

Caylus Magna Carta - Regole standard

Un gioco di William Attia - Illustrazioni di Arnaud Demaegd - Elaborazione grafica di Cyril Demaegd
FAQ & forum: <http://www.ystari.com>

Benvenuto nelle regole standard per Caylus: Magna Carta. Rispetto alle regole per principianti questa versione introduce alcune regole che renderanno le vostre partite più avvincenti. Queste regole sono indicati dal simbolo § nel margine sinistro. Se avete già giocato alcune partite con le regole per principianti, o se già conoscete Caylus, il gioco da tavolo, potete intraprendere l'avventura, ma... attenzione al Prevosto!

Ringraziamenti

L'autore vorrebbe ringraziare tutti i tester (in particolare quelli di Parigi, Champs-sur-Marne, Stavanger e Villebon-sur-Yvette) per il loro interesse, le loro osservazioni e idee. Speciali ringraziamenti a Thomas per il suo entusiasmo e la sua disponibilità.

Un grazie speciale anche a Bruno Cathala - Caylus Magna Carta probabilmente ha visto la luce grazie ad un colloquio che abbiamo avuto.

E molte grazie a Rick da Cyril!



Infine un ringraziamento a Franchija per la traduzione in italiano!

C'era una volta...

Nel 1289 re Filippo "Il Bello" decide di far costruire un nuovo castello a Caylus. Gli operai e gli artigiani si affollano lungo la strada che procede serpeggiando dai piedi del castello, attratti dalle grandi opportunità date da una così ardua richiesta. Una città sta lentamente sorgendo...

Scopo del gioco

I giocatori sono i capomastri, costruendo il castello del re e sviluppando la città intorno ad esso, guadagnano punti prestigio. Quando il castello verrà completato il giocatore che avrà il maggior prestigio sarà il vincitore.

§ Preparazione

- Un giocatore prende le *carte neutre* (sfondo rosa) e piazza la carta *venditore ambulante* sul tavolo (vedere pagina seguente). Poi mescola le carte rimanenti e ne aggiunge una (con 2 giocatori), 2 (con 3 giocatori) o 3 (con 4 giocatori) alla sinistra del *venditore ambulante*.

Le *carte neutre* (sfondo rosa) rimanenti vengono messe da parte: non saranno più utilizzate nel corso di questa partita. Il segnalino *prevosto* è disposto sulla carta *venditore ambulante*.

- Le carte *costruzioni di prestigio* (sfondo blu) sono posizionate sul tavolo, rivolte verso l'alto. Le carte *ponte* e *castello* sono disposte vicino alla strada.

- I talloncini *punti prestigio* vengono divisi per valore formando 3 pile e disposti vicino al *castello*. In tre giocatori, un talloncino per ogni valore viene rimosso; in due giocatori 2 per ogni valore vengono rimossi.

- Ogni giocatore sceglie un colore e prende le carte e i segnalini corrispondenti. Ognuno mescola il proprio mazzo di carte e le depone a faccia coperta (lato con sfondo verde visibile), prendendo in mano le prime 3. È possibile scartare tutte e 3 le carte per ripescarne altrettante ma, attenzione, è un'operazione che può essere svolta una sola volta in questa fase preparatoria. Le carte scartate formano una pila con la faccia visibile. Ciascun giocatore ha la propria pila degli scarti.

- Ciascun giocatore prende 2 cubetti *cibo*, 2 cubetti *legno* e 4 *denari*.

- Si sceglie a caso il primo giocatore che riceve l'apposita carta.

Per iniziare il gioco

Risorse:



Cibo Legno Pietra Oro



Lavoratore

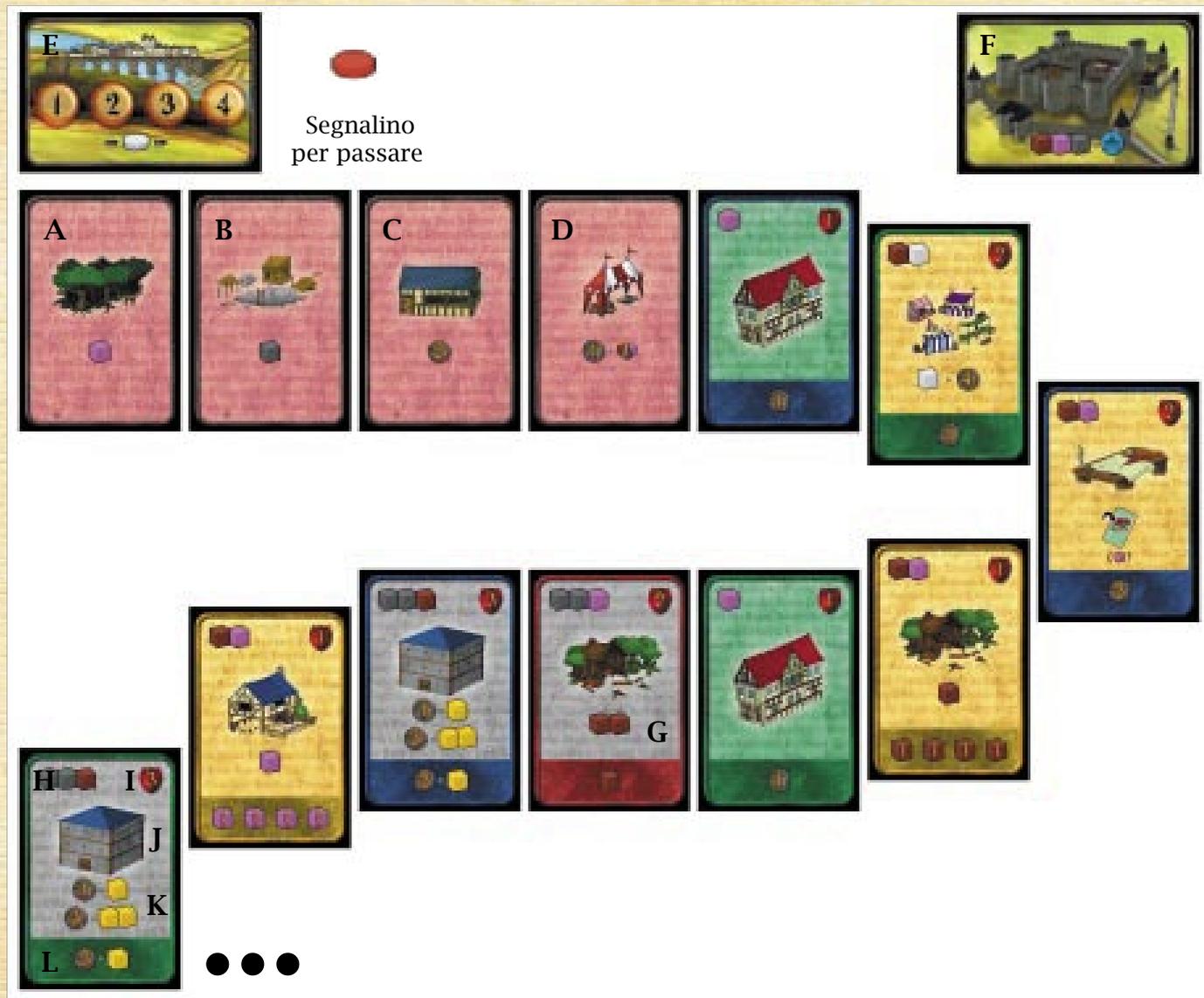


Prevosto

Punti Prestigio:



Segrete Mura Torri



Strada: per iniziare la strada (nell'esempio con 4 giocatori), il *venditore ambulante* (D) è disposto al centro della prima riga, poi si prendono casualmente 3 carte rosa disponendole a sinistra del *venditore ambulante* (A, B, C). Il senso di marcia sarà, quindi, da A - D e ogni nuova costruzione seguirà quest'ordine. Il *ponte* (E) e il *castello* (F) vengono disposti sopra la strada.

Carte: ogni giocatore ha il proprio mazzo di carte da costruzione. Il bordo della carta (G) rappresenta il colore del giocatore. Il costo di costruzione, pagabile con i cubetti risorsa, è indicato nell'angolo superiore sinistro (H). Nello stemma nell'angolo destro invece è indicato il numero di *punti prestigio* (I) che la carta darà a fine partita se costruita. L'*effetto primario* della carta (K) è indicato sotto il disegno della costruzione (J). Per poter utilizzarlo è necessario disporre uno dei propri *lavoratori* sulla costruzione. Infine, l'*effetto secondario* della costruzione (L) è indicato dentro il riquadro nella parte inferiore della carta. Questo effetto è ad esclusivo utilizzo del proprietario della costruzione solo se è presente un *lavoratore* di un altro giocatore.

Gli effetti di ogni carta sono descritti nell'apposito schema

Castello: il *castello* è diviso in 3 parti: le *segrete*, le *mura* e le *torri*; devono essere costruite seguendo quest'ordine pagando i *lotti di risorse* necessari (*cibo, legno e pietra*).

S Prevosto: il *prevosto*, l'agente del re, percorre la strada in entrambi i sensi, muovendosi da una carta all'altra. La sua posizione lungo la strada determina quali *lavoratori* possono operare.

Svolgimento del gioco

Attenzione: in questo gioco, l'oro è una risorsa particolare. Un cubetto oro è uguale ad un cubetto di una qualsiasi risorsa, sia se usato per costruire un edificio che per una parte del castello (vedere sotto). I cubetti bianchi, disegnati in alcune carte, rappresentano una risorsa qualsiasi (oro compreso).

Il gioco è diviso in turni. Ogni turno è diviso in 6 fasi.

§ Fase 1: raccolta delle rendite

Ogni giocatore ottiene 2 *denari* ad ogni inizio turno. Inoltre ogni giocatore ottiene un *denaro* per ogni *edificio residenziale* (sfondo verde) costruito lungo la strada. Infine se un giocatore ha costruito l'*hotel* ottiene un ulteriore denaro.

Fase 2: azioni

Cominciando dal primo giocatore e seguendo in senso orario, i giocatori devono scegliere una delle azioni seguenti:

A) Pescare una carta

Il giocatore paga un *denaro* per prendere in mano la prima carta dal proprio mazzetto. Se il mazzetto è terminato il giocatore prende quello degli scarti e lo mescola formandone così un nuovo.

Non c'è un limite al numero di carte che un giocatore può avere in mano.

B) Sostituire tutte le carte

Il giocatore paga un *denaro* per scartare tutte le carte che ha in mano, disponendole rivolte verso l'alto nella pila degli scarti. Prende poi lo stesso numero di carte dal proprio mazzetto. Se il mazzetto è terminato il giocatore prende quello degli scarti e lo mescola formandone così un nuovo.

C) Disporre un lavoratore su di un edificio

Il giocatore paga un *denaro* e posiziona un proprio *lavoratore* su di una carta lungo la strada. Non è possibile posizionare più di un *lavoratore* per carta. Un giocatore può disporre il lavoratore su di una *carta neutra*, su una delle proprie o su di una costruzione che appartiene a qualche altro giocatore.

D) Costruire un edificio

Il giocatore prende una carta dalla propria mano, paga il relativo costo (indicato nell'angolo in alto a sinistra) e la aggiunge al termine della strada. I *lavoratori* possono, quindi, essere disposti da subito anche su questo edificio.

N.B.: Per edificare un *edificio residenziale* è necessario piazzare un *lavoratore* sulla carta *notaio*, pagare un cubetto *cibo* e girare una propria costruzione (*Notaio* escluso) rendendo visibile il lato verde.



Rendite



Esempio: il verde ha costruito il mercato. Nel suo turno il rosso decide di disporre un lavoratore su di esso. Il rosso paga un denaro alla riserva e posiziona il suo lavoratore sulla carta. Per la durata di questo turno non è possibile disporre nessun altro lavoratore sopra questa carta.



Esempio: nel suo turno l'azzurro decide di costruire un edificio fra quelli che ha in mano. L'azzurro sceglie la cava, paga il relativo costo - 2 cubetti pietra e un cubetto cibo - e posiziona la nuova costruzione alla fine della strada. D'ora in poi qualsiasi giocatore, nel proprio turno, può disporre un lavoratore sulla cava.

E) Costruire un edificio di prestigio

Il giocatore sceglie un *edificio di prestigio* fra quelli che sono ancora disponibili, pagando il relativo costo (indicato nell'angolo in alto a sinistra) e posiziona la carta sopra uno dei propri *edifici residenziali*. D'ora in poi, questo *edificio residenziale* non fornirà più il reddito durante la fase 1.

N.B.: È impossibile costruire un *edificio di prestigio* se non possedete alcun *edificio residenziale*.

F) Passare

Il giocatore mette il proprio segnalino sull'apposito spazio nel *ponte* sopra al numero più basso disponibile. Il primo il giocatore che passa ottiene un *denaro*.

Una volta che un giocatore ha passato, non può eseguire altre azioni in questa fase.

La fase 2 dura fino a che tutti i giocatori non abbiano passato.

§ Fase 3: movimento del prevosto

Seguendo l'ordine in cui i giocatori hanno passato nella fase 2 (cioè seguendo l'ordine crescente del *ponte*), ognuno di loro ha la possibilità, pagando, di spostare il *prevosto* lungo la strada.

Il costo è di un *denaro* per carta; ogni giocatore può pagare al massimo fino a 3 *denari*.

N.B.: Il *prevosto* non può muoversi oltre i limiti della strada.

C'è soltanto un turno per spostare il *prevosto*. Una volta che tutti hanno avuto la possibilità di spostarlo, la fase è finita.

Fase 4: effetti degli edifici

N.B.: Per conoscere gli effetti nello specifico di ogni edificio si veda l'apposito schema.

§ Gli edifici si attivano seguendo l'ordine della strada, fino alla carta (compresa) su cui si trova il *prevosto*.

- Un edificio senza *lavoratore* non è attivo.

- Un edificio con il *lavoratore* ha un *effetto primario* per il proprietario del *lavoratore* e un *effetto secondario* per il proprietario dell'edificio.

- Se un giocatore ha disposto un *lavoratore* su uno dei suoi edifici usufruirà solo dell'*effetto primario*; e in nessun caso potrà scegliere l'*effetto secondario*.

§ - Gli edifici oltre il *prevosto* non hanno effetti.

I giocatori riprendono man mano i loro lavoratori.

N.B.: I giocatori non hanno l'obbligo di usare l'*effetto primario o secondario* di un edificio. Il proprietario di un edificio può usare l'*effetto secondario* anche se il proprietario del *lavoratore* ha scelto di non usare l'*effetto primario*.



Esempio: è il turno del verde che decide di costruire un edificio di prestigio. Sceglie la statua, paga il relativo costo (2 cubetti pietra e uno oro) e la posiziona sopra uno dei suoi edifici residenziali. Il verde lascia visibile il bordo inferiore dell'edificio residenziale in modo che sia palese la proprietà della statua.



Esempio: è il turno dell'arancio che decide di passare, posizionando il proprio segnalino nel primo spazio disponibile nel ponte. Essendo il primo a passare, l'arancio guadagna un denaro.



Esempio: durante questo turno, l'arancio ha passato per primo e dopo di lui il verde, l'azzurro e il rosso. Seguendo quest'ordine, ogni giocatore può spostare il prevosto. L'arancio decide di non farlo. Il verde fa avanzare il prevosto di una carta pagando 1 denaro. L'azzurro fa altrettanto portando il prevosto sull'ultima costruzione della strada. Tuttavia il rosso paga un denaro per far retrocedere il prevosto di una carta. Il prevosto si ferma dunque sulla Banca del verde.

Durante la fase 4 la cava dell'azzurro su cui il verde ha posto un lavoratore sarà inutilizzabile. Sia il verde che l'azzurro non riceveranno i cubetti spettanti. Mentre la banca del verde funzionerà normalmente.

Fase 5: il Castello

Seguendo l'ordine in cui i giocatori hanno passato è possibile contribuire alla costruzione del Castello versando uno o più *lotti di risorse*. Un *lotto* si compone di 3 risorse: un *cibo*, un *legno* e una *pietra*. Ogni giocatore, che lo desidera, versa i cubetti e ottiene i talloncini *punti prestigio* relativi.

I talloncini *punti prestigio* vengono ottenuti secondo un ordine prestabilito: innanzitutto si ricevono quelli relativi alle *segrete* (sfondo rosso), poi quelli relativi alle *mura* (sfondo arancione) ed infine quelli delle *torri* (sfondo giallo). Un giocatore può guadagnare talloncini *punti prestigio* anche di colori differenti nello stesso turno.

Un giocatore non può versare *lotti* se sono esauriti i *punti prestigio*.

Il giocatore che ha versato il maggior numero di lotti durante questa fase prende un cubetto oro. Nel caso di pareggio, il giocatore che ha versato per primo vince il cubetto.

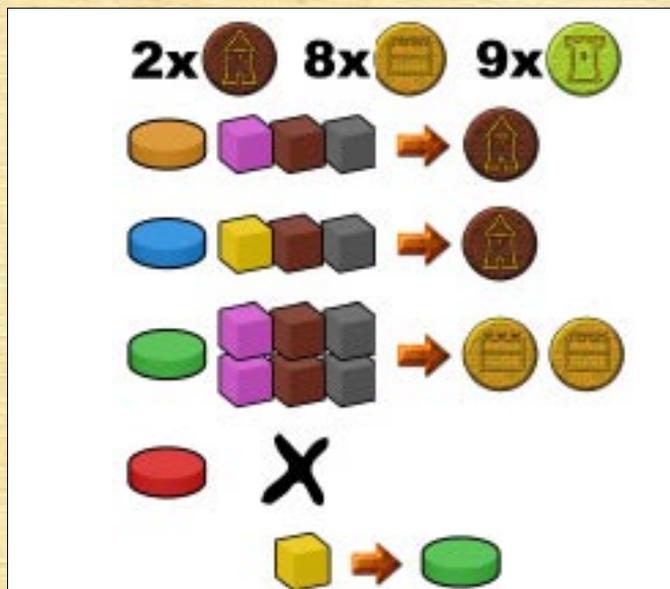
Se nessuno ha versato *lotti* durante questa fase, 2 talloncini di *punti prestigio* vengono rimossi dal gioco. Come per la riscossione dei *punti prestigio* relativi ai *lotti* versati i talloncini vengono presi dalla sezione adeguata del castello (prima quelli con sfondo rosso, poi arancione ed infine giallo).

Il gioco finisce quando non ci sono più talloncini di *punti prestigio*.

Fase 6: conclusione del turno

§ Il *prevosto* avanza automaticamente di 2 carte verso l'estremità finale della strada. Se c'è soltanto una carta prima della fine della strada, avanza soltanto di una carta. Se è già nell'ultima carta della strada, non si muove.

La carta *primo giocatore* viene passata al giocatore alla sinistra del primo giocatore corrente e inizia un nuovo turno.



Esempio: Durante la fase 5, l'arancione (il primo giocatore nel ponte) versa un lotto e riceve un talloncino segrete. L'azzurro versa un lotto (con un oro in sostituzione del cibo) e riceve il talloncino segrete rimanente. Il verde versa 2 lotti e riceve 2 talloncini mura. Il rosso non offre niente. Il verde essendo il giocatore che ha versato il maggior numero di lotti riceve un oro. Se il verde avesse versato un solo lotto allora il cubetto oro sarebbe stato vinto dall'arancione.



Esempio: il prevosto deve essere spostato di 2 carte verso la fine della strada, ma c'è soltanto una carta dopo di lui. Di conseguenza viene spostato su questa carta.

Il turno si conclude qui. La carta primo giocatore viene passata in senso orario.

Fine della partita

Il gioco si conclude al termine del turno in cui vengono esauriti i talloncini dei Punti Prestigio.

Ogni giocatore somma i propri *punti prestigio* come segue:

- ogni talloncino vale i *punti prestigio* indicati (4, 3 o 2)
- § - gli edifici che il giocatore ha costruito lungo la strada valgono a seconda del valore indicato nello stemma nell'angolo in alto a destra. Valgono soltanto i punti visibili: quindi se un edificio è stato trasformato in un *edificio residenziale*, rende soltanto un *punto prestigio*. Un *edificio residenziale* non dà punti se una *costruzione di prestigio* è stata costruita in cima ad esso. Le *costruzioni di prestigio* invece danno i relativi *punti prestigio* normalmente.
- ogni cubetto d'oro vale un *punti prestigio*
- ogni gruppo di 3 cubetti qualsiasi vale un *punti prestigio*
- 3 denari valgono un *punti prestigio*

Il giocatore con il maggior numero di *punti prestigio* è il vincitore. Non c'è un *roud* finale o uno spareggio.