

# Caylus Magna Carta – Regole per principianti

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

Benvenuto nelle regole per principianti per Caylus: Magna Carta. Questa versione delle regole è semplificata e vi permetterà di entrare facilmente nel mondo di Caylus. Dopo alcune partite potrete provare la versione standard del gioco, ma... attenzione al Prevosto!

## Contenuto

- ✓ 63 carte
  - 4 set di 12 carte (un set per giocatore: rosso, verde, arancione e blu)
  - 5 carte edifici neutri (sfondo rosa)
  - 7 carte costruzioni di prestigio (sfondo blu)
  - una carta primo giocatore
  - una carta ponte (ordine di gioco)
  - una carta castello
- ✓ 16 lavoratori (4 per ogni giocatore)
- ✓ 4 segnalini per passare (1 per ogni giocatore)
- ✓ un prevosto
- ✓ circa 100 cubetti che rappresentano 4 tipi di risorse (cibo, legno, pietra e oro)
- ✓ 24 talloncini punti prestigio (7 talloncini da 4 p.p.; 8 da 3 p.p.; 9 da 2 p.p.)
- ✓ 56 monete da un denaro
- ✓ regole per principianti, regole standard, dettaglio effetti degli edifici

## 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 (vedi pagina seguente). Poi mescola le carte rosa 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* rimanenti vengono messe da parte: non saranno più utilizzate nel corso di questa partita.

- Le carte *costruzioni di prestigio* (sfondo blu) sono posizionate sul tavolo, rivolte verso l'alto. La carta *hotel* (vedi lo schema con il dettaglio effetti degli edifici) viene rimossa dal gioco, non verrà utilizzata in questa versione del gioco. 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 i segnalini e le carte corrispondenti, ad eccezione del *notaio* e della *chiesa* (vedi lo schema *dettaglio effetti degli edifici*) che verranno rimosse dal gioco, in quanto non utilizzate in questa versione del gioco.

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*.

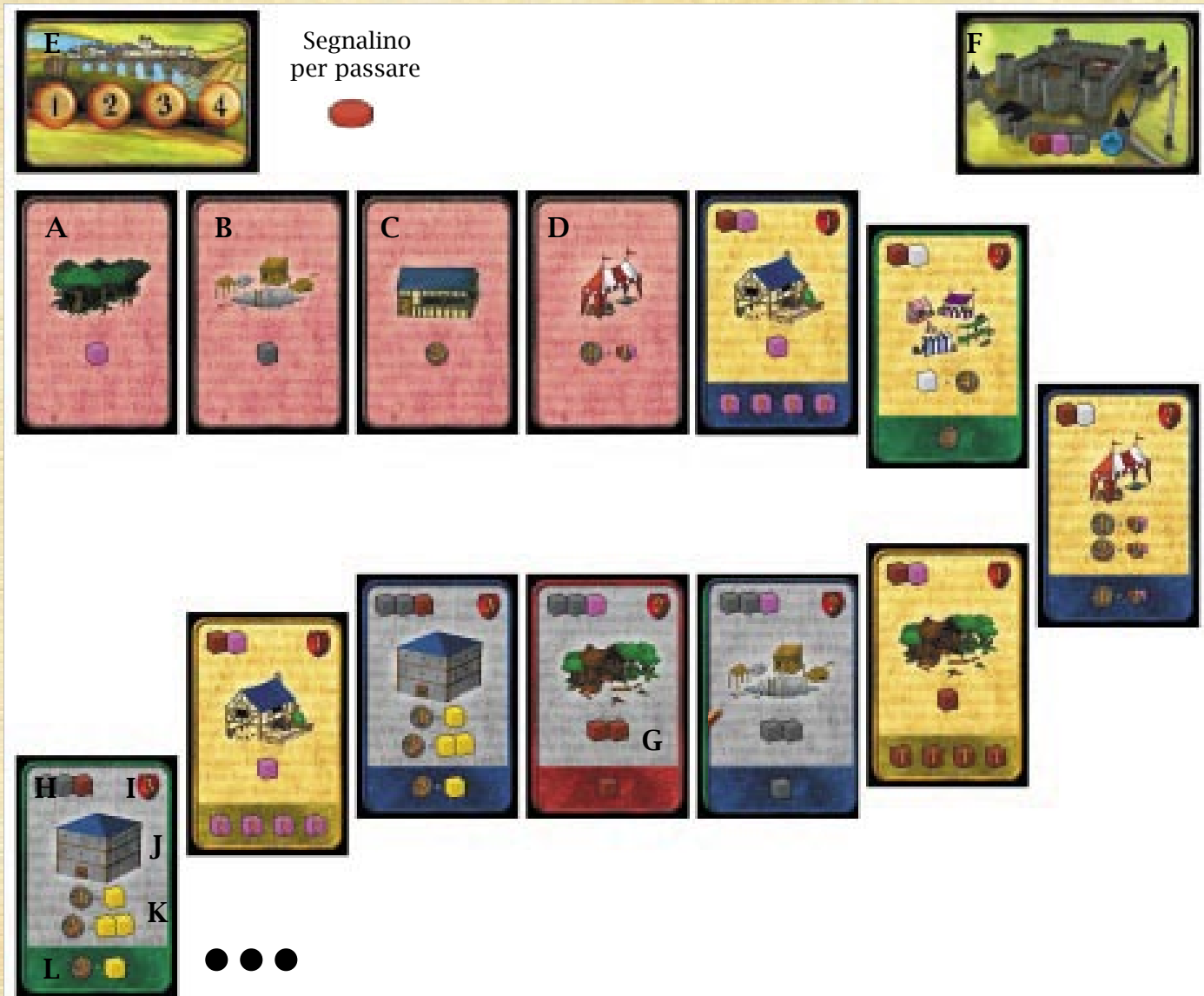
- Si sceglie a caso il primo giocatore che riceve l'apposita carta.

# Per iniziare il gioco

Risorse:



Punti prestigio:



**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 altre 3 *carte neutre* (sfondo 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*).

# 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 5 fasi.

## Fase 1: raccolta delle rendite

Ogni giocatore ottiene 2 *denari* ad ogni inizio turno.



## 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.



*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 davanti a sè (la costruzione non va aggiunta alla strada).

### 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: 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) con cui la strada termina.

- 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*; in nessun caso potrà scegliere l'*effetto secondario*.

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 davanti a sè.*



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

#### Fase 4: 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 arancio ed infine giallo).

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

#### Fase 5: conclusione del turno

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

**2x** **8x** **9x**

→

→

→

**X**

→

*Esempio: Durante la fase 4, l'arancio (il primo giocatore sul 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'arancio.*

## Fine della partita

Il gioco si conclude al termine del turno in cui vengono esauriti i talloncini *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 (le carte che rimangono in mano ad un giocatore non danno punti).
- Le *costruzioni di prestigio* danno i relativi *punti prestigio* indicati nello stemma nell'angolo in alto a destra.
- 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.