GRY

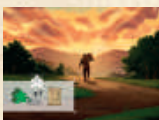
Każdy gracz bierze po 2 , 1  i 1 .

MODYFIKACJE ZALEŻNE OD LICZBY GRACZY

Liczba graczy	2	3	4	5
Postacie w grze	5	6	7	8
Początkowi robotnicy	10	6	6	10
Werbowanie (bez modyfikatorów)	3	3	3	2

FAZA 1. PLANOWANIE

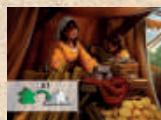
- Umieść 1 robotnika w niezajętym budynku (jeśli to nie Twój budynek, jego właściciel otrzymuje 1 PP).
- Umieść 1 robotnika na placu budowy.
- Spasuj. Pierwszy gracz, który spasuje, bierze kafelek pierwszego gracza. Od tej pory umieszczanie robotników kosztuje o 1 robotnika więcej.



Ranny ptaszek odkłada 1 robotnika do obozu, żeby umieścić robotnika jako pierwszy.



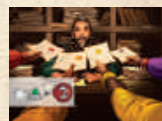
Nocny pracownik nie płaci dodatkowego kosztu po spasowaniu.



Czeladnik umieszcza robotnika w budynku zajęтым już przez innego gracza.



Jeśli **Złodziej** umieści robotnika w budynku innego gracza, ten gracz nie otrzymuje PP.



Rządca otrzymuje 2 PP, gdy inny gracz umieści robotnika w jego budynku.

FAZA 2. AKTYWACJA

Aktywuj budynki aż do burmistrza. Most gildii: gracze w kolejności pasowania odkładają robotników do obozu, żeby przesuwać burmistrza.




Komornik przesuwa burmistrza na koniec aktywacji Mostu gildii.



Architekt otrzymuje +1 PP za budowę drewnianego lub kamiennego budynku.


FAZA 3. DOSTAWA NA PLAC BUDOWY

Zdecyduj, ile zestawów zasobów dostarczysz na plac budowy (zestaw to 3 **różne** znaczniki zasobów, w tym koniecznie .



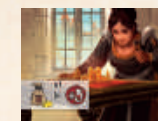
Dostawca dostarcza zestawy do zamku bez umieszczania robotnika na placu budowy.




Szambelan dostarcza zestawy, które składają się z 3 dowolnych znaczników zasobów (zestawy nie muszą zawierać , a zasoby mogą się powtarzać).



Kierownik budowy otrzymuje +1 PP za każdy dostarczony zestaw.



Złotnik otrzymuje +5 PP za dostarczenie zestawu z przynajmniej 1  (raz na rundę).

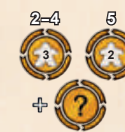
FAZA 4. ZARZĄDZANIE



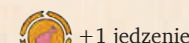
Odwróć na stronę z rezydencją.



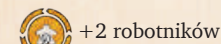
Buduj monumenty.



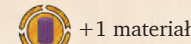
Werbuj.



+1 jedzenie



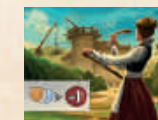
+2 robotników



+1 materiał



Pracownik najemny werbuje 1 dodatkowego robotnika.



Architekt otrzymuje +1 PP za budowę monumentu.

KRÓLEWSKA ŁASKA



Zabierz postać innemu graczowi.

ALBO

Skorzystaj z efektu budynku na placu budowy (w zależności od rundy) i zabierz 1 postać z planszy (jeśli jest dostępna).

AUTOR: WILLIAM ATTIA • ILUSTRACJE: ANDREW BOSLEY

OBSŁUGA KLIENTA

Gra została wyprodukowana z najwyższą dbałością o jakość. Jeśli jednak znajdziesz jakieś wady fizyczne, napisz do nas na adres wydawnictwo@rebel.pl.

Tłumaczenie: Marcin Welnicki
Redakcja: zespół Rebel

Producent:

JD Editions – SPACE Cowboys, 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, Francja © 2019 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone. Więcej informacji na temat gry Caylus 1303 i SPACE Cowboys znajdziesz na stronie www.spacecowboys.fr, a także na Facebooku i Twitterze.

rebel