










### Caylus Premium Limited Edition

Costruzioni permanenti									
Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio	Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio
 Cancello	-	-	Un lavoratore piazzato qui può essere spostato ovunque senza costi aggiuntivi.	-	 Locanda	-	-	Chi ha il lavoratore sulla destra può aggiungere lavoratori al costo di un denaro. Se un lavoratore è sulla sinistra il prossimo turno si sposta sulla destra.	-
 Bottega	-	-	Il giocatore guadagna 3 denari.	-	 Venditore ambulante	-	-	Si può acquistare una risorsa qualsiasi (tranne l'oro) al prezzo di 2 denari.	-
 Gilda dei mercanti	-	-	Il giocatore può muovere il prevosto fino a 3 spazi senza costi aggiuntivi.	-	 Carpentiere	-	-	Si possono edificare costruzioni di legno, pagandone il prezzo stabilito.	-
 Campo del torneo	-	-	Il giocatore può pagare un denaro a una stoffa per guadagnare un favore reale.	-	 Miniera d'oro	-	-	Il giocatore guadagna una risorsa oro.	-
 Scuderie	-	-	Il giocatore si sposta su nell'ordine del turno.	-					

Costruzioni base									
Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio	Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio
 Carpentiere	-	-	Si possono edificare costruzioni di legno, pagandone il prezzo stabilito.	-	 Mercato	-	-	Si può vendere una risorsa qualsiasi per 4 denari.	-
 Fattoria	-	-	Il giocatore guadagna o una risorsa cibo o una risorsa stoffa.	-	 Cava	-	-	Il giocatore guadagna una risorsa pietra.	-
 Foresta	-	-	Il giocatore guadagna o una risorsa cibo o una risorsa legno.	-	 Segheria	-	-	Il giocatore guadagna una risorsa legno.	-

#### Setup:

- Situare, in modo casuale, le costruzioni base sugli appositi spazi.
- Mettere, in modo casuale, i segnalini sull'ordine di gioco: il primo giocatore riceve 5 denari, il secondo e il terzo 6, il quarto e il quinto 7.
- Mettere un segnalino per giocatore sul ponte, sul segna punti e su ogni riga della tabella favori del re (FR).

#### Turno di gioco: 7 fasi







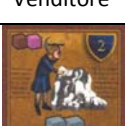

##### Fase 1: rendita


Per ogni giocatore = 2 denari + 1 denaro per ogni residenza + 1 se biblioteca + 2 se hotel










##### Fase 2: piazzare lavoratori 4 possibilità:

1. Passare: spostare il proprio segnalino dal ponte alla prima casella libera del percorso di rinuncia (il primo guadagna 1 denaro).
2. Su propria costruzione: costo 1 denaro.
3. Costruzioni di altri giocatori: costa quanto indicato sulla prima casella libera del turno di rinuncia, il proprietario guadagna 1 VP.
4. Il castello: costa quanto indicato sulla prima casella libera del turno di rinuncia, posizionato sulla prima casella libera della traccia castello.

NB: un solo lavoratore per costruzione, eccezioni: locanda, scuderie e castello.

Costruzioni di legno				
Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio
 Fattoria	1 legno e 1 cibo	2 VP	Il giocatore guadagna 2 risorse cibo o 1 risorsa stoffa.	1 VP
 Fattoria	1 legno e 1 cibo	2 VP	Il giocatore guadagna 1 risorsa cibo o 2 risorse stoffa.	1 VP
 Notaio	1 legno e 1 stoffa	4 VP	Pagando 1 denaro e 1 risorsa stoffa si può costruire una residenza.	1 VP
 Mercato	1 legno e 1 risorsa a scelta	4 VP	Si può vendere 1 risorsa qualsiasi per 6 denari.	1 VP
 Muratore	1 legno e 1 cibo	4 VP	Si possono edificare costruzioni di pietra, pagandone il prezzo stabilito.	1 VP
 Venditore	1 legno e 1 risorsa a scelta	4 VP	Si può acquistare una risorsa qualsiasi (tranne l'oro) al prezzo di 1 denaro, oppure 2 risorse per 2 denari.	1 VP
 Cava	1 legno e 1 cibo	2 VP	Il giocatore guadagna 2 risorse pietra.	1 VP
 Segheria	1 legno e 1 cibo	2 VP	Il giocatore guadagna 2 risorse legno.	1 VP

Costruzioni residenziali (per edificarle si deve utilizzare il notaio)				
Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio
 Residenza	1 denaro e 1 stoffa	2 VP	-	Aumenta la rendita di 1 denaro

Costruzioni di legno				
Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio
 Alchimista	1 pietra e 1 cibo	6 VP	Scambiare 2 risorse qualsiasi (tranne l'oro) per 1 risorsa oro o 4 risorse per 2 risorse oro.	1 VP
 Architetto	1 pietra e 1 cibo	6 VP	Edificare una costruzione prestigiosa sopra una residenza pagandone il prezzo stabilito.	1 VP
 Banca	1 pietra e 1 legno	6 VP	Comprare 1 risorsa oro per 2 denari oppure 2 risorse oro per 5 denari.	1 VP
 Chiesa	1 pietra e 1 stoffa	6 VP e 1 FR	Comprare 3 VP per 2 denari o 5 VP per 4 denari.	1 VP
 Fattoria	1 pietra e 1 cibo	3 VP	Il giocatore guadagna 2 risorse cibo e 1 risorsa stoffa.	1 VP e 1 cibo o 1 stoffa
 Gioielliere	1 pietra e 1 stoffa	6 VP	Scambiare 1 risorsa oro per 5 VP o 2 risorse oro per 9 VP.	1 VP
 Parco	1 pietra e 1 cibo	3 VP	Il giocatore guadagna 2 risorse legno e 1 risorsa cibo.	1 VP e 1 cibo o 1 legno
 Sarto	1 pietra e 1 legno	6 VP	Scambiare 2 risorse stoffa per 4 VP o 3 risorse stoffa per 6 VP.	1 VP
 Negozio	1 pietra e 1 cibo	3 VP	Il giocatore guadagna 2 risorse pietra e 1 risorsa stoffa.	1 VP e 1 pietra o 1 stoffa

### Fase 3: Attivazione costruzioni speciali

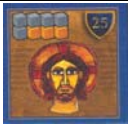





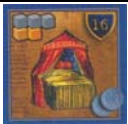


Si applicano gli effetti delle costruzioni situate prima del ponte. Ogni volta che si applica l'effetto di una costruzione, il giocatore riprende il proprio lavoratore (eccezione la locanda).

### Fase 4: Movimento del prevosto

Seguendo l'ordine dei segnalini sul percorso di rinuncia, ogni giocatore può muovere il preposto verso destra o sinistra di massimo 3 spazi, pagando 1 denaro per ogni casella.

### Fase 5: Attivazione costruzioni

Si attivano le costruzioni tra il ponte e il prevosto (compreso) come indicato nella fase 3.

Costruzioni prestigiosi (per edificarle si deve utilizzare l'architetto)									
Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio	Costruzione	Costo	Bonus	Azione	Beneficio
 Cattedrale	5 pietra e 3 oro	25 VP	-	-	 Monumento	4 pietra e 2 oro	14 VP e 2 FR	-	-
 Università	3 pietra e 2 oro	14 VP e 1 FR	-	-	 Statua	3 pietra e 1 oro	7 VP e 1 FR	-	-
 Granaio	3 cibo e 1 oro	10 VP	-	-	 Teatro	3 legno e 2 oro	14 VP e 1 FR	-	-
 Hotel	3 pietra e 2 oro	16 VP	-	Aumenta la rendita di 2 denari	 Filanda	3 stoffa e 1 oro	12 VP	-	-
 Biblioteca	3 legno e 1 oro	10 VP	-	Aumenta la rendita di 1 denaro					

#### Fase 6: Costruzione del castello

Seguendo l'ordine dei lavoratori sulla traccia del castello. Si costruiscono prima le segrete, poi le mura e infine le torri.

- Costruire un lotto: utilizzare tre materie prime diverse (una deve essere cibo) per mettere una casetta su uno spazio, si possono costruire più lotti in una volta sola finché si è in grado di pagare.
- Ogni casetta posizionata, fa guadagnare al giocatore tanti VP quanti indicati sulla sezione del castello.
- Chi non mette neanche un lotto ma ha messo un lavoratore perde 2 VP.
- Chi ha messo più lotti prende un FR (in caso di pareggio lo prende il primo sulla traccia).
- Se una sezione è completata si procede alla valutazione.

Segrete	Mura	Torri
0 casette = -2 VP	0 casette = -3 VP	0 casette = -4 VP
2+ casette = 1 FR	2 casette = 1 FR	2/3 casette = 1 FR
	3/4 casette = 2 FR	4/5 casette = 2 FR
	5+ casette = 3 FR	6+ casette = 3 FR



#### Fase 7: Muovere il Balivo

- Il balivo si muove sempre in avanti: di 1 se il prevosto è più indietro di lui o nello stesso spazio, di 2 se il prevosto è davanti al balivo.
- Se il balivo arriva o supera lo spazio di una valutazione non ancora effettuata, bisogna valutare la sezione del castello indicata dallo spazio.
- Spostare il prevosto sulla posizione del balivo.

#### Favori reali FR:

- Per ogni FR spostare il proprio segnalino su una delle righe della tabella, se si ottengono più FR in uno stesso turno si devono muovere segnalini su righe diverse.
- Si può sfruttare un qualsiasi favore reale dall'inizio della riga fino a dove si trova il segnalino del giocatore.
- La tabella è divisa in 3 zone. Ogni zona corrisponde ad una parte del castello in costruzione. Non si può entrare in una zona della tabella corrispondente ad una parte del castello se non è avvenuta la valutazione della parte di castello precedente.

#### Fine partita:

Il gioco finisce quando vengono valutate le torri.  
Vince chi ha più VP.

Punteggio fine partita	
1 oro	3 VP
3 risorse qualsiasi	1 VP
4 denari	1 VP

#### Due giocatori:

- Ognuno riceve 5 dinari.
- Non si usano le scuderie, l'ordine di gioco cambia ad ogni turno.
- Il costo di piazzare un lavoratore dopo che l'altro giocatore ha passato è di 3 denari.