

Caylus Magna Carta

Riassunto fasi

- 1) **Rendite:** 2d+1d/*residenza*+1d *hotel*
- 2) **Azioni:** una azione a testa fino a che tutti non abbiano passato
 - A) **Pescare una carta** = 1d
 - B) **Sostituire tutte le carte** = 1d
 - C) **Disporre un lavoratore su di un edificio** = 1d
 - D) **Costruire un edificio** = x risorse
 - E) **Costruire un edificio di prestigio** = x risorse
 - F) **Passare l' riceve** 1d
- 3) **Movimento del *prevosto*:** 1d/carta, max. 3 carte (ordine del *ponte*)
- 4) **Effetti degli edifici:** con lavoratore, prima del *prevosto*
- 5) **Il castello:** (ordine del *ponte*); ogni *lotto* un talloncino p.p.; il miglior (o primo) offerente 1 *oro*; se nessuno versa lotti rimuovere 2 talloncini p.p.
- 6) **Conclusione del turno:** avanzare se possibile il *prevosto* di 2 carte
Fine della partita: se esauriti i talloncini p.p.

Punti prestigio totali:

valore talloncini p.p.+ valore edifici + 1p.p./oro + 1p.p./3 risorse + 1p.p./3 denari

Caylus Magna Carta

Preparazione

- Piazzare il *venditore ambulante* al centro del tavolo e sopra di esso il *prevosto*;
- Mescolare le rimanenti *carte neutre* e piazzarne a sx del *venditore ambulante* 1, 2 o 3 a seconda del numero di giocatori (2, 3 o 4);
- Sistemare gli *edifici di prestigio* a lato del tavolo;
- Dividere per tipo i talloncini dei punti prestigio (rimuovere 1 talloncino con 3 giocatori, 2 con 2 giocatori);
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende le relative carte le mescola e ne prende in mano 3 (è possibile cambiare immediatamente tutte e 3 le carte);
- Ciascun giocatore prende 2 cubetti *cibo*, 2 cubetti *legno* e 4 *denari*;
- Si sceglie a caso il primo giocatore che riceve l'apposita carta.