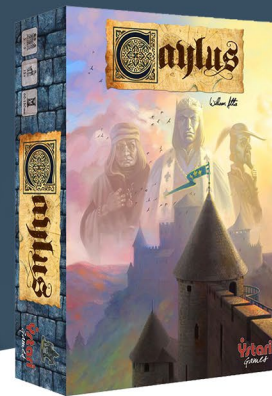




CAYLUS (YSTARI)

BUT DU JEU

EN TANT QUE MAÎTRE D'ŒUVRE, VOUS DEVEZ DÉVELOPPER LES INFRASTRUCTURES DE LA VILLE POUR AIDER À LA CONSTRUCTION DU CHÂTEAU ROYAL. ATTIREZ LES FAVEURS DU ROI ET GAGNEZ DU PRESTIGE EN PARTICIPANT AUX TRAVAUX.



1 / MISE EN PLACE



- Posez les 6 tuiles roses au hasard sur les emplacements dédiés à ceux-ci.
- Etalez à côté du plateau les tuiles bâtiment marron/gris/bleu face visible.
- Les bâtiments verts en pile.
- Formez différents tas avec les ressources et l'argent.
- Choisissez votre couleur et placez un marqueur :
 - près de l'échelle du tour (à droite du château).
 - près du pont.
 - sur chaque Lys de la faveur du roi (à droite de l'échelle).
 - sur la case 0 de la piste score.
- Posez aléatoirement les marqueurs sur l'échelle pour déterminer l'ordre du tour.
- Le 1er joueur prend 5 deniers, les 2 suivants 6 deniers, les autres 7 deniers.
- Chaque joueur reçoit 1 cube de bois et 2 cubes nourriture (rose).
- Les pions du bailli et du prévôt sont placés sous la dernière tuile rose sous le pont.

2 / TOUR DE JEU



1) COLLECTE DES REVENUS

- Chaque joueur reçoit 2 deniers + 1 denier/bibliothèque + 2 deniers/hôtel

2) PLACEMENT DES OUVRIERS

- Si un joueur passe, il place son pion sous le pont. Le 1er à passer reçoit 1 denier.
- Tant qu'un joueur n'a pas passé on paye 1 denier pour poser 1 pion. Ensuite on paye la somme la plus faible visible sous le pont.
- On place un pion sur une case bâtiment libre (sauf écurie, auberge, château).
- Si le bâtiment appartient au joueur, il ne paye que 1 denier.
- Si le bâtiment appartient à un autre joueur, ce dernier reçoit 1 point de prestige (PV)
- Une seule pose d'ouvrier par tour au château sur la case avec le plus petit numéro.

3) ACTIVATION DES BÂTIMENTS (1ERE PARTIE)

- Les ouvriers sont retirés après l'activation du bâtiment.
- **PORTE** : permet de placer gratuitement son ouvrier après le tour de placement.
- **COMPTOIR** : on récupère 3 deniers.
- **GUILDE DES MARCHANDS** : le joueur peut déplacer le prévôt (disque blanc fin) de 1 à 3 cases. Les bâtiments qui se retrouveront placés après le prévôt ne pourront être activés ce tour-ci.
- **Champs de joute** : Contre 1 pièce et un cube de tissu (violet), le joueur reçoit une unique faveur du roi. Une faveur permet de recevoir immédiatement des p.v./deniers/ressources/bâtiments choisis sur le tableau (en haut à droite).
- **ECURIES** : le joueur sur la case 1 devient 1er joueur etc... les autres joueurs sont déplacés vers le bas de l'échelle.
- **L'AUBERGE** : On déplace son pion préalablement posé vers l'emplacement de droite. Tant qu'il occupe cette place, le joueur paye uniquement 1 denier pour placer ses ouvriers.



4) DÉPLACEMENT DU PRÉVÔT

- En commençant par le pion le plus à droite sous le pont, chaque joueur peut déplacer le prévôt de 1 à 3 cases. 1 denier par case déplacée

5) ACTIVATION DES BÂTIMENTS (2EME PARTIE)

- On active dans l'ordre de la route. On s'arrête quand on croise le prévôt.
- **BÂTIMENTS DE PRODUCTION** :
 - On gagne les ressources indiquées en bas de la tuile.
 - Si le bâtiment appartient à un adversaire, ce dernier reçoit au choix une ressource parmi celles proposées.
- **BÂTIMENTS DE CONSTRUCTION** :
 - Nécessite d'avoir un pion chez un charpentier, un maçon, un notaire ou un architecte.
 - Pour construire un bâtiment, il faut payer le coût en haut à gauche. On pose le bâtiment sur la 1ere place libre de la route puis on dépose une de ses maisons dessus.
 - On gagne les points de prestige indiqués en haut à droite. Certains rapportent en plus des faveurs du roi.
 - **Le charpentier** construit en bois (fond marron) et **le maçon** en pierre (fond gris).
 - **Le charpentier** construit en bois (fond marron) et **le maçon** en pierre (fond gris).
- **Notaire** :
 - Permet de transformer les bâtiments (rose/marron/gris) en bâtiments résidentiels.
 - On marque immédiatement 2 Points de prestige.
 - Les tuiles remplacées retournent dans la réserve et sont de nouveau disponibles (sauf roses).

2 / TOUR DE JEU (SUITE)



- Impossible de remplacer le notaire.
- **L'architecte** : construit des bâtiments de prestige (bleu). Ces derniers se posent sur les bâtiments résidentiels (vert) nous appartenant, grâce au notaire.
- **Marchés** : permettent de vendre des ressources.
- **Colporteurs** : permettent d'acheter des ressources sauf or.
- **Eglise** : permet d'échanger des deniers contre des points de prestige.
- **Tailleur** : permet d'échanger du tissu contre des points de prestige.
- **Banque** : permet d'acheter de l'or.
- **Alchimiste** : permet d'échanger des ressources contre de l'or.

6) CONSTRUCTION DU CHÂTEAU :

- On construit dans l'ordre du placement des joueurs sur l'échelle du château.
- On achète 1 ou plusieurs lots. Chaque lot coûte 3 cubes différents dont 1 de nourriture.
- On place ses maisons dans la partie du château en travaux. L'emplacement du bailli détermine les emplacements du château en travaux. Sur le chemin se trouvent les 3 icônes du château (donjon/muraille/tour). S'il n'y a plus d'emplacements libres sur la partie en travaux, on pose sur la partie suivante.
- Si un joueur ne peut/veut pas construire, il perd 2 points de prestige. Sauf manque de place.
- Chaque maison posée rapporte des points de victoire selon l'emplacement.
- Le joueur ayant posé le plus de maison ce tour, reçoit une faveur du roi. Si égalité, le 1er joueur arrivé au château, remporte la faveur.



7) FIN DU TOUR

- Tout le monde récupère ses ouvriers (sauf auberge).
- On avance le Bailli (disque blanc épais) :
 - Si le prévôt est devant, le bailli avance de deux cases.
 - Si le prévôt est avant ou sur la même case que le bailli, ce dernier avance d'une case libre.
- Le prévôt rejoint la case du bailli.
- On regarde l'emplacement du bailli pour vérifier s'il a dépassé les icônes du château (donjon/muraille/tour). A chaque dépassement d'une icône, il y a un décompte. Après le décompte on change de section en travaux pour les prochains tours.

- DÉCOMPTE :

- Donjon :

- Aucun élément dans la section concernée : - 2 p.v
- 2 éléments ou plus : 1 faveur du roi.

- Muraille :

- Aucun élément dans la section concernée : -3 p.v
- 2 éléments : 1 faveur du roi
- 3/4 éléments : 2 faveurs du roi
- 5 et plus : 3 faveurs du roi

- Tours :

- Aucun élément : - 4 p.v
- 2/3 éléments : 1 faveur du roi
- 4/5 éléments : 2 faveurs du roi
- 6 ou plus : 3 faveurs du roi



- FAVEUR DU ROI :

- les 2 1eres colonnes sont accessibles dès le début de la partie. Les 3/4èmes colonnes sont accessibles après le décompte du donjon. La 5eme colonne uniquement après le décompte des murailles.
- On reçoit la récompense où se trouve notre jeton ou celle d'avant.
- Si un joueur reçoit plusieurs faveurs lors de la même phase il doit les répartir sur différentes lignes.
- Ligne *Construction de bâtiments* : Permet de construire un bâtiment sans condition (ex : maçon pour pierre) en payant 1 ressource de moins ou de construire un bâtiment de prestige.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie s'achève lorsque les 14 éléments de la section des **TOURS** sont construits.

- On ajoute au score :

- 3 points par cube d'or.
- 1 point par lot de 3 cubes
- 1 point par lot de 4 deniers.