

Caylus Magna Carta: I Favori

Contenuto

Gioco per 5 giocatori:

- 12 carte base per il giocatore viola
- 4 lavoratori viola e 1 segnalino viola
- 1 carta *Ponte* per 5 giocatori

Espansione:

- 1 plancia dei *Favori*
- 5 carte *Giostra* (1 per giocatore)
- 23 carte *Risorsa*
- 7 carte *Prestigio*
- 2 carte neutrali (1 *Giostra* & 1 *Banca*)
- 20 segnalini (4 per giocatore)

Gioco per 5 giocatori

Prendete i segnalini e le carte base del giocatore viola (ma non la *Giostra*) assieme alla nuova carta *Ponte* e procedete come in una normale partita a 4 giocatori. Il gioco per 5 giocatori può essere giocato con le regole base di Caylus Magna Carta o con l'espansione.

Espansione

Setup:

- La plancia dei *Favori* è posizionata accanto all'area di gioco. Ogni giocatore mette uno dei suoi segnalini all'inizio del segnapunti e 3 segnalini all'inizio della tabella dei favori (*Fleurs-de-lys*).
- Le carte *Risorsa* vengono mischiate e impilate coperte.
- I nuovi edifici di prestigio sono disposti a faccia in su. Gli edifici di prestigio del gioco base non vengono utilizzati.
- In aggiunta agli edifici neutrali del gioco base, piazzate la *Giostra* neutrale alla fine della strada (dopo il *Venditore Ambulante*). Il *Prevosto* è piazzato sul *Venditore Ambulante*.

Regole speciali

Banca neutrale:

Alla fine del turno in cui l'ultimo gettone *Segreta* è stato costruito da un giocatore o scartato, aggiungete la Banca neutrale come ultimo edificio alla fine della strada. Durante i turni seguenti, verrà trattata esattamente come gli altri edifici neutrali.

Nuovi edifici di prestigio:

Alcuni edifici di prestigio mostrano uno o due simboli fleur-de-lys. Quando un giocatore costruisce uno di questi edifici, ottiene immediatamente 1 favore (vedi sotto) per ogni simbolo presente sopra l'edificio di prestigio.

Fase 4 (Effetti degli edifici):

Banca neutrale: Il proprietario del lavoratore piazzato sulla Banca può pagare 1 denaro per un cubetto d'oro se la Banca neutrale è attivata.

Giostra neutrale: Il giocatore che ha piazzato sulla Giostra neutrale ottiene 1 favore (vedi sotto) per 1 denaro se la Giostra neutrale è attivata.

Giostra: Il giocatore che ha piazzato sulla Giostra ottiene 1 favore (vedi sotto) se la Giostra è attivata. Il proprietario della Giostra ottiene 1 denaro.

Fase 5 (Castello):

Il giocatore che ha contribuito più lotti durante questa fase **ottiene 1 favore** invece di 1 oro (vedi sotto). In caso di parità, il giocatore che ha contribuito per primo quei lotti ottiene il favore.

Favori

Quando un giocatore ottiene un favore, deve scegliere tra le seguenti opzioni:

Pescare una carta Risorsa: Il giocatore pesca la prima carta *Risorsa* dal mazzo e la aggiunge alla sua mano senza mostrarla. Il giocatore può scartare questa carta in ogni momento per ottenere un cubetto del colore indicato sulla carta. *NB: Alcune carte Risorsa permettono di ottenere oro pagando 1 denaro alla banca. Non c'è limite al numero di carte Risorsa che si possono tenere in mano.*

Avanzare nel tracciato di prestigio: Il giocatore fa avanzare il suo segnalino sul tracciato di prestigio. Alla fine del gioco, il giocatore otterrà un numero di punti prestigio corrispondenti alla sua posizione sul tracciato.

NB: Non è possibile superare i 15 punti sul tracciato.

Ottenere un potere: Il giocatore fa avanzare uno dei suoi segnalini di un livello sulla tabella dei poteri. Egli ottiene il potere raffigurato in quello spazio fintanto che il suo segnalino vi rimane sopra.

NB: Un giocatore non può avere due segnalini sullo stesso spazio. Un giocatore che avanza in questa tabella può piazzare il suo segnalino su qualunque potere del livello superiore o dello stesso livello.

Livello I



Ad ogni fase I (Rendite), il giocatore può scegliere di rimuovere un suo lavoratore per l'intera durata del turno per 1 denaro in più. Non è possibile rimuovere più di un lavoratore.

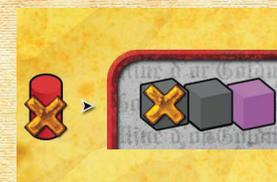


Ad ogni fase III (Prevosto), il giocatore può muovere il Prevosto fino a 2 carte senza pagare. Può pagare 1 denaro per muovere il prevosto fino a 3 carte, ma non può muoverlo oltre questo limite.

Livello II



Ad ogni fase I (Rendite), il giocatore pesca una carta *Risorsa* e la guarda. Il giocatore può tenerla pagando 1 denaro o scartarla.



Ogni volta che il giocatore costruisce un edificio dalla sua mano, può rimuovere 1 lavoratore (e solo uno) per l'intera durata del turno per pagare 1 risorsa a sua scelta in meno.

Livello III



Ad ogni fase I (Rendite), il giocatore può pagare 1 denaro per avanzare di 1 spazio nel tracciato dei punti prestigio.



Quando il giocatore attiva uno dei suoi edifici, può beneficiare sia dell'effetto primario che dell'effetto secondario dell'edificio.