

## Caylus



### Het spelbord

Het spelbord bestaat uit een aantal onderdelen:

- de rand, waarop de prestigepunten bijgehouden worden
- een kasteel linksboven (met drie sectoren waar huizen gebouwd kunnen worden: kerker, muur en toren)
- een privilege tabel rechtsboven
- een weg met een aantal percelen (waar ook de drie sectoren: kerker, muur, toren terugkomen)

De percelen betekenen het volgende, beginnend bij het kasteel:

- eerst 6 speciale voorgedrukte gebouwen (V)
- de brug
- de eerste sector (kerker = K):
  - 6 neutrale gebouwen (roze)
  - 2 voorbedrukte gebouwen
  - 4 lege percelen (waarvan de laatste met het kerker symbool)
- de tweede sector (muren = M)
  - 3 lege percelen
  - de voorbedrukte goudmijn
  - 2 lege percelen (waarvan de laatste met het muur symbool)
- de derde sector (toren = T)
  - 6 lege percelen (waarvan de laatste met het toren symbool)
- de vierde sector
  - 4 lege percelen

## Grondstoffen

Het spel kent 5 verschillende grondstoffen:

- voedsel (roze)
- hout (bruin)
- steen (grijs)
- linnen (paars / blauw)
- goud (geel)

Als een wit blokje aangegeven is, mag dit een van bovenstaande grondstoffen zijn

## Het begin

Iedere speler krijgt:

- als grondstoffen: 1 hout (bruin) en 2 voedsel (roze)
- geld:
  - 5 dinars voor de eerste speler,
  - 6 voor speler 2
  - 6 voor speler 3
  - 7 voor speler 4
  - 7 voor speler 5
- Bij twee spelers: beide spelers krijgen 5 dinars.

## Het spel

Iedere ronde wordt gespeeld in 7 fases, te weten:

### Fase 1: Inkomen

Iedere speler ontvangt 2 dinars (ook de eerste ronde) voor elke residentie

|  | voor de bibliotheek  | voor het hotel   |
|--|--|--|
|  |  |  |
| <b>+1<br/>dukaat</b>   | <b>+1<br/>dukaat</b>   | <b>+2<br/>dukaat</b>   |

### Fase 2: Arbeiders plaatsen

- In beurt volgorde, om beurten, 1 arbeider plaatsen
- Arbeider mag in het kasteel of in een gebouw geplaatst worden, niet in prestigieuze (blauwe) of residentie (groene) gebouwen en niet op een leeg vakje. Wel op gebouwen die gescheiden zijn van de rest door een aantal lege percelen.
- Per gebouw 1 arbeider, behalve het kasteel, de stallen of de herberg. Ook als een arbeider via de poort op een niet speciaal gebouw komt.
- Kosten om een arbeider te plaatsen:
  - Laagste vrije waarde op de brug
  - 1 dinar indien het een eigen gebouw betreft
  - 1 dinar indien men de herberg bezet
- Eigenaren van gebouwen waar een niet eigen arbeider in geplaatst wordt krijgen 1 prestigepunt per gebouw. Dit wordt afgerekend na het verplaatsen van de provoost op de brug.
- Passen, plaats de markeersteen op de brug. De eerste passer krijgt 1 dinar.

### Fase 3: Speciale gebouwen activeren

Activeer achtereenvolgens:

De poort, het wisselkantoor, het koopmansgilde, het toernooiveld, de stallen en de herberg. Je mag afzien van het activeren van een gebouw waar je op staat. Je krijgt geen strafpunten, je krijgt je arbeider terug.

### Fase 4: Het verplaatsen van de provoost



In volgorde van passen mag iedere speler de provoost (kleine witte steen) tot drie stappen voor- of achteruit verplaatsen tegen betaling van 1 dinar per stap. De provoost kan niet over de brug naar de speciale gebouwen worden verplaatst.

#### Fase 5: Gebouwen activeren

Geef de eigenaren van de gebouwen met niet eigen arbeiders een prestigepunt per gebouw.

Activeer de gebouwen op volgorde te beginnen met het neutrale gebouw na de brug tot en met het gebouw waar de provoost zich bevindt. Je mag afzien van het activeren van een gebouw waar je op staat. Je krijgt geen strafpunten, je krijgt je arbeider terug.

#### Fase 6: Bouwen aan het kasteel


- In de volgorde waarin arbeiders in het kasteel geplaatst zijn
- Kosten per plaats in het kasteel: 3 verschillende grondstoffen waarvan 1 voedsel (roze). Meerdere huizen kopen per beurt is mogelijk
- Moet beginnend in de sectie waar de stadhouder zich op het pad bevindt (kerker, muur, toren)
- Plaats, na betalen, één of meerdere huisje(s) in de huidige sectie, of de volgende indien de huidige vol is
- Verdien prestigepunten naar gelang de sectie
- Verdien een koninklijk privilege indien men de meeste huisjes in deze beurt heeft gebouwd

Indien er een gelijk stand is, krijgt de speler die het eerst heeft gebouwd deze fase het privilege

- Indien men niet bouwt (maar wel een arbeider in het kasteel heeft staan) verliest men 2 prestigepunten

#### Fase 7: Einde van de ronde



- Verplaats de stadhouder (grote witte schijf)
  - o 1 hokje vooruit indien de provoost op gelijke hoogte of achter de stadhouder staat
  - o 2 hokjes vooruit indien de provoost verder dan de stadhouder op de weg staat
- Verplaats de provoost naar het hokje met de stadhouder
- Komt de stadhouder op of voorbij een hokje met een sectorteken (  ) dan wordt er afgerekend, tenzij dit al gedaan was doordat diezelfde sector in het kasteel vol was.

#### **Afrekenen**

- Afrekenen wordt geactiveerd door de stadhouder of indien een sector van het kasteel is volgebouwd
- Voor het aantal huizen in een sector in het kasteel word je beloond met Koninklijke Privileges (zie bord)
- Heeft men geen huizen in een sector gebouwd dan verlies je 2,3 of 4 prestige punten
- In de afgerekende sector kan niet meer gebouwd worden, zelfs als er nog vrije plaatsen zijn
- De volgende kolommen met Koninklijke Privileges zijn na het afrekenen beschikbaar
- Na afrekenen van de laatste sector is het spel ten einde

#### **Privileges**

Als je een privilege hebt verkregen dan:

- Je mag fiches op een privilege rij één plaats naar rechts verschuiven.
- Je mag ook blijven staan en het privilege waorp je staat nogmaals innen (bijvoorbeeld als je nog niet over een sectorgrens mag)
- Je mag op dat moment kiezen voor de beloning onder je fiche, of die er links van.
- Je fiche mag niet voorbij het fiche komen waar de stadhouder zich op dat moment bevindt.

- De bovenste rij geeft je eenmalig prestigepunten
- De tweede rij geeft je eenmalig extra geld
- De derde rij geeft je eenmalig een extra grondstof
- De vierde rij geeft je de mogelijkheid om één gebouw te bouwen, en je krijgt bij de bouw eenmalig korting.
- Meerdere privileges verkregen in één fase mag je niet in dezelfde rij innen

### **Het bouwen van een gebouw**

Het bouwen van een gebouw kan als je een arbeider op een constructiegebouw hebt staan. Constructiegebouwen zijn:

- timmerman voor een houten gebouw (bruin)
- metselaar voor een stenen gebouw (grijs)
- notaris voor een residentie (groen)
- architect voor een prestigieus gebouw (blauw)

Het bouwen van een gebouw kost:

- voor houten, stenen en prestigieuze gebouwen staan de kosten in de linker boven hoek
- residentiegebouwen kosten altijd 1 dinar en een linnen (paars)

Waar plaats je gebouwen?

- houten en stenen gebouwen op het eerst volgende lege perceel
- residentie gebouwen op een neutraal gebouw (roze) of een eigen houten of stenen gebouw, uitzondering: je mag niet over de notaris heen bouwen
- prestigieuze gebouwen op een eigen residentie gebouw
- Er mag nooit over voorgedrukte gebouwen heen gebouwd worden
- Als er over neutrale gebouwen heen wordt gebouwd gaan deze uit het spel
- Als er over een houten, stenen of residentiegebouw wordt gebouwd gaat deze terug naar de voorraad en kan deze opnieuw gebouwd worden
- Een gebouw wordt eerst volgens de normale volgorde geactiveerd voordat deze wordt overbouwd.

Na betalen van de bouwkosten plaatst de eigenaar een huisje in de linker boven hoek, hij ontvangt dan de prestige punten in de rechter boven hoek en eventueel de koninklijke privileges als deze rechtsboven staan.

### **Uitleg van de gebouwen**

Speciale gebouwen (eerste 6 voorgedrukte gebouwen langs de weg)

Neutrale gebouwen (roze, 6 stuks)

Voorgedrukte gebouwen voorbij de brug (3 stuks)

Houten gebouwen (bruine achtergrond, kosten altijd o.a. 1 hout)

Stenen gebouwen (grijze achtergrond, kosten altijd o.a. 1 steen)

Residentie gebouwen (groene, kosten altijd linnen en 1 dinar)

Prestigieuze gebouwen (blauwe, kosten altijd o.a. goud)

|                           |
|---------------------------|
| <b>Speciale gebouwen:</b> |
|---------------------------|

**Poort**

Verplaats de arbeider naar een:

- onbezet speciaal gebouw
- vrij veld in kasteel, stal of herberg
- willekeurig ander gebouw, deze mag bezet zijn, je bent dan wel als tweede aan de beurt op dat gebouw

**Wisselkantoor**

Ontvang 3 dinars

**Koopmansgilde**

Verplaats de provoost 1,2 of 3 plaatsen vooruit of achteruit, het verplaatsen kost geen geld

**Toernooiveld**

Tegen betaling van 1 kleding en 1 dinar krijgt de speler 1 Koninklijk Privilege

**Stallen**

Wijzigt de beurtvolgorde naar de posities in de stallen. De overige worden naar beneden geschoven.

**Herberg**

In de fase 2 betaalt men ongeacht de waarde aangegeven door de brug slechts 1 dinar om een arbeider te plaatsen. Als er in de volgende beurt geen andere arbeider bij komt mag je ervoor kiezen om je arbeider terug te nemen.

**Neutrale gebouwen:****Werkplaats**

Levert 1 voedsel of 1 linnen

**Woud**

Levert 1 hout of 1 voedsel

**Woud**

Levert 1 hout

**Steengroeve**

Levert 1 steen

**Marktplaats**

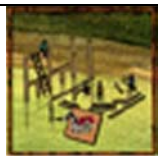
Betaal 1 grondstof naar keuze (óók goud) en ontvang 4 dinars.

**Timmerman**

Men mag een houten gebouw bouwen

**Voorgedrukte gebouwen:****Handelaar**

Betaal 2 dinars voor één grondstof naar keuze (geen goud)

**Timmerman**

Bouw één houten gebouw

**Goudmijn**

Ontvang één goud

## Houten gebouwen:



### Boerderij

Levert 2 voedsel of 1 linnen



### Boerderij

Levert 2 linnen of 1 voedsel



### Steengroeve

Levert 2 steen



### Zaagmolen

Levert 2 hout



### Metselaar

Men mag een stenen gebouw bouwen



### Notaris

Men mag een residentie bouwen voor 1 dinar en 1 linnen, over een neutraal gebouw of over een eigen houten of stenen gebouw



### Handelaren

Betaal 1 dinar en verwerf 1 grondstof naar keuze (niet goud) Of betaal 2 dinars voor 2 grondstoffen (geen goud)  
*N.b. de bouwkosten van de marktplaats bedraagt 1 hout en 1 grondstof naar keuze*



### Marktplaats

Betaal 1 grondstof naar keuze (óók goud) en ontvang 6 dinars.  
*N.b. de bouwkosten van de marktplaats bedraagt 1 hout en 1 grondstof naar keuze*

## Stenen gebouwen:



### Boerderij

Levert 2 voedsel en 1 linnen aan de speler met de arbeider. Is deze arbeider niet van de eigenaar dan ontvangt de eigenaar 1 voedsel of 1 linnen.



### Kleermaker

Ruil 2 linnen voor 4 prestigepunten of 3 linnen voor 6 prestigepunten



### Bank

Betaal 2 dinars voor 1 goud of 5 dinars voor 2 goud.

|  |   |  |
|--|---|--|
|  <p><b>Alchemist</b><br/>Betaal 2 <u>verschillende</u> grondstoffen naar keuze<br/>En ontvang 1 goud. Of betaal 4 <u>verschillende</u> grondstoffen voor 2 goud</p> |  <p><b>Woud</b><br/>Levert 2 hout en 1 voedsel aan de speler met de arbeider. Is deze arbeider niet van de eigenaar dan ontvangt de eigenaar 1 hout of 1 voedsel</p>       |  <p><b>Architect (2x)</b><br/>Men mag een prestigieus gebouw bouwen over een eigen residentie.</p>   |
|  <p><b>Goudhandelaar</b><br/>Ruil 1 goud om voor 5 prestige punten of 2 goud voor 9 prestige punten.<br/><i>N.B.: Dit is een uitbreidingskaart</i></p>              |  <p><b>Werkplaats</b><br/>Levert 2 steen en 1 linnen aan de speler met de arbeider. Is deze arbeider niet van de eigenaar dan ontvangt de eigenaar 1 steen of 1 linnen</p> |  <p><b>Kerk</b><br/>Ruil 2 dinars voor 3 prestige punten of 4 dinars voor 5 prestige punten.<br/><i>N.b. de bouwer ontvangt bij het bouwen 3 prestige punten en 1 koninklijk privilege</i></p> |
| <p><b>Residentie gebouwen:</b></p>   |   |  |
|  <p><b>Woonhuis</b><br/>Eigenaar krijgt in fase 1 1 dinar extra</p>   |   |  |
| <p><b>Prestigieuze gebouwen:</b></p>   |   |  |
|  <p><b>Weverij</b></p>  |  <p><b>Theater</b></p>   |  <p><b>Academie</b></p>  |
|  <p><b>Standbeeld</b></p>   |  <p><b>Graanpakhuis</b></p>  |  <p><b>Kathedraal</b></p>  |
|  <p><b>Hotel</b></p>  |  <p><b>Bibliotheek</b></p>   |  <p><b>Gedenkteken</b></p>   |