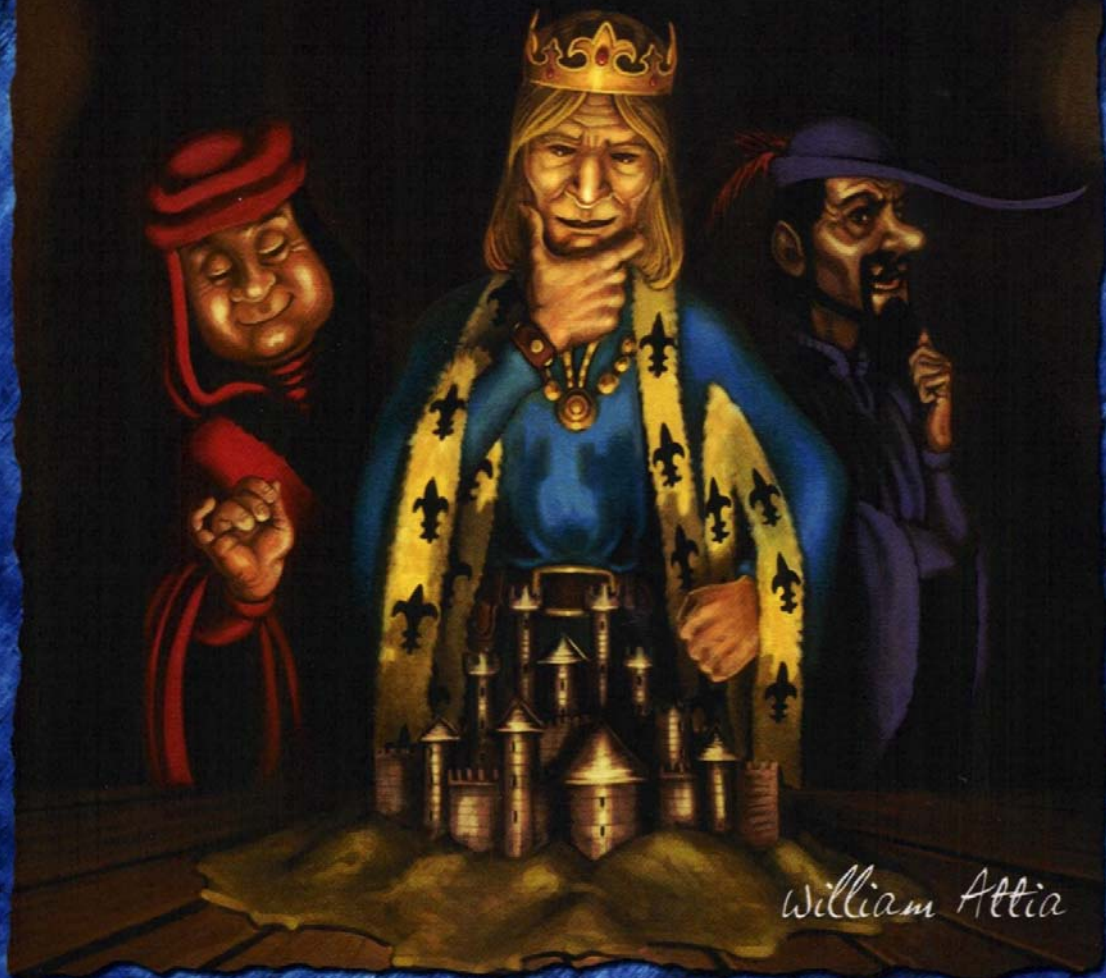


Caylus Magna Carta



& Friends
HUCH!

YSTAR!
Games

Caylus Magna Carta

Ystari, 2007

William ATTIA

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 120 minuten

Caylus Magna Carta: Instapregels

Inleiding

Welkom bij de instapregels voor de eenvoudigere versie van het spel Caylus Magna Carta. Met de hulp van deze handleiding kan men de eerste stappen zetten in de wereld van Caylus. Na een paar partijtjes raden we aan om over te stappen op de standaardversie waarin de voogd op het toneel verschijnt.

Spelmateriaal

63 kaarten

- 4 sets van 12 kaarten (één set per speler met een rand in rood, groen, oranje of blauw)
- 5 kaarten met neutrale gebouwen (roze achtergrond)
- 7 kaarten met prestigegebouwen (blauwe achtergrond)
- 1 startspelerkaart
- 1 bruggenkaart (volgorde bij het passen)
- 1 koningslot

16 arbeiders (4 per speler)



4 markeringsschijven (1 per speler)



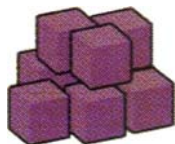
1 voogd



56 munten in de waarde van telkens 1 denar



ongeveer 100 blokjes die de 4 grondstoffen symboliseren (voedsel, hout, steen, goud)



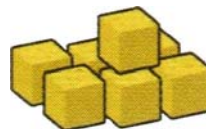
voedsel



hout



steen



goud

24 prestigefiches

- 7 fiches burchttoren met telkens 4 prestigepunten (PP)
- 8 fiches kantelen met telkens 3 prestigepunten (PP)
- 9 fiches toren met telkens 2 prestigepunten (PP)



burchttoren
4 PP



kantelen
3 PP



toren
2 PP

1 handleiding

Er was eens ...

We bevinden ons in 1289. Koning Filips de Schone wil in Caylus een nieuw koningsslot bouwen. Arbeiders en ambachtslui worden aangelokt door de prachtige perspectieven die deze opdracht hen kan bieden en zij scharen zich rond de wagen met het bouw materiaal. Langs de straat, die aan de voet van het kasteel begint, ontstaat geleidelijk een compleet nieuwe stad.

Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van bouwmeester. Omdat zij het koningsslot en tevens de stad die aan de voet van het slot ontstaat, bouwen, ontvangen zij prestigepunten.

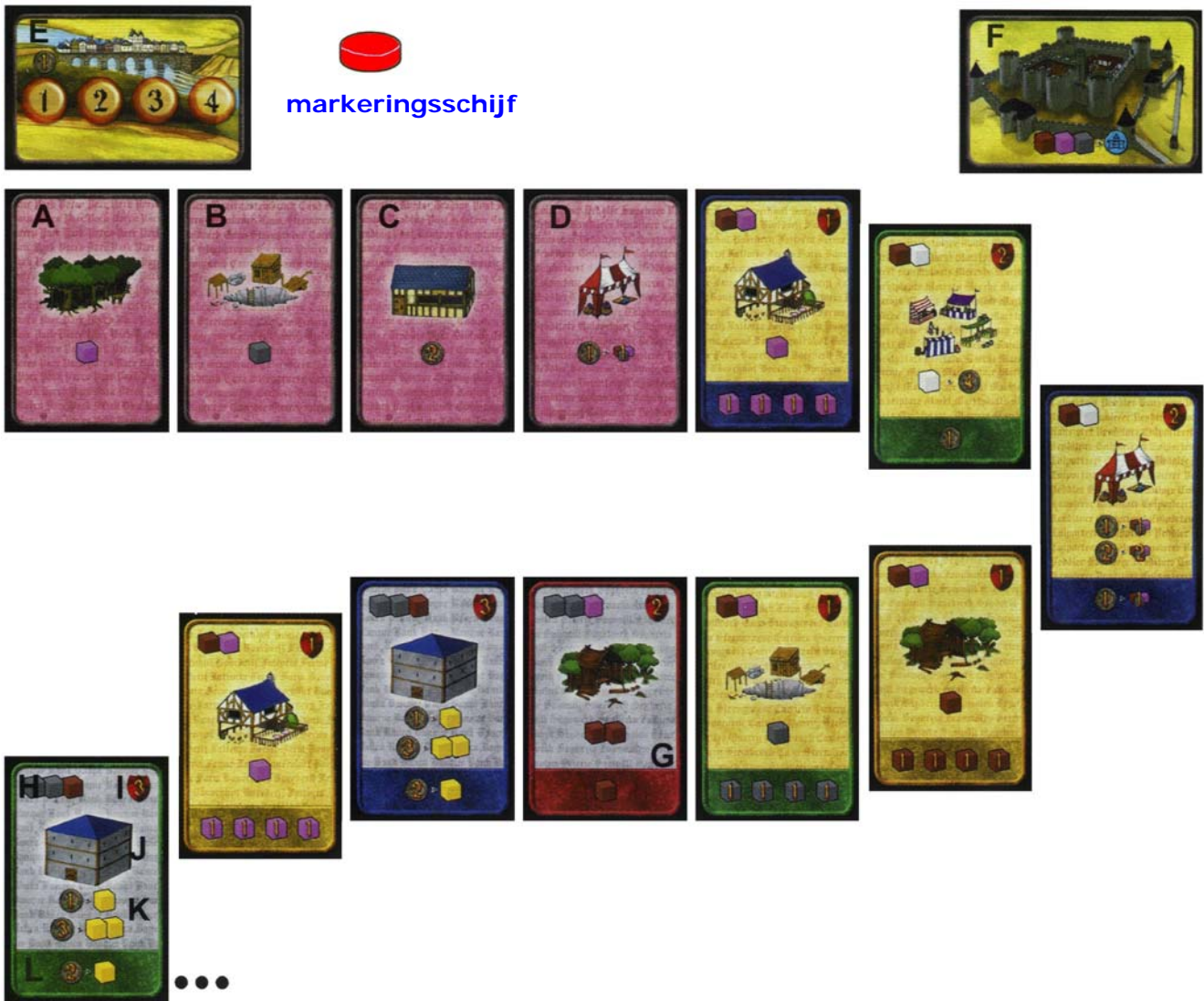
Als het koningsslot voleindigd is, wint die speler die de meeste prestigepunten heeft vergaard.

Spelvoorbereiding

- Eén speler ontvangt de **5 neutrale kaarten** met roze achtergrond en hij legt de kaart met het marktkraam op de tafel (zie volgende pagina). Daarna mixt de speler verdekt de resterende roze kaarten en legt 1 kaart (bij 2 spelers), 2 kaarten (bij 3 spelers) en respectievelijk 3 kaarten (bij 4 spelers) **links** naast de kaart met het marktkraam. Op deze wijze heeft de speler de bouw van de straat aangevat. De resterende roze kaart of kaarten worden terug in de doos gelegd, ze worden in dit spel niet meer gebruikt.
- De **prestigekaarten** (met blauwe achtergrond) worden open aan de zijkant gelegd. Het hotel (zie aan het einde van deze spelregels) wordt terug in de doos gelegd omdat het bij deze versie van het spel niet wordt gebruikt. De kaart met de bruggen (op de zijde zonder voogd) en de kaart met het koningsslot worden bovenaan de straat gelegd.
- De **prestigefiches** worden gesorteerd naar waarde en naast het koningslot gelegd. In een spel met drie spelers wordt telkens 1 fiche per waarde en in een spel met twee spelers worden telkens 2 fiches per waarde terug in de doos gelegd.
- **Iedere speler kiest een kleur** en neemt van deze kleur de figuren (markeringsschijf en arbeiders) en de desbetreffende kaarten, met uitzondering van de beide kaarten notaris en kerk. Deze kaarten worden in deze versie niet gebruikt (zie aan het einde van de spelregels) en worden terug in de doos gelegd. Daarna mixt elke speler verdekt zeer grondig zijn kaarten (of iedere medespeler mixt een stapeltje van een andere medespeler) en vormt met deze kaarten een verdekte voorraadstapel (met de groene zijde naar boven) en trekt van deze stapel de bovenste 3 kaarten. Wie dat wil, heeft nu **één keer gratis** de mogelijkheid om deze 3 kaarten af te leggen en hiervoor 3 nieuwe kaarten te trekken van de stapel. Afgelegde kaarten legt iedere speler open op zijn eigen aflegstapel.
- Iedere speler ontvangt **2 blokjes voedsel**, **2 blokjes hout** en **4 denar**.
- De resterende **munten** en voorraden van de desbetreffende **grondstoffen** vormen de **bank**.
- Er wordt **geloot** welke speler het spel mag beginnen. Hij ontvangt de **startspelerkaart**.



Spelprincipe



Opbouw

Als eerste kaart van de straat (in het bovenstaande voorbeeld in een partij met 4 spelers) wordt de kaart met het marktkraam (D) op de tafel gelegd. Daarna komen 3 toevallig getrokken neutrale kaarten links naast het marktkraam (A, B, C). Zo loopt de straat van A tot en met D en zal door elk gebouw, dat door de spelers in de loop van het spel wordt opgericht, worden verlengd. De bruggen (E) en het koningsslot (F) liggen bovenaan de straat.

Kaarten

Iedere speler beschikt over een eigen stapel met bouwkaarten.

- De kleur van de rand van de kaart (G) geeft aan van welke speler deze kaart is.
- Bovenaan links worden de kosten aangegeven onder de vorm van grondstoffen (H).
- Bovenaan rechts toont een wapenschild (I) het aantal prestigepunten dat deze kaart aan het einde van het spel oplevert als dit bouwwerk werkelijk is opgericht.
- Het belangrijkste effect van de kaart (K) staat onderaan de afbeelding van het gebouw (J). Een speler die één van zijn arbeiders op dit gebouw plaatst, profiteert van dit effect.
- De tweede uitwerking van het gebouw (L) kan men waarnemen in het kadertje aan de onderkant van de kaart. De eigenaar van het gebouw profiteert van deze uitwerking als een andere speler een arbeider op deze kaart zet. Een gedetailleerde beschrijving van de kaarten en hun functies bevindt zich aan het einde van deze handleiding (pagina 18).

Koningsslot

Het koningslot is onderverdeeld in drie domeinen: de burchttorens, de kantelen en de torens. De spelers moeten hun grondstoffen inzetten om deze domeinen te kunnen bouwen.

Spelverloop

AANDACHT

In dit spel is **goud een grondstofjoker**. Een blokje goud kan dus een blokje van een andere grondstof naar keuze vervangen, zowel bij het oprichten van een gebouw als bij de bouw van het koningslot (zie verder). Een **wit blokje** betekent dat er een grondstof van een **soort naar keuze** (inclusief goud) wordt gevraagd.

Het spel is onderverdeeld in rondes.

Elke ronde bestaat uit **5 fases**.



Fase 1: Inkomen

Iedere speler ontvangt **2 denar** van de bank.

Fase 2: Acties

Te beginnen bij de startspeler en daarna met de wijzers van de klok mee, kiezen de spelers om de beurt **één** van de volgende toegelaten acties.

A. Een kaart trekken

De speler betaalt **1 denar** aan de bank en trekt de **bovenste** kaart van zijn verdekte voorraadstapel en neemt deze kaart in de hand. Als zijn voorraadstapel is opgebruikt, mixt de speler zeer grondig zijn aflegstapel en vormt zo een nieuwe verdekte voorraadstapel. Het aantal kaarten dat een speler in de hand mag hebben, is onbeperkt.

B. Alle handkaarten ruilen

De speler betaalt **1 denar** aan de bank om **alle kaarten** die hij in de **hand** heeft (geen afzonderlijke kaarten maar wel degelijk alle handkaarten) af te leggen. Hij legt deze kaarten open op zijn aflegstapel en hij trekt **hetzelfde aantal kaarten** van zijn voorraadstapel in de hand. Als er onvoldoende kaarten in zijn voorraadstapel liggen, mixt de speler zeer grondig zijn aflegstapel en vormt zo een nieuwe verdekte voorraadstapel.

C. Eén arbeider op een gebouw plaatsen

De speler betaalt **1 denar** aan de bank en plaatst **1 arbeider** op een kaart van de straat. Op **iedere kaart** mag maar **één arbeider** staan. Een speler kan een arbeider plaatsen op een neutraal gebouw, op één van zijn eigen gebouwen of op een gebouw dat bij een medespeler hoort. Het is niet mogelijk om een arbeider op een prestigegebouw te plaatsen.



Voorbeeld

Groen heeft een markt aan het einde van de straat gelegd. Rood is aan de beurt en beslist om een arbeider op deze kaart te plaatsen. Rood betaalt 1 denar aan de bank en plaatst zijn arbeider op de markt. Gedurende deze ronde mag geen andere arbeider op dit bouwwerk worden gezet.

D. Een gebouw oprichten

De speler kiest één van de bouwwerken die hij in de hand heeft, betaalt de desbetreffende kosten (die in de linkerbovenhoek zijn aangegeven) aan de bank en legt het **bouwwerk aan het einde van de straat** neer. Van nu af kunnen de spelers één arbeider op het gebouw plaatsen als ze aan de beurt zijn en als ze deze actiemogelijkheid kiezen.



Voorbeeld

Blauw is aan de beurt en beslist om een gebouw uit de hand uit te spelen. Blauw kiest voor de steengroeve, betaalt de desbetreffende kosten (2x steen en 1x voedsel) aan de bank en legt het nieuwe gebouw aan het einde van de straat.

Van nu af heeft iedere speler de mogelijkheid één arbeider op de steengroeve te plaatsen als hij aan de beurt is.

E. Een prestigegebouw oprichten

De speler kiest één van de nog beschikbare prestigegebouwen uit, betaalt de desbetreffende kosten (die in de linkerbovenhoek zijn aangegeven) aan de bank en legt het prestigegebouw voor zich neer op de tafel.



Voorbeeld

Groen is aan de beurt en beslist om een prestigegebouw op te richten. Hij kiest het standbeeld, betaalt de kosten (2x steen en 1x goud) aan de bank en legt het standbeeld voor zich neer.

F. Passen

De speler legt zijn markeringsschijf op de bruggenkaart op het veld met het kleinste cijfer. De **eerste** speler die dit doet, ontvangt **1 denar** van de bank.

Als een speler heeft gepast, kan hij voor de **resterende duur** van **deze fase geen verdere acties** meer ondernemen.



Voorbeeld

Oranje is aan de beurt en beslist om te passen. Hij legt zijn oranje markeringsschijf op het eerste veld van de bruggenkaart. Omdat hij de eerste is, ontvangt hij 1 denar van de bank.

Fase 2 duurt zo lang tot alle spelers hebben gepast.



Fase 3: De effecten van de gebouwen

OPMERKING

De verschillende effecten van de gebouwen worden verklaard aan het einde van de handleiding.

De gebouwen worden geactiveerd **in de volgorde zoals ze liggen**.

Men begint aan het begin van de straat en men activeert **één voor één** alle gebouwen **tot en met de laatste kaart** van de straat.

- ⇒ Een gebouw waarop **geen arbeider** staat, wordt **niet geactiveerd**.
- ⇒ Een gebouw waarop een arbeider staat, heeft **een effect waarvan de bezitter van de arbeider profiteert** en ook een **uitwerking die ten goede komt van de bezitter van het gebouw**.
- ⇒ Als een speler een arbeider op één van zijn **eigen gebouwen** heeft geplaatst, kan hij **enkel en alleen profiteren van het effect van de arbeider**. De speler kan dus niet opteren voor de uitwerking ten gunste van de eigenaar in plaats van het effect voor de arbeider.

De spelers krijgen hun arbeider terug.

OPMERKING

*De spelers **moeten** het effect of de uitwerking van een gebouw **niet** benutten.*

De bezitter van een gebouw kan de uitwerking van zijn kaart benutten, ook al beslist de eigenaar van de arbeider om het effect van het gebouw niet te gebruiken.

Fase 4: Het koningsslot

Overeenkomstig de **volgorde waarin de spelers hebben gepast**, kunnen de spelers nu (als zij dit willen) grondstofpakketten aanbieden voor de bouw van het slot.

Een pakket bestaat telkens uit 3 grondstoffen: **1x voedsel, 1x hout en 1x steen**.

De spelers leggen de desbetreffende grondstoffen (blokjes) terug in de algemene voorraad en ontvangen voor elke geleverd pakket 1 prestigefiche.

De **prestigefiches** worden volgens een **welbepaalde volgorde** verdeeld. Om te beginnen worden de prestigefiches voor de **burchttorens (rode fiches)** verdeeld, daarna de fiches voor de **kantelen (oranje)** en tot slot de fiches voor de **torens (geel)**.

Het is mogelijk dat een speler tijdens één ronde fiches van een verschillende kleur ontvangt.

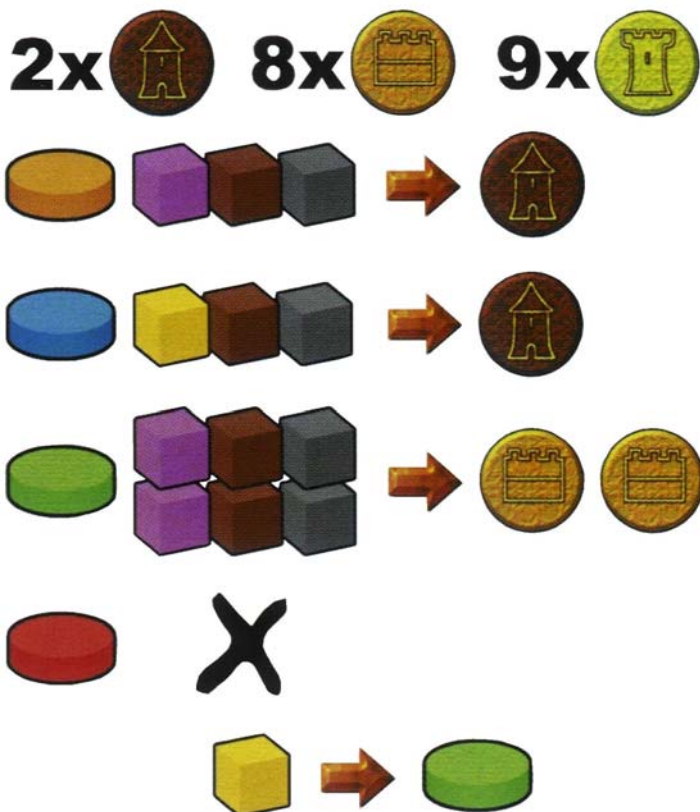
Een speler mag niet meer grondstofpakketten aanbieden dan er prestigefiches in voorraad zijn. Het kan bijgevolg mogelijk zijn dat een speler grondstoffen overhoudt.

De speler die in deze fase de **meeste grondstofpakketten** heeft aangeboden, ontvangt **1x goud** van de bank. In het geval er een gelijke stand heerst, ontvangt van die spelers de speler die als eerste dit aantal pakketten heeft aangeboden het blokje goud.

Als in deze fase geen enkele speler een grondstoffenpakket heeft afgeleverd, worden **2 prestigefiches uit de voorraad verwijderd en terug in de doos gelegd**.

Deze fiches worden weggenomen van het desbetreffende domein van het koningsslot (eerst de rode fiches, dan de oranje fiches en tot slot de gele fiches).

Als de **voorraad aan prestigefiches is opgebruikt**, eindigt het spel aan het einde van die ronde.



Voorbeeld

Tijdens fase 5 biedt Oranje (de eerste speler op de bruggenkaart) 1 pakket aan en ontvangt een burchttorenfiche (rood). Blauw biedt 1 pakket aan (met 1x goud als vervangmiddel voor 1x voedsel) en ontvangt de laatste burchttorenfiche. Groen biedt 2 pakketten aan en ontvangt 2 fiches van de kantelen (oranje). Rood biedt helemaal niets aan.

Omdat Groen de meeste pakketten heeft aangeboden, ontvangt deze speler 1x goud van de bank.

Stel dat Groen ook maar 1 pakket had aangeboden, dan zou Oranje de winnaar van het goud zijn geweest omdat hij het pakket als eerste had aangeboden.

Fase 5: Einde van een ronde

De startspeler geeft de startspelerkaart aan zijn linkerbuurman.

Dan begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel eindigt aan het **einde van de ronde** waarin de voorraad aan prestigefiches is opgebruikt.

Iedere speler telt zijn prestigepunten op de volgende manier samen:

- Elke **prestigefiche** die een speler bezit, brengt prestigepunten op: een rode burchttoren 4 PP, een oranje kantelenfiche 3 PP en een gele torenfiche 2 PP.
- De **gebouwen** die een speler in de straat heeft gebouwd, brengen prestigepunten op zoals in de rechterbovenhoek van die kaart is aangegeven. Voor de gebouwen die een speler nog in de hand heeft, worden er geen punten verdeeld.
- De **prestigegebouwen** (blauwe achtergrond) die een speler heeft opgericht, leveren prestigepunten op die eveneens in de rechterbovenhoek van deze kaart zijn aangegeven.
- Ieder **blokje goud** levert 1 prestigepunt op.
- Iedere **groep van 3 grondstofblokjes** naar keuze (met uitzondering van goud) levert 1 prestigepunt op.
- Elke **3 denar** is 1 prestigepunt waard.

De speler met de meeste prestigepunten wint het spel.

In het geval er een gelijke stand heerst, zijn er meerdere winnaars.

Caylus Magna Carta: Standaardregels

Inleiding

Welkom bij de standaardregels van Caylus Magna Carta. In vergelijking met de instapregels wordt deze versie door kleine finesses uitgebreid zodat het spel nog spannender verloopt.

De nieuwe spelregels zijn aan de rand met dit symbool ► gekenmerkt, zodat ze op deze manier snel zijn terug te vinden. Als men al enkele partijtjes heeft gespeeld met de instapregels of als men het bordspel Caylus al kent, moet men zeker deze uitdaging aangaan.

Maar ... pas op voor de voogd !

Dankwoordje

De auteur dankt alle testers (in het bijzonder de spelers in Parijs, Champs-sur-Marne, Stavanger en Villebon-sur-Yvette) voor hun interesse, hun commentaar en hun ideeën. Een speciale dank gaat naar Thomas voor zijn begeestering en zijn engagement.

Ook Bruno Cathala verdient een extra dankwoordje. Caylus Magna Carta is vermoedelijk ontstaan dankzij het gesprek dat ik met hem heb gevoerd.



Er was eens ...

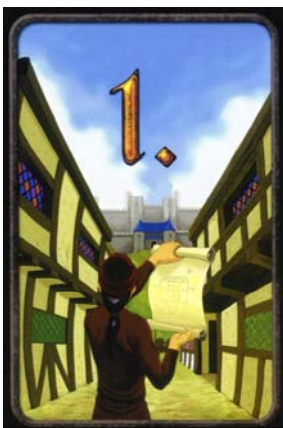
We bevinden ons in 1289. Koning Filips de Schone wil in Caylus een nieuw koningsslot bouwen. Arbeiders en ambachtslui worden aangelokt door de prachtige perspectieven die deze opdracht hen kan bieden en zij scharen zich rond de wagen met het bouw materiaal. Langs de straat, die aan de voet van het kasteel begint, ontstaat geleidelijk een compleet nieuwe stad.

Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van bouwmeester. Omdat zij het koningsslot en tevens de stad die aan de voet van het slot ontstaat, bouwen, ontvangen zij prestigepunten. Als het koningslot voleindigd is, wint die speler die de meeste prestigepunten heeft vergaard.

► Spelvoorbereiding

- Eén speler ontvangt de **5 neutrale kaarten** met roze achtergrond en hij legt de kaart met het marktkraam op de tafel (zie volgende pagina). Daarna mixt de speler verdekt de resterende roze kaarten en legt 1 kaart (bij 2 spelers), 2 kaarten (bij 3 spelers) en respectievelijk 3 kaarten (bij 4 spelers) **links** naast de kaart met het marktkraam. Op deze wijze heeft de speler de bouw van de straat aangevat. De resterende roze kaart of kaarten worden terug in de doos gelegd, ze worden in dit spel niet meer gebruikt. De figuur van de voogd wordt op de kaart van het marktkraam geplaatst.
- De **prestige kaarten** (met blauwe achtergrond) worden open aan de zijkant gelegd. De kaart met de bruggen (met de zijde met de voogd) en de kaart met het koningsslot worden bovenaan de straat gelegd.
- De **prestige fiches** worden gesorteerd naar waarde en naast het koningsslot gelegd. In een spel met drie spelers wordt telkens 1 fiche per waarde en in een spel met twee spelers worden telkens 2 fiches per waarde terug in de doos gelegd.
- **Iedere speler kiest een kleur** en neemt van deze kleur de figuren (markeringsschijf en arbeiders) en de desbetreffende kaarten. Daarna mixt elke speler verdekt zeer grondig zijn kaarten (of iedere medespeler mixt een stapeltje van een andere medespeler) en vormt met deze kaarten een verdekte voorraadstapel (met de groene zijde naar boven) en trekt van deze stapel de bovenste 3 kaarten. Wie dat wil, heeft nu **één keer gratis** de mogelijkheid om deze 3 kaarten af te leggen en hiervoor 3 nieuwe kaarten te trekken van de stapel. Afgelegde kaarten legt iedere speler open op zijn eigen aflegstapel.
- Iedere speler ontvangt **2 blokjes voedsel**, **2 blokjes hout** en **4 denar**.
- De resterende **munten** en voorraden van de desbetreffende **grondstoffen** vormen de **bank**.
- Er wordt **geloot** welke speler het spel mag beginnen. Hij ontvangt de **startspelerkaart**.



Spelprincipe

24 prestigefiches in totaal



Opbouw

Als eerste kaart van de straat (in het bovenstaande voorbeeld in een partij met 4 spelers) wordt de kaart met het marktkraam (D) op de tafel gelegd. Daarna komen 3 toevallig getrokken neutrale kaarten links naast het marktkraam (A, B, C). Zo loopt de straat van A tot en met D en zal door elk gebouw, dat door de spelers in de loop van het spel wordt opgericht, worden verlengd. De bruggen (E) en het koningsslot (F) liggen bovenaan de straat.

Kaarten

Iedere speler beschikt over een eigen stapel met bouwkaarten.

- De kleur van de rand van de kaart (G) geeft aan van welke speler deze kaart is.
- Bovenaan links worden de kosten aangegeven onder de vorm van grondstoffen (H).
- Bovenaan rechts toont een wapenschild (I) het aantal prestigepunten dat deze kaart aan het einde van het spel oplevert als dit bouwwerk werkelijk is opgericht.

- Het belangrijkste effect van de kaart (**K**) staat onderaan de afbeelding van het gebouw (**J**). Een speler die één van zijn arbeiders op dit gebouw plaatst, profiteert van dit effect.
- De tweede uitwerking van het gebouw (**L**) kan men waarnemen in het kadertje aan de onderkant van de kaart. De eigenaar van het gebouw profiteert van deze uitwerking als een andere speler een arbeider op deze kaart zet. Een gedetailleerde beschrijving van de kaarten en hun functies bevindt zich aan het einde van deze handleiding.

Koningsslot

Het koningslot is onderverdeeld in drie domeinen: de burchttorens, de kantelen en de torens. De spelers moeten hun grondstoffen inzetten om deze domeinen te kunnen bouwen.

► Voogd

De voogd is de vertrouweling van de koning. Hij controleert de straat in de beide richtingen als hij van de ene naar de andere kaart gaat. Van zijn positie in de straat hangt af welke arbeiders actief kunnen worden.

Spelverloop

AANDACHT

In dit spel is **goud een grondstofjoker**. Een blokje goud kan dus een blokje van een andere grondstof naar keuze vervangen, zowel bij het oprichten van een gebouw als bij de bouw van het koningslot (zie verder). Een **wit blokje** betekent dat er een grondstof van een **soort naar keuze** (inclusief goud) wordt gevraagd.

Het spel is onderverdeeld in rondes.
Elke ronde bestaat uit **6 fases**.

► Fase 1: Inkomen

Iedere speler ontvangt **2 denar** van de bank. Bovendien ontvangt iedere speler **1 denar per woonhuis** (groene achtergrond) dat hij langs de straat bezit.

Als een speler het **hotel** heeft gebouwd, ontvangt hij daarvoor eveneens **1 extra denar** van de bank.



inkomsten schematisch

Fase 2: Acties

Te beginnen bij de startspeler en daarna met de wijzers van de klok mee, kiezen de spelers om de beurt **één** van de volgende toegelaten acties.

A. Een kaart trekken

De speler betaalt **1 denar** aan de bank en trekt de **bovenste** kaart van zijn verdeckte voorraadstapel en neemt deze kaart in de hand. Als zijn voorraadstapel is opgebruikt, mixt de speler zeer grondig zijn aflegstapel en vormt zo een nieuwe verdeckte voorraadstapel. Het aantal kaarten dat een speler in de hand mag hebben, is onbeperkt.

B. Alle handkaarten ruilen

De speler betaalt **1 denar** aan de bank om **alle kaarten** die hij in de **hand** heeft (geen afzonderlijke kaarten maar wel degelijk alle handkaarten) af te leggen. Hij legt deze kaarten open op zijn aflegstapel en hij trekt **hetzelfde aantal kaarten** van zijn voorraadstapel in de hand.

Als er onvoldoende kaarten in zijn voorraadstapel liggen, mixt de speler zeer grondig zijn aflegstapel en vormt zo een nieuwe verdekte voorraadstapel.

► C. Eén arbeider op een gebouw plaatsen

De speler betaalt **1 denar** aan de bank en plaatst **1 arbeider** op een kaart van de straat. Op iedere kaart mag maar één arbeider staan.

Een speler kan een arbeider plaatsen op een neutraal gebouw, op één van zijn eigen gebouwen of op een gebouw dat bij een medespeler hoort. Het is niet mogelijk om een arbeider op een woonhuis of op een prestigegebouw te plaatsen.



Voorbeeld

Groen heeft een markt aan het einde van de straat gelegd. Rood is aan de beurt en beslist om een arbeider op deze kaart te plaatsen. Rood betaalt 1 denar aan de bank en plaatst zijn arbeider op de markt.

Gedurende deze ronde mag geen andere arbeider op dit bouwwerk worden gezet.

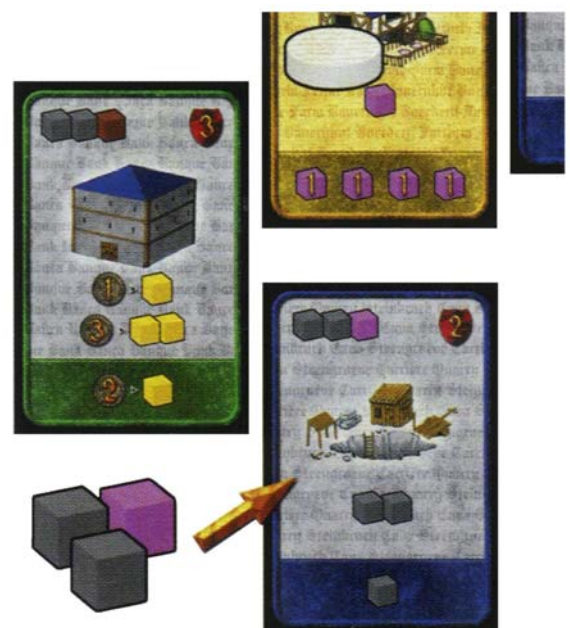
D. Een gebouw oprichten

De speler kiest **één van de bouwwerken** die hij in de **hand** heeft, **betaalt de desbetreffende kosten** (die in de linkerbovenhoek zijn aangegeven) aan de bank en legt het **bouwwerk aan het einde van de straat** neer. Van nu af kunnen de spelers één arbeider op het gebouw plaatsen als ze aan de beurt zijn en als ze deze actiemogelijkheid kiezen.

Voorbeeld

Blauw is aan de beurt en beslist om een gebouw uit de hand uit te spelen. Blauw kiest voor de steengroeve, betaalt de desbetreffende kosten (2x steen en 1x voedsel) aan de bank en legt het nieuwe gebouw aan het einde van de straat.

Van nu af heeft iedere speler de mogelijkheid één arbeider op de steengroeve te plaatsen als hij aan de beurt is.



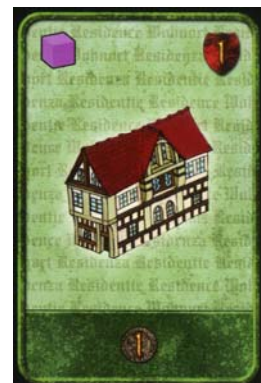
► E. Een prestigegebouw oprichten

De speler kiest één van de nog beschikbare prestigegebouwen uit, betaalt de desbetreffende kosten (die in de linkerbovenhoek zijn aangegeven) aan de bank en legt het prestigegebouw **op één van zijn eigen woonhuizen** (een woonhuis ontstaat door het omdraaien van een eigen gebouw met de hulp van de kaart 'notaris' (zie de uitleg aan het einde van deze spelregels).

Van nu af levert dit woonhuis in fase 1 geen inkomen meer op.

OPMERKING

Het is **niet mogelijk** om een prestigegebouw op te richten als men nog geen eigen woonhuis bezit.



Voorbeeld

Groen is aan de beurt en beslist om een prestigegebouw op te richten. Hij kiest het standbeeld, betaalt de kosten (2x steen en 1x goud) aan de bank en legt het standbeeld op één van zijn woonhuizen. Hij legt het standbeeld zodanig op het woonhuis dat een gedeelte van de overdekte kaart nog zichtbaar blijft zodat iedere speler kan blijven zien aan wie dit standbeeld toebehoort.

F. Passen

De speler legt zijn markeringsschijf op de bruggenkaart op het veld met het kleinste cijfer. De **eerste** speler die dit doet, ontvangt **1 denar** van de bank.

Als een speler heeft gepast, kan hij voor de **resterende duur** van **deze fase geen verdere acties** meer ondernemen.



Voorbeeld

Oranje is aan de beurt en beslist om te passen. Hij legt zijn oranje markeringsschijf op het eerste veld van de bruggenkaart. Omdat hij de eerste is, ontvangt hij 1 denar van de bank.

Fase 2 duurt zo lang tot alle spelers hebben gepast.

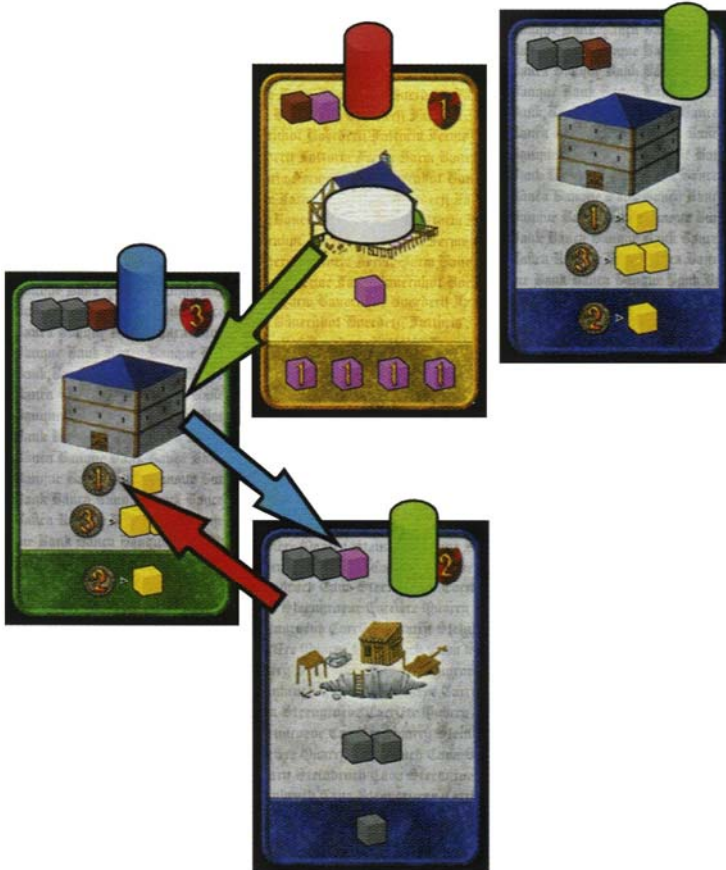
► Fase 3: De beweging van de voogd

In overeenstemming met **de volgorde waarin de spelers in fase 2 hebben gepast** (dus in opklimmende volgorde volgens de cijfers op de bruggenkaart), mogen de spelers tegen betaling van denars de voogd over de straat verplaatsen. De beweging kost **per kaart 1 denar**. Iedere speler mag **tot 3 denar** voor de verplaatsing van de voogd betalen

OPMERKING

De voogd kan niet voorbij het begin of voorbij het einde van de straat worden gezet.

Iedere speler heeft in deze fase maar **één keer** de gelegenheid om de voogd te bewegen. Zodra iedere speler één keer de mogelijkheid heeft gehad, eindigt deze fase.



Voorbeeld

Oranje heeft in deze ronde als eerste gepast, daarna volgen Groen, Blauw en Rood. In overeenstemming met deze volgorde hebben nu alle spelers de mogelijkheid om de voogd te verplaatsen. Oranje past. Groen wil de voogd één kaart naar voor verplaatsen en betaalt hiervoor 1 denar aan de bank. Blauw doet hetzelfde zodat de voogd nu op het laatste gebouw van de straat staat. Nu is Rood nog aan de beurt. Hij wil de voogd 1 kaart terugzetten en betaalt eveneens 1 denar aan de bank. De voogd staat nu op het bankgebouw van de groene speler.

In fase 4 is dientengevolge de steengroeve van de blauwe speler waarop Groen een arbeider heeft geplaatst, waardeloos. Daardoor krijgen Groen en Blauw geen grondstoffen.

De bank van de groene speler (waarop de voogd nu staat) wordt wel geactiveerd.

Fase 4: De effecten van de gebouwen

OPMERKING

De verschillende effecten van de gebouwen worden verklaard aan het einde van de handleiding.

- De gebouwen worden geactiveerd **in de volgorde zoals ze liggen**. Men begint aan het begin van de straat en men activeert **één voor één** alle gebouwen **tot en met de kaart waarop de voogd nu staat**.
 - ⇒ Een gebouw waarop **geen arbeider** staat, wordt **niet geactiveerd**.
 - ⇒ Een gebouw waarop een arbeider staat, heeft **een effect waarvan de bezitter van de arbeider profiteert** en ook een **uitwerking die ten goede komt van de bezitter van het gebouw**.

- ⇒ Als een speler een arbeider op één van zijn **eigen gebouwen** heeft geplaatst, kan hij **enkel en alleen profiteren van het effect van de arbeider**. De speler kan dus niet opteren voor de uitwerking ten gunste van de eigenaar in plaats van het effect voor de arbeider.
- ▶ ⇒ De gebouwen die zich achter de actuele standplaats van de voogd bevinden, worden niet geactiveerd en hebben dus geen enkel effect.

De spelers **krijgen hun arbeider terug**.

OPMERKING

*De spelers **moeten** het effect of de uitwerking van een gebouw **niet** benutten. De bezitter van een gebouw kan de uitwerking van zijn kaart benutten, ook al beslist de eigenaar van de arbeider om het effect van het gebouw niet te gebruiken.*

Fase 5: Het koningsslot

Overeenkomstig **de volgorde waarin de spelers hebben gepast**, kunnen de spelers nu (als zij dit willen) grondstofpakketten aanbieden voor de bouw van het slot.

Een pakket bestaat telkens uit 3 grondstoffen: **1x voedsel, 1x hout en 1x steen**.

De spelers leggen de desbetreffende grondstoffen (blokjes) terug in de algemene voorraad en ontvangen voor elke geleverd pakket **1 prestigefiche**.

De **prestigefiches** worden volgens een **welbepaalde volgorde** verdeeld. Om te beginnen worden de prestigefiches voor de **burchtoren (rode fiches)** verdeeld, daarna de fiches voor de **kantelen (oranje)** en tot slot de fiches voor de **torens (geel)**.

Het is mogelijk dat een speler tijdens één ronde fiches van een verschillende kleur ontvangt.

Een speler mag niet meer grondstofpakketten aanbieden dan er prestigefiches in voorraad zijn. Het kan bijgevolg mogelijk zijn dat een speler grondstoffen overhoudt.

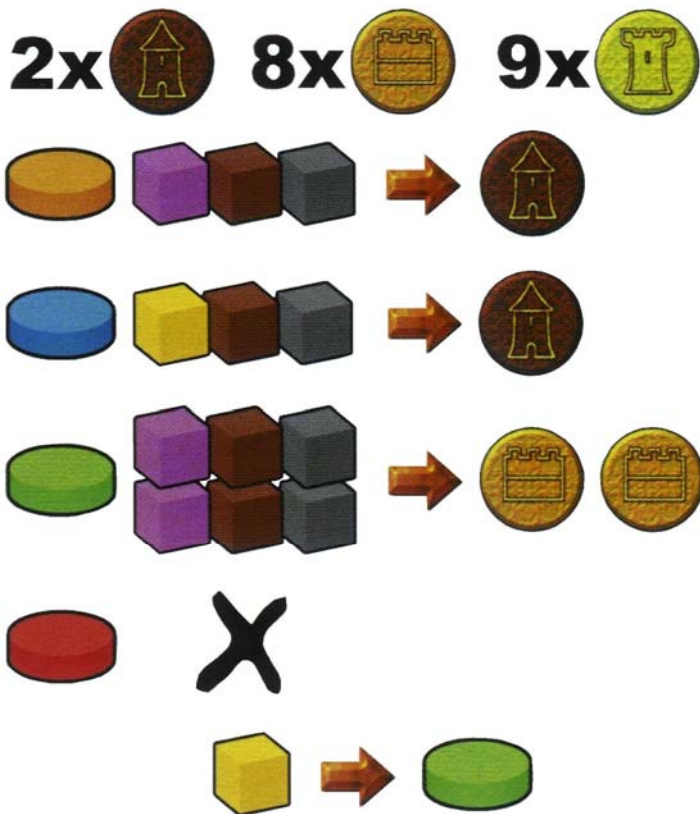
De speler die in deze fase de **meeste grondstofpakketten** heeft aangeboden, ontvangt **1x goud** van de bank. In het geval er een gelijke stand heerst, ontvangt van die spelers de speler die als eerste dit aantal pakketten heeft aangeboden het blokje goud.

Als in deze fase geen enkele speler een grondstoffenpakket heeft afgeleverd, worden **2 prestigefiches uit de voorraad verwijderd en terug in de doos gelegd**.

Deze fiches worden weggenomen van het desbetreffende domein van het koningsslot (eerst de rode fiches, dan de oranje fiches en tot slot de gele fiches).

Als de **voorraad aan prestigefiches is opgebruikt**, eindigt het spel aan het einde van die ronde.





Voorbeeld

Tijdens fase 5 biedt Oranje (de eerste speler op de bruggenkaart) 1 pakket aan en ontvangt een burchttorenfiche (rood). Blauw biedt 1 pakket aan (met 1x goud als vervangmiddel voor 1x voedsel) en ontvangt de laatste burchttorenfiche. Groen biedt 2 pakketten aan en ontvangt 2 fiches van de kantelen (oranje). Rood biedt helemaal niets aan.

Omdat Groen de meeste pakketten heeft aangeboden, ontvangt deze speler 1x goud van de bank.

Stel dat Groen ook maar 1 pakket had aangeboden, dan zou Oranje de winnaar van het goud zijn geweest omdat hij het pakket als eerste had aangeboden.

Fase 6: Einde van een ronde

- De voogd beweegt zich **automatisch 2 kaarten voorwaarts** in de richting van het einde van de straat. Als er nog maar één kaart ligt voor het einde van de straat, beweegt hij uiteraard maar één kaart voorwaarts. Als de voogd zich al op het einde van straat bevindt, beweegt hij niet.

De startspeler geeft de startspelerkaart aan zijn linkerbuurman.

Dan begint een nieuwe ronde.



Voorbeeld

De voogd moet normaal twee kaarten naar voor gaan. Omdat er nog maar één kaart ligt tussen de voogd en het einde van de straat, wordt de voogd maar één kaart naar voor verplaatst en eindigt hij zijn beweging op de laatste kaart van de straat.

Nu is de ronde afgelopen en de startspelerkaart wordt doorgegeven aan de linkerbuurman.

Einde van het spel

Het spel eindigt aan het **einde van de ronde** waarin de voorraad aan prestigefiches is opgebruikt. Iedere speler telt zijn prestige punten op de volgende manier samen:

- Elke **prestigefiche** die een speler bezit, brengt prestige punten op:
een rode burchttoren 4 PP, een oranje kantelenfiche 3 PP en een gele torenfiche 2 PP.
- ▶ ➤ Alle **gebouwen** die een speler in de straat heeft gebouwd, leveren, in overeenstemming met hun zichtbare waarde, prestige punten op zoals in de rechterbovenhoek van die kaart is aangegeven. Hierbij geldt: als een gebouw door het omdraaien in een woonhuis is veranderd, levert het 1 prestige punt op. Een woonhuis levert geen prestige punten op als het is overbouwd door een prestigegebouw.
De prestigegebouwen leveren het aangeduide aantal prestige punten op.
Voor de gebouwen die een speler nog in de hand heeft, worden er geen punten verdeeld.
- Ieder **blokje goud** levert 1 prestige punt op.
- Iedere **groep van 3 grondstofblokjes** naar keuze (met uitzondering van goud) levert 1 prestige punt op.
- Elke **3 denar** is 1 prestige punt waard.

De speler met de meeste prestige punten wint het spel.
In het geval er een gelijke stand heerst, zijn er meerdere winnaars.

Caylus Magna Carta: De gebouwen in detail

OPMERKING

Met uitzondering van het hotel hebben de prestigegebouwen geen enkele uitwerking.



PARK



BOS



STEENGROEVE

PARK

De speler ontvangt **1x voedsel** van de bank.

BOS

De speler ontvangt **1x hout** van de bank.

STEENGROEVE

De speler ontvangt **1x steen** van de bank.



MARKTKRAAM

De speler mag voor **1 denar** een **grondstof naar keuze** (met uitzondering van goud) kopen van de bank.

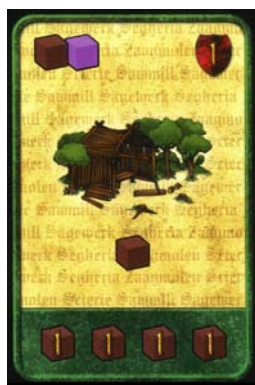


KANTOOR

De speler ontvangt **2 denar** van de bank.



BOERDERIJ



HOUTZAGERIJ



STEENGROEVE

BOUWEN

Als één van deze kaarten aan de straat wordt aangebouwd, moeten er vanuit de bank telkens 4 blokjes van de desbetreffende grondstof (voedsel bij de boerderij, hout bij de houtzagerij en steen bij de steengroeve) in het onderste gedeelte van de kaart worden gelegd. Daar kunnen ze door de bezitter van het gebouw worden weggenomen.

OPMERKING

In een spel met 2 spelers worden er in plaats van 4 blokjes maar 2 blokjes gelegd.

EFFECT VOOR DE ARBEIDER

De speler aan wie de arbeider toebehoort, ontvangt 1 blokje van de grondstof die dit gebouw produceert (voedsel bij de boerderij, hout bij de houtzagerij en steen bij de steengroeve) van de bank.

UITWERKING VOOR DE BEZITTER VAN DE KAART

De bezitter van de kaart neemt 1 blokje uit het onderste gedeelte van de kaart. Als er hier geen blokjes meer voorhanden zijn, ontvangt de speler niets.



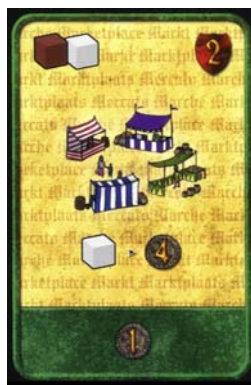
MARKTKRAAM

EFFECT VOOR DE ARBEIDER

Koop voor 1 respectievelijk 2 denar één respectievelijk 2 grondstoffen van de bank (met uitzondering van goud).

UITWERKING VOOR DE BEZITTER VAN DE KAART

Koop voor 1 denar bij de bank een grondstof naar keuze (met uitzondering van goud).



MARKT

EFFECT VOOR DE ARBEIDER

Ruil bij de bank 1 grondstof tegen 4 denar.

UITWERKING VOOR DE BEZITTER VAN DE KAART

De bezitter van de kaart ontvangt 1 denar van de bank.



GOUDMIJN

EFFECT VOOR DE ARBEIDER

De speler ontvangt 1 blokje goud van de bank.

UITWERKING VOOR DE BEZITTER VAN DE KAART

Ruil bij de bank 1 eigen grondstof tegen 1 blokje goud van de bank.



BOERDERIJ



HOUTZAGERIJ



STEENGROEVE

EFFECT VOOR DE ARBEIDER

De speler aan wie de arbeider toebehoort, ontvangt 2 blokjes van de grondstof die dit gebouw produceert (voedsel bij de boerderij, hout bij de houtzagerij en steen bij de steengroeve) van de bank.

UITWERKING VOOR DE BEZITTER VAN DE KAART

De bezitter van de kaart ontvangt 1 blokje van de desbetreffende grondstofsoort (voedsel bij de boerderij, hout bij de houtzagerij en steen bij de steengroeve) van de bank.



BANK

EFFECT VOOR DE ARBEIDER

Koop voor 1 denar 1 blokje goud of koop voor 3 denar 2 blokjes goud van de bank.

UITWERKING VOOR DE BEZITTER VAN DE KAART

Koop voor 2 denar 1 blokje goud van de bank.

GEBOUWEN VOOR DE STANDAARDREGELS

Deze gebouwen worden in de instapversie niet gebruikt.



KERK

EFFECT VOOR DE ARBEIDER

Koop voor 2 denar 1 prestigefiche of koop voor 5 denar 2 prestigefiches.

UITWERKING VOOR DE BEZITTER VAN DE KAART

Koop voor 3 denar 1 prestigefiche

OPMERKING

De fiches worden steeds van het best mogelijke domein genomen (eerst burchttorens, dan de kantelen en tot slot de torens).



NOTARIS

EFFECT VOOR DE ARBEIDER

Bouw 1 woonhuis voor de prijs van 1x voedsel aan de bank. Draai één eigen kaart (met uitzondering van de notaris) langs de straat om en leg de kaart op de zijde woonhuis.

UITWERKING VOOR DE BEZITTER VAN DE KAART

De bezitter van de kaart ontvangt 2 denar van de bank.

AANDACHT

Als er op dit gebouw nog een arbeider staat, wordt de kaart pas omgedraaid na het activeren van de kaart. Als het een productiegebouw is waarop er nog grondstoffen liggen, dan worden deze grondstoffen terug in de bank gelegd.



WOONHUIS



HOTEL

Elk van deze gebouwen levert de bezitter bij de inkomstenfase telkens een extra van 1 denar op.

OPMERKING

De prijs voor de oprichting van een woonhuis (1 voedsel) wordt tussen haakjes op de kaart van de notaris herhaald.

21 augustus 2007