


Caylus - Kurzregeln

Vorbereitung

- Jeder Spieler bekommt 2 Nahrung und 1 Holz von der Bank. 
- Die Spielerreihenfolge für die erste Runde wird zufällig ausgelost. Der erste Spieler erhält 5 Denar aus der Bank, der zweite und dritte erhalten je 6 Denar, der vierte und fünfte erhalten je 7 Denar.

Phase 1 - Einkommen



Jeder Spieler bekommt 2 Denar aus der Bank.

+ 1 Denar für jedes Wohngebäude, welches er besitzt,

+ 1 Denar, wenn er die Bibliothek gebaut hat,

+ 2 Denar, wenn er das Hotel gebaut hat.

Phase 2 - Einsetzen der Arbeiter

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

- Einen Arbeiter auf ein freies Gebäude einsetzen (nicht Wohngebäude, nicht Prestigegebäude) oder in das Schloss, indem sie die Kosten hierfür bezahlen:

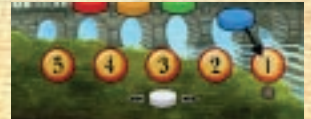
Kosten: Niedrigste Zahl, die auf der Brücke zu sehen ist.

Ausnahme: 1 Denar für das Einsetzen eines Arbeiters auf ein eigenes Gebäude oder wenn der Spieler selbst einen Arbeiter auf dem rechten Feld des Wirtshauses hat.

Einen Arbeiter in das Gebäude eines anderen Spielers einsetzen: dieser Spieler erhält sofort einen Prestigepunkt.

- Passen und die eigene Markierungsscheibe auf das Feld mit der niedrigsten Zahl auf der Brücke setzen.

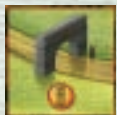
Der erste Spieler, der passt, bekommt sofort 1 Denar aus der Bank.



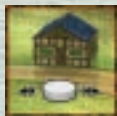
Phase 3 - Aktivierung der Spezialgebäude

Die Spezialgebäude werden der Reihe nach aktiviert, der Straße folgend vom Schloss bis zur Brücke:

- Die Spieler bekommen die eingesetzten Arbeiter zurück und nutzen den Effekt der jeweiligen Spezialgebäude.



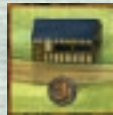
Tor: der eingesetzte Arbeiter kann ohne weitere Kosten auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan versetzt werden



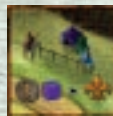
Händlergilde: Der Spieler darf den Vogt entlang der Straße um 1 bis 3 Felder vor- oder zurücksetzen.



Ställe: die Spielerreihenfolge wird entsprechend der Besetzung der Ställe verändert.



Kontor: der Spieler erhält 3 Denar aus der Bank.



Turnierplatz: der Spieler darf 1 Denar und 1 Tuch bezahlen um eine Gunst des Königs zu erhalten.



Wirtshaus: der Arbeiter rückt vom linken auf das rechte Feld. Hat ein Spieler einen Arbeiter auf dem rechten Feld des Wirtshauses platziert, bezahlt er nur 1 Denar beim Einsetzen seiner Arbeiter.

Phase 4 - Versetzen des Vogtes

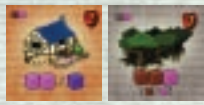
In der Reihenfolge, in der die Spieler gepasst haben (von rechts nach links auf der Brücke):

- Jeder Spieler kann den Vogt um 1 bis 3 Felder vor- oder zurücksetzen. Pro Feld muss er 1 Denar bezahlen.

Phase 5 - Aktivierung der Gebäude

Der Straße folgend von der Brücke bis zu dem Gebäude (einschließlich), auf dem der Vogt steht:

- Gebäude, die von einem Arbeiter besetzt sind, werden aktiviert. Die Arbeiter gehen danach in den Vorrat der Spieler zurück.
- Arbeiter auf Gebäuden hinter dem Vogt sind ohne Nutzen und gehen in den Vorrat der Spieler zurück.



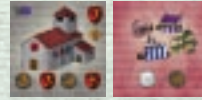
Produktionsgebäude: der Spieler bekommt die entsprechenden Rohstoffe aus der Bank

Steingebäude: einen Rohstoff für den Besitzer

Zimmermann: erlaubt dem Spieler ein Holzgebäude zu bauen (brauner Hintergrund), indem er die Kosten bezahlt. Diese Aktion bringt Prestigepunkte ein.



Maurer: erlaubt dem Spieler ein Steingebäude zu bauen (grauer Hintergrund), indem er die Kosten bezahlt. Diese Aktion bringt Prestigepunkte ein.



Handelsgebäude: der Spieler tauscht mit der Bank Rohstoffe, Geld oder Prestigepunkte.

Notar: erlaubt dem Spieler ein Wohngebäude zu bauen (grüner Hintergrund), indem er die Kosten bezahlt. Diese Aktion bringt Prestigepunkte ein.

Das Wohngebäude wird über ein neutrales Gebäude oder über ein eigenes Gebäude des Spielers (außer dem Notar) gebaut.



Architekt: erlaubt dem Spieler ein Prestigegebäude (blauer Hintergrund) über ein eigenes Wohngebäude zu bauen, indem er die Kosten bezahlt. Diese Aktion bringt Prestigepunkte ein.

Phase 6 - Schlossbau



In der Reihenfolge, in der Arbeiter ins Schloss gesetzt wurden:

- Die Spieler können Rohstoffe abgeben um am Schloss mitzubauen.
Pro Element: 3 verschiedene Rohstoffe, davon eine Nahrung.
- Hat ein Spieler einen Arbeiter im Schloss eingesetzt und kann oder will kein Element bauen, verliert er 2 Prestigepunkte.
- Der Spieler, der die meisten Elemente in der Runde gebaut hat, bekommt eine Gunst des Königs (bei Gleichstand bekommt diese der Spieler, der als erster gebaut hat).



Phase 7 - Ende der Spielrunde



Der Seneschall wird auf der Straße nach vorne gezogen (weg vom Schloss):

- 1 Feld, wenn der Vogt hinter ihm (zwischen ihm und der Brücke) oder auf dem gleichen Feld auf der Straße steht
- 2 Felder, wenn der Vogt vor ihm auf der Straße steht.

Danach wird der Vogt auf das Feld gesetzt, auf dem der Seneschall nun steht.

Es kommt zur Wertung eines Bauabschnittes des Schlosses:

- wenn in Phase 6 ein Bauabschnitt des Schlosses vollendet wurde, ODER
- wenn der Seneschall das entsprechende Abrechnungsfeld auf der Straße erreicht oder überschritten hat.

Abrechnung:

In Spielerreihenfolge zählt jeder Spieler die Anzahl der von ihm gebauten Elemente im abgerechneten Bauabschnitt des Schlosses und erhält entsprechend einmal oder mehrfach eine Gunst des Königs oder einen Abzug an Prestigepunkten.



Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort nach der Abrechnung der Türme (3. Bauabschnitt des Schlosses). Zu den im Spiel erreichten Prestigepunkten erhält jeder Spieler:

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



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