

Caylus - Reglamento en Español

Un juego de William Attia
Ilustraciones por Arnaud Demaegd - Diseño gráfico por Cyril Demaegd
Traducido al español por Jose María Flores

Contenido

- 1 tablero
- 1 cilindro blanco de “Administrador” y 1 disco blanco de “Preboste”
- 30 monedas de un denario y 10 monedas de cinco denarios
- 30 cilindros de “trabajadores” (6 para cada color: azul, rojo, verde, naranja y negro)
- 100 casas (20 para cada color: azul, rojo, verde, naranja y negro)
- 35 discos de marcador (7 para cada color: azul, rojo, verde, naranja y negro)
- 140 cubos de recursos (30 cubos rosas, marrones y grises; 20 cubos amarillos)
- 40 baldosas de edificio (80 baldosas neutrales, 8 baldosas de madera, 9 baldosas de piedra, 8 baldosas residenciales, 9 baldosas de prestigio).
- este libreto

Hace mucho tiempo...

1289. Para consolidar las fronteras del Reino de Francia, el Rey Felipe “El Justo” decidió construir un nuevo castillo. Por el momento, Caylus es sólo una modesto pueblo, pero pronto, acudirán una multitud de obreros y artesanos, atraídos por la fortuna que puede aportarles esta formidable obra. Alrededor de la obra, una ciudad comienza a emerger lentamente...

Objetivo del juego

Los jugadores encarnan a los maestros constructores. Construyendo el castillo del Rey y desarrollando las infraestructuras de la ciudad que se extiende a sus pies, ganan puntos de prestigio y el favor del Rey. Cuando el castillo esté terminado, el jugador que ha obtenido más prestigio gana la partida.

Preparación

N.B.: Las reglas de juego son idénticas a 3, 4 ó 5 jugadores. Los ajustes para jugar con 2 jugadores son explicados al final de estas reglas.

- El tablero de juego se coloca en medio de la mesa. Las baldosas de edificios marrones, grises y azules son clasificadas por color y dispuestas por la cara visible al lado del tablero. Las baldosas verdes son amontonadas cerca. Un jugador mezcla las 6 baldosas rosas y las pone aleatoriamente sobre los 6 primeros espacios del camino (11).
- Los cubos de recursos así como los denarios son clasificados y colocados cerca del tablero, formando así la reserva.
Recordatorio: las monedas pequeñas valen 1 denario; las monedas grandes valen 5.
- Cada jugador elige un color y coge todas las piezas de madera correspondientes a su elección. Coloca un marcador cerca de la escala de orden del turno (2), otro sobre el puente, cerca de la escala de espacios de paso (10), y coloca un marcador sobre cada una de las cuatro flor-de-lís que simbolizan el favor del Rey (3). El último marcador está colocado sobre es espacio 0 de la pista de puntuación (1).
- Uno de los jugadores toma todos los marcadores colocados cerca de la escala de orden del turno (2) y los coloca aleatoriamente sobre los espacios numerados para determinar el orden del primer turno. El jugador situado sobre el espacio 1 toma 5 denarios de la reserva. Los jugadores situados sobre los espacios 2 y 3 toman 6 denarios. Los jugadores situados sobre el 4 y 5 toman 7 denarios. **Cada jugador también coge de la reserva 1 cubo de madera y 2 cubos de comida.** Los denarios de los jugadores permanecerán visibles durante la partida.
- El peón del Administrador y del preboste se colocan sobre el último edificio neutro del tablero (ver el plano al lado).

Tablero

Recursos:

Comida



Madera



Piedra



Tela



Oro



Edificios:

Madera



Piedra



Prestigio



Residencial



Peones:



Administrador



Preboste



Trabajador



Marcador



Casa

Principios del Juego

Cada jugador encarna a un maestro constructor y tiene un equipo de 6 trabajadores, algunos recursos y un poco de dinero (denarios). Los trabajadores pueden ser colocados en la ciudad o en el castillo:

• **la ciudad:**

Al comienzo del juego, la ciudad es nada más que un pequeño pueblo. Aparte de los edificios especiales (una posada, un campo de justa, un establo, ...), sólo hay unos pocos edificios de recursos (una granja, un aserradero, una cantera, ...), un pequeño mercado y los carpinteros que pueden construir edificios de madera. No obstante, los jugadores tendrán que desarrollar la actividad económica a lo largo del camino, debido a los enormes recursos que son necesarios para construir el castillo. Por tanto deben instalar mejores fuentes de producción, y tal vez encontrar un manpostero que les ayudará a construir edificios de piedra, o hasta alcanzar la remota mina de oro...

¡Pero esas cosas son muy caras, y los maestros constructores tendrán que vigilar su bolsa con mucho cuidado!. Efectivamente, cada vez que un obrero sale a trabajar, su dueño debe pagarle. Además, si su maestro los envía a trabajar en el edificio de otro maestro constructor, este último ganará prestigio. Para ganar la partida, hay que saber sacar ventaja de los recursos de otros jugadores, sin favorecerlos inútilmente.

Poco a poco, la ciudad se desarrolla. Los viejos edificios de producción se vuelven obsoletos, a no ser que el legislador los transforme en edificios residenciales, cuyo alquiler traen algunas rentas suplementarias. Si un arquitecto entra en a sus servicio, le permitirá embellecer la ciudad con algunos edificios de prestigio (una estatua, o incluso una catedral). Pero desde luego, los maestros constructores no dictan la ley de la ciudad, y están sometidos a la autoridad de ambos agentes del poder real: el Administrador y su ayudante, el preboste.

El preboste es un celoso y poderosos oficial. Según su posición a lo largo del camino, decide cuales edificios pueden ser activados y, por consiguiente, cuales trabajadores serán capaces de trabajar durante este turno. Afortunadamente, el preboste es corruptible. Por unos denarios, es fácil ayudarlo a alcanzar un edificios específico, o hacerle retroceder a lo largo del camino para impedir trabajar a los trabajadores de otro maestro.

En cuanto al Administrador, sólo está interesado en el progreso de construcción del Castillo. Siempre avanza a lo largo del camino, forzando a los maestros a construir más rápidamente...


• **el castillo:**

El castillo está compuesto de 3 secciones: mazmorra, muralla y torreones. El movimiento del Administrador a lo largo del camino, determina la progresión de los trabajos en el castillo y el cambio de una sección. Al avanzar rápido (¡y bien!) en la construcción del castillo, los maestros acumulan prestigio. ¡Si eres astuto, también serás capaz de atraer el favor del Rey!


Al final del juego, cada jugador suma sus puntos de prestigio acumulados durante toda la partida. El maestro que tiene más prestigio gana la partida. ¡Su futuro en el servicio del Rey será glorioso!

Convenciones


Explicaciones de algunos símbolos usados en el juego.




2 cubos (idénticos o diferentes) de comida, madera, piedra y/o tela (ningún oro)




1 cubo de cualquier clase (hasta el oro)




4 Denarios




Gana 3 puntos de prestigio (puntos de victoria)




Escoge un favor real



Mazmorra



Murallas



Torreones

Progreso del Juego

El juego esta dividido en **turnos**. Y cada turno esta dividido en **7 fases**.

Fase 1 – Recogiendo los Ingresos

Cada jugador coge **2 denarios** de la reserva. Además, cada jugador también obtiene:

- 1 denario por edificio residencial (fondo verde) que ellos posean,
- 1 denarios si han construido la Biblioteca,
- 2 denarios si han construido el Hotel.

El ingreso de un jugador pueda obtener no esta limitado.

Fase 2 – Colocación de los Trabajadores

Después de establecer orden del turno, los jugadores realizan una acción. Pueden escoger:

- a) pasar,
- b) poner un trabajador en un edificio especial, neutro, o fijo,
- c) poner un trabajador sobre uno de los edificios de otro jugador,
- d) poner un trabajador sobre uno de sus propios edificios
- e) poner un trabajador en el castillo.

La fase 2 dura hasta que todos los jugadores hayan pasado. Se prohíbe situar un trabajador sobre un edificio de prestigio (azul), sobre un edificio residencial (verde) o sobre un espacio sin construir. También se prohíbe la colocación de un trabajador sobre un espacio donde ya haya otro trabajador, excepto en tres casos (establos, posada, el castillo - ve debajo).

Pasar es una acción gratuita, pero situar un trabajador cuesta algunos denarios.

a) pasar

Si un jugador quiere o debe pasar debido a una carencia de trabajadores o dinero, pone su marcador de color (localizado en el puente) sobre el primer espacio disponible (es decir sobre el número más pequeño se este desocupado) de la escala de paso. **El primer jugador que pasa consigue inmediatamente 1 denario de la reserva.**

Una vez que un jugador haya pasado, no podrá colocar trabajadores hasta el final de la fase.

b) situar un trabajador en un edificio especial, neutral o fijo

El jugador paga a la reserva una cantidad igual al número desocupado más pequeño de la escala de paso (entre 1 y 5 denarios, según el número de jugadores que hayan pasado). Luego, coloca uno de sus trabajadores sobre el espacio de edificio especial, neutral o fijo de su elección.

Si el trabajador es colocado en los establo, el jugador le pone sobre el número más pequeño disponible. Hasta 3 trabajadores pueden ser colocados allí, pero un jugador dado sólo puede colocar uno.

Si el trabajador está colocado en la posada, el jugador lo pone sobre el círculo de la izquierda. En consecuencia, este trabajador posiblemente pasará algún tiempo con otro trabajador colocado sobre el otro círculo de su derecha (un jugador puede tener dos de sus trabajadores simultáneamente en la posada).



Rentas



Ejemplo: En su turno, Azul decide pasar. Coge su marcador del puente y lo sitúa sobre el primer espacio vacío de la escala de paso. Nadie ha pasado aun, por tanto Azul coge 1 denario de la reserva. A partir de este momento, Verde, Naranja y Rojo deberán pagar 2 denarios para situar a sus trabajadores en el edificio de otro jugador.



Ejemplo (continua): En su turno, Verde decide poner un trabajador en espacio de vendedor ambulante (edificio básico). Desde que Azul ya había pasado (ver ejemplo anterior), Verde tiene que pagar 2 denarios por esta acción.

c) situar un trabajador en el edificio de otro jugador

El jugador que situó un trabajador paga a la reserva una cantidad igual al número desocupado más pequeño de la escala de paso (entre 1 y 5 denarios, según el número de jugadores que hayan pasado). Después, el jugador sitúa uno de sus trabajadores en el edificio del oponente de su elección. **El dueño del edificio inmediatamente gana un punto de prestigio.**

d) situar un trabajador en el edificio de otro jugador

El jugador paga a la reserva 1 denario a la reserva. Después, el jugador sitúa su trabajador.
NB: *Situación un trabajador en uno de tus edificios no produce puntos de prestigio.*

e) situar un trabajador en el castillo

El jugador que situó un trabajador paga a la reserva una cantidad igual al número desocupado más pequeño de la escala de paso (entre 1 y 5 denarios, según el número de jugadores que hayan pasado). Después, el jugador sitúa uno de sus trabajadores en el espacio de castillo con el número más pequeño disponible.

El castillo puede tener varios trabajadores, pero cada jugador sólo puede situar uno.

Fase 3 – Activando edificios especiales

Los edificios especiales se activarán en este orden:

a) la puerta

Si un trabajador ha sido colocado sobre este espacio, su propietario puede colocarlo gratuitamente sobre cualquier espacio desocupado. Así, el trabajador puede ser colocado en otro edificio especial desocupado, en el castillo, la posada o el establo (si el jugador ya no tiene un trabajador allí) o en cualquier otro edificio. Si el jugador decide poner a su trabajador sobre el edificio de otro jugador, éste inmediatamente gana 1 punto de prestigio. Si el jugador no quiere (o no puede) mover a su trabajador, simplemente lo recupera.

b) el comercio

El jugador obtiene 3 denarios de la reserva y recupera a su trabajador.

c) el gremio mercantil

El jugador puede elegir mover al preboste de 1 a 3 espacios hacia atrás o hacia delante a lo largo del camino. Después el jugador regresa a su trabajador.

d) el campo de justas

El jugador puede elegir pagar a la reserva 1 denario y 1 cubo de tela con el propósito de obtener un favor real (véase más abajo). Después el jugador regresa a su trabajador.
NB: *No puedes pagar 1 denario y 1 cubo de tela varias veces para obtener más de un favor real por turno.*

e) los establos

Cambia el orden del turno: si un jugador sitúa un trabajador en el círculo 1, se convertirá en el jugador número 1, el segundo círculo te garantiza la posición 2; el tercer círculo la posición 3. Las posiciones de los otros jugadores se cambia de acuerdo a la escala de turno. Después, los trabajadores recuperan sus trabajadores de el establo.



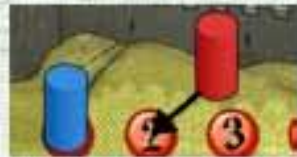
Ejemplo (continúa): En su turno, Naranja pasa.



Ejemplo (continúa): Rojo sitúa un trabajador en el manpos-tero Verde. Esto cuesta 3 denarios (desde que Azul y Naranja pasaron). Además, Verde gana 1 prestigio.



Ejemplo (continúa): Verde pasa. Rojo sitúa su trabajador en su granja, lo cual le cuesta sólo 1 denario.



Ejemplo (continúa): Finalmente, Rojo sitúa un trabajador en el castillo, cogiendo el primer punto disponible (al lado del peón azul). Desde que azul, Naranja y Verde han pasado, Rojo debe pagar 4 denarios.



Puerta



Comercio



Gremio mercantil



Campo de justas



Establos



Ejemplo (continúa): Durante este turno, Azul ha situado un trabajador en 1 del establo. Rojo ha situado uno en el número 2. El orden del turno, el cual es Rojo / Verde / Naranja / Azul, cambia. Azul es ahora el primero, y Rojo el segundo. Verde ahora parte de la tercera posición, y Naranja de la última. Ahora, este será el nuevo orden del turno.

f) la posada

Si un jugador ha colocado un trabajador durante este turno, ahora el trabajador es movido al círculo de la derecha (el trabajador permanecerá allí para el siguiente turno). El trabajador que previamente ocupó este círculo es echado fuera y vuelve a su maestro.

Si un jugador pone a un trabajador sobre la posada en un turno anterior y si no han le echado fuera (es decir, si nadie ha jugado en la posada durante este turno), o bien recupera su peón o bien lo deja donde está para el siguiente turno. Si no se quita el peón, su dueño todavía será capaz de usar el poder concedido por la posada en la siguiente turno.

El jugador que ocupa el círculo de la derecha siempre **paga 1 denario para colocar sus trabajadores**, no importa cuantos jugadores han pasado (sus adversarios continúan recibiendo 1 punto de prestigio cada vez que se usa uno de sus edificios).

Fase 4 – El movimiento del preboste

En el orden que pasaron en la fase 2 (es decir, el primer jugador que pasó habla primero), los jugadores ahora tienen la oportunidad de desplazar al preboste. La posición final del preboste determinará cuales edificios serán activados.

Cada jugador puede mover al preboste de 1 a 3 espacios hacia adelante o hacia atrás pagando **1 denario por espacio**. También se puede pasar.

El desplazamiento del preboste puede dar lugar a discusiones entre los jugadores, pero está prohibido un intercambio que sea marco de un acuerdo. Además, un jugador no tiene por qué mantener su palabra cuando termina su turno de mover al preboste. El preboste no puede ser movido ni antes del puente (es decir, los edificios especiales) ni más allá del final del camino. En cambio, sí puede avanzar sobre espacios vacíos.

Cuando cada jugador habló o pasó una vez, pasamos a la siguiente fase.

Fase 5 – Activación de los edificios

Los edificios son activados en orden (siguiendo el camino) desde el primer espacio después del puente hasta, incluido, el espacio que ocupa ahora el preboste. **Los edificios más allá de la localización actual del preboste no se usarán.** Los jugadores que tengan trabajadores en estos edificios no utilizados los recuperan sin ninguna compensación (los puntos de prestigio otorgados por estos trabajadores no son cancelados).

Un jugador no tiene por qué aplicar los efectos de un edificio, **a menos que sea un edificio de producción**. Una vez que el edificio ha sido activado, el jugador recupera a su trabajador, y el siguiente edificio es activado.

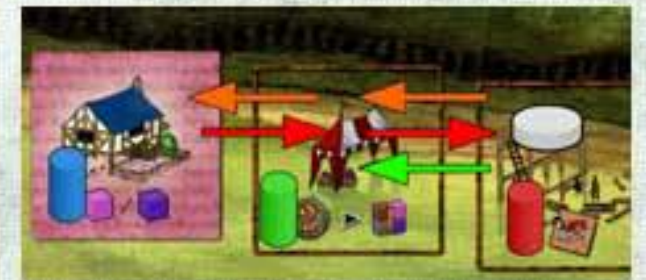
a) edificios de producción

Estos edificios permiten al jugador que los activó obtener cubos de la reserva. Los cubos son situados frente al jugador.

Adicionalmente, si un edificio de producción de **piedra** (fondo gris) es activado **por cualquier jugador que no sea su dueño**, el dueño obtendrá un cubo de recurso (eligiendo entre los recursos producidos por el edificio) de la reserva. Si el edificio es activado por su dueño, obtiene las rentas normales otorgadas por el edificio, pero ningún cubo adicional.



Ejemplo: Durante este turno, Azul permaneció en el círculo derecho de la posada. Poner un trabajador sólo le cuesta 1 denario. Durante la fase de colocación de trabajadores, Verde situó un trabajador en el círculo izquierdo. Cuando la posada se activa, Azul es echado fuera, y Verde ocupa su lugar. Estará aquí hasta que sea echado o elija recuperarlo en turno posterior. Mientras tanto paga sólo un denario para colocar a sus trabajadores.



Ejemplo: Durante el turno, Azul pasa el primero, seguido de Naranja, Rojo y Verde. Siguiendo el orden de paso, ahora los jugadores tienen la oportunidad de mover al preboste. Azul pasa. Naranja quiere mover al preboste 2 espacios hacia atrás, y por esto paga 2 denarios a la reserva. El peón Rojo y Verde nunca podrán ser activados. Rojo paga 2 denarios para tener un movimiento del preboste de 2 espacios hacia delante, pero Verde decide pagar 1 para mover 1 espacio hacia atrás al preboste. El edificio Verde podrá ser activado, pero no el Rojo. Como resultado, el preboste ha terminado un espacio al lado de la posición inicial de este turno.



Granja de Madera: produce 2 cubos de comida ó 1 cubo de tela



Granja de piedra: produce 2 cubos de comida Y 1 cubo de tela. Si es activada por alguien que no sea su dueño, el dueño coge o bien 1 cubo de comida ó 1 cubo de tela de la reserva.

b) construcción de edificios

Te permitirá construir en el tablero nuevos edificios :

- el carpintero sólo permite a los jugadores construir edificios de madera (baldosas con fondo marrón).
- el mampostero sólo permite a los jugadores construir edificios de piedra (baldosas con fondo gris).
- el arquitecto sólo permite a los jugadores construir edificios de prestigio (baldosas con fondo azul).

Sólo es posible construir un edificio si esta disponible en la reserva. Para construir un edificio, el jugador tiene que pagar el precio en cubos (el precio esta indicado en la esquina superior izquierda de la baldosa) de su propia reserva. Después, el nuevo edificio se situara en el primer espacio vacío (sin construir) del camino, si su dueño pone una de sus casas en la esquina superior izquierda. El jugador inmediatamente anota sus puntos de prestigio por la construcción de este edificio (el número de puntos de prestigio se muestra en la esquina superior derecha de la baldosa).

Los edificio de **Prestigio** siguen las mismas reglas, pero sólo pueden ser construidos sobre los lugares de los edificios residenciales que posea un jugador dado (ver el legislador a continuación). En tal caso, el edificio verde se descarta y se reemplaza con el edificio de prestigio elegido. La construcción de algunos edificios de prestigio otorga a sus dueños algunas ventajas:

- la estatua, el teatro, la universidad: el constructor obtiene inmediatamente 1 favor real.
- el monumento: el jugador que lo construye inmediatamente obtiene 2 favores reales (ver a continuación).

c) el legislador

El legislador permite a los jugadores transformar un edificio neutral (con fondo rosa) o uno de sus propios edificios en un edificio residencial (con fondo verde). Para transformar un edificio, el jugador debe entregar 1 cubo de tela y 1 denario. Después, el jugador reemplaza es edificio elegido con un edificio residencial e inmediatamente obtiene **2 puntos de prestigio**. El jugador debe poner una de sus casas en la baldosa del edificio residencial. Desde este momento, durante la fase 1, este edificio produce un ingreso de 1 denario adicional para su dueño. Si el edificio residencial en algún momento se transforma en un edificio de prestigio, este ingreso adicional se pierde.

NB: Donde quiera que un edificio de un jugador se transforme, ese edificio se devuelve a la pila y en consecuencia puede ser reconstruido. Los edificios neutrales se descartan permanentemente. El número de edificios residenciales teóricamente esta limitado. Si se agotan, en su lugar puedes poner casas en los espacios vacíos.

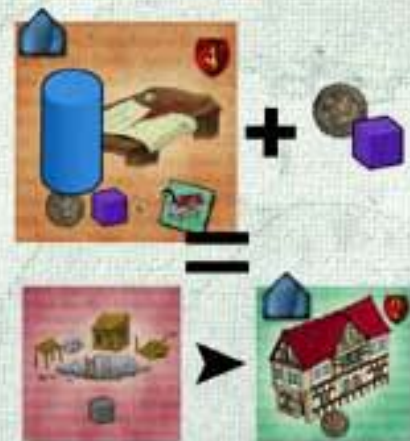
El legislador no puede transformas los edificios de prestigio, en edificios permanentes o edificios residenciales. Más aun, **el legislador nunca puede ser transformado**. Si un trabajador esta sobre el edificio que quiere transformar, el jugador inmediatamente paga, pero la acción se retrasará hasta que el edificio haya sido activado.



Ejemplo: Rojo tiene uno de sus trabajadores en el carpintero neutral, y quiere construir una granja. Paga 1 cubo de comida y 1 cubo de madera - de su reserva - al stock. Y coloca la granja en el espacio disponible del tablero. Pone una casa en la granja para indicar que es de su propiedad e inmediatamente gana 2 puntos de prestigio (como se indica en la esquina superior derecha de la baldosa).



Ejemplo: Verde tiene uno de sus trabajadores en el arquitecto (como el edificio pertenece al Azul, este último gana 1 punto de prestigio gracias al trabajador Verde), y quiere construir la Estatua. Verde paga 1 cubo de oro y 2 cubos de piedra - de su reserva - al stock. Descarta uno de sus edificios residenciales y lo reemplaza con la Estatua. Inmediatamente obtiene 7 puntos de prestigio y 1 favor real.



Ejemplo: Azul tiene uno de sus trabajadores en el legislador (el edificio le pertenece; en consecuencia Azul no gana ningún punto de prestigio), y quiere construir un edificio residencial. Paga 1 cubo de tela y 1 denario - de su reserva - al stock. Quita la cantera neutral (podría haber escogido uno de sus propios edificios) y lo transforma en un edificio residencial. Sitúa una casa e inmediatamente obtiene 2 puntos de prestigio. En cada turno posterior, obtendrá un ingreso adicional de 1 denario.

d) las plazas del mercado

Los mercados te permitirán vender 1 cubo de tu reserva y obtener denarios a cambio (el precio depende del mercado). No es posible vender varios cubos al mismo tiempo.

e) vendedor ambulante

Por algunos denarios, el vendedor ambulante te permitirá comprar 1 o varios cubos del stock. No te permite comprar oro. En el vendedor ambulante fijo, no podrás comprar más de 1 cubo. En el vendedor ambulante no-fijo se te permite comprar 1 o 2 cubos de tu elección.

f) la iglesia

La iglesia te permite cambiar denarios por puntos de prestigio. El jugador o bien puede pagar 2 denarios y obtener 3 puntos, o pagar 4 denarios y obtener 5 puntos.
NB: EL jugador que construye este edificio obtiene 3 puntos de prestigio y un favor real (ver a continuación) cuando lo coloca sobre el tablero.

g) la sastrería

La sastrería te permite cambiar cubos de tela por puntos de prestigio. El jugador o bien puede elegir pagar 2 cubos y obtener 4 puntos, o pagar 3 cubos y obtener 6 puntos.

h) el banco

El banco te permite cambiar denarios por cubos de oro. El jugador o bien paga 2 denarios y obtiene 1 cubo de oro, o pagar 5 denarios y obtener 2 cubos de oro.

i) el alquimista

El alquimista te permite cambiar cubos por oro. El jugador o bien paga 2 cubos (puede utilizarse cubos de cualquier bien) y obtiene 1 cubo de oro, o pagar 4 cubos (puede utilizarse cubos de cualquier bien) y obtener 2 cubos de oro.

Fase 6 – Construir en el castillo

Esta fase sólo le concierne a los jugadores que han situado un trabajador en el castillo.

El castillo esta dividido en tres secciones:

- la Mazmorra (compuesto de 6 secciones) se construye antes de la primera puntuación.
- las Muralla (compuesta de 10 secciones) se construye antes de la segunda puntuación.
- los Torreones (compuesta de 14 secciones) se construye antes de la tercera puntuación.

Los jugadores deben construir en el castillo de acuerdo al orden de la escala del castillo (comenzando por el espacio 1) El jugador decide durante su turno cuantos lotes quiere entregar a la reserva. **Un lote debe esta compuesto de tres cubos diferentes, uno de ellos debe ser un cubo de comida.**



Plaza del Mercado



Vendedor ambulante



Iglesia



Sastrería



Banco



Alquimista



Ejemplo: Durante su turno, Rojo y Verde han situado un trabajador en el castillo (donde esta siendo construida la mazmorra). Rojo, como su peón esta en el espacio 1, comienza la construcción. Entrega el lote (comida+piedra+madera) y pone una de sus casas en uno de los espacios vacíos de la mazmorra. Obtiene 5 puntos de prestigio. Ahora, es el momento de que el Verde entregue sus lotes.

Cada lote que un jugador entrega le permite poner una casa en la sección del castillo que actualmente esta bajo construcción (como se puede ver a continuación, es el progreso sobre el tablero del Administrador quien determina que sección esta en construcción). Si no hay más espacios en la sección, el jugador debe comenzar a construir en la siguiente sección (sin embargo, si los jugadores están construyendo los Torreones - que es la última sección - es posible que alguno de ellos no pueda entregar más lotes).

Finalmente, la construcción de una nueva sección puede comenzar antes de que otra sección este terminada (quedaran espacios vacíos) En este caso, los espacios vacíos permanecerán desocupados hasta la finalización del juego.

Si un jugador ha colocado un trabajador en el castillo pero no puede entregar el lote (es decir, si no tiene suficientes cubos diferentes), **pierde 2 puntos de prestigio** (no es posible puntar por debajo del 0). Esta penalización no se aplica si, durante la construcción de los Torreones, un jugador no puede entregar lotes por que no quedan espacios vacíos (si el jugador, tiene al menos un lote, mantendrá los cubos y su prestigio no se ve afectado).

Los jugadores ganan puntos de prestigio siempre que ayuden a construir el castillo:

- por cada lote que proporcione para construir la Mazmorra, el jugador gana 5 puntos de prestigio.
- por cada lote que proporcione para construir la Muralla, el jugador gana 4 puntos de prestigio.
- por cada lote que proporcione para construir los Torreones, el jugador gana 3 puntos de prestigio.

Finalmente, determinas que jugador ha proporcionado la mayoría de lotes en este turno (en otras palabras, cual jugador ha puesto más casas). Este jugador inmediatamente obtiene 1 favor real (ver a continuación). **Si algunos jugadores empatan, el primero de ellos que llegó al castillo obtiene el favor.**

Los jugadores ahora recuperan a sus trabajadores del castillo.

Fase 7 – Final del turno

El Administrador se mueve a lo largo del camino. Siempre se mueve hacia delante (es decir, se mueve alejándose del castillo). Puede moverse a cualquier espacio vacío. Su movimiento se determina por la posición actual del Preboste:

- Si el preboste esta situado después del Administrador en el camino (es decir, más alejado del castillo) el Administrador se mueve **2 espacios** hacia delante.
- Si el preboste esta situado antes del Administrador en el camino (es decir, más cerca del castillo) el Administrador sólo avanza **1 espacio**.

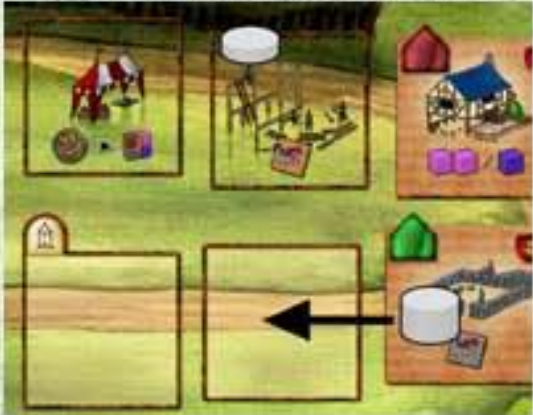
Una vez que el Administrador se ha movido, coloca al Preboste en el espacio donde acaba de llegar el Administrador. Después, comprueba si es necesario puntuar: si el Administrador, durante su movimiento, ha llegado o sobrepasado una casilla de puntuación, o si una sección del castillo ha sido completada durante este turno, procede con la puntuación (en cualquier caso, sólo hay una puntuación por sección).

Después, comienza un nuevo turno.

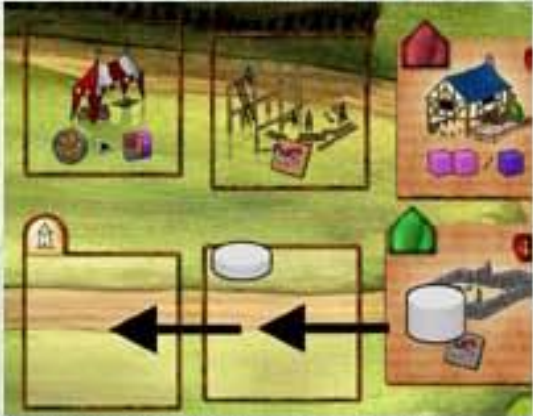


Ejemplo (continuación): Verde tiene 2 lotes. Coloca 2 casa en el castillo, pero como sólo queda 1 espacio en la Mazmorra, verde pone su casa en la sección de Mazmorra, y otra en la sección de Muralla. Obtiene 9 puntos de prestigio (5 puntos por la casa en la Mazmorra, y 4 puntos por la casa en la sección de Muralla).

Para este turno, Verde ha construido la mayoría de las casa en el castillo. Gana un favor real. Habiendo gastado Verde un solo lote, habría ganado 5 puntos de prestigio, y Rojo - quien fue el primero en poner un trabajador en el castillo en este turno - habría ganado el favor real.



Ejemplo: El Preboste esta a unos pocos espacios del camino del Administrador. Este último mueve 1 espacio adelante. Después, el Preboste se coloca en el nuevo espacio del Administrador. El espacio que inicia la puntuación de la Mazmorra aun no ha sido alcanzado, aquí los jugadores sólo podrán comenzar a puntuar la Mazmorra si esta ha sido terminada (como en el ejemplo anterior).



Ejemplo: El Preboste, en el camino, esta alejado un espacio del Administrador. El Administrador se mueve 2 espacios adelante. Después el Preboste se sitúa en el mismo espacio que el Administrador. El espacio que inicia la puntuación de la Mazmorra ha sido alcanzado. Los jugadores proceden con la puntuación de la Mazmorra (a menos que la puntuación de la mazmorra, por estar completada, no haya sido realizada, en cuyo caso los jugadores continúan con el siguiente turno).

Puntuación:

En consonancia con la sección (la Mazmorra, la Muralla o los Torreones) son puntuadas, cada jugador, siguiendo el orden del turno, cuentan el número de partes del castillo que han construido (esto es, el número de casas que han situado en la sección) y se remiten a la correspondiente tabla de puntuación. Si estas puntuando una sección en la cual ya existen casa en la siguiente sección debido a la escasez de espacio, estas últimas casas no entran en el conteo.

Mazmorras:

sin casas ► -2 puntos de prestigio
2 casas o más ► 1 favor real

Murallas:

sin casas ► -3 puntos de prestigio
2 casas ► 1 favor real
3 ó 4 casas ► 2 favores reales
5 casas o más ► 3 favores reales

Torreones:

sin casas ► -4 puntos de prestigio
2 ó 3 casas ► 1 favor real
4 ó 5 casas ► 2 favores reales
6 casas o más ► 3 favores reales

Quando la puntuación termina, donde quiera que se encuentre el Administrador, el jugador debe concentrarse en la siguiente sección, aunque existan espacios vacíos en la sección que acaba de ser puntuada. Si la sección de los Torreones acaba de ser puntuada, el juego finaliza (ver a continuación).



Ejemplo: La sección de la Mazmorra debe ser puntuada. El orden del turno es Rojo, Azul, Naranja, y Verde. Cada jugador se remite la tabla de puntuación de la Mazmorra. Rojo puso casas en 2 espacios y obtiene 1 favor. Azul construyo 3 partes y obtiene también 1 favor. Naranja no ha construido nada, por tanto pierde 2 puntos de prestigio (NB: no puedes tener menos de 0 puntos). Finalmente, Verde puso 1 casa en la Mazmorra y no obtiene nada (la casa verde en la Muralla aun no será puntuada).

Favores Reales

Existen diferentes formas de obtener favores reales:

- al utilizar el campo de justas.
- al construir edificios específicos (la Iglesia, la Estatua, ...).
- al convertirse en el mejor constructor de las secciones del castillo.
- durante la puntuación de las Mazmorras, la Muralla o los Torreones.

El favor del Rey se representa en 4 filas de la tabla. Las filas son:

- a) incremento en puntos de prestigio,
- b) ganar denarios,
- c) ganancia en cubos de recursos,
- d) usos exclusivo de algunos edificios.

Cada línea esta dividida en 5 columnas con un poder incrementado (de izquierda a derecha). Para cada línea, las dos primeras columnas están disponibles desde el inicio del juego. Las columnas 3 y 4 están disponibles a partir de la puntuación de las Mazmorras (aunque los jugadores hayan comenzado a construir en la siguiente sección). La columna 5 esta disponible después de la puntuación de la Muralla (aunque los jugadores hayan comenzado a construir en la siguiente sección). Varios jugadores pueden estar al mismo tiempo sobre la misma casilla.

Quando un jugador obtenga un favor, debe elegir una línea, y, si es posible avanzar hacia la derecha. Después, el jugador puede utilizar el efecto proporcionado en la línea elegida, entre el nivel 1 y que actualmente indica su marcador.

a)		1	2	3	4	5
b)		3	4	5	6	7
c)						
d)						

Tabla de favores reales

El jugador puede avanzar el marcador al nivel 2 de una línea dada, y escoger el uso de los efectos del nivel 1. No es posible avanzar el marcador en una línea dada y utilizar el efecto de otra línea. Con el nivel 5 alcanzado, el marcador no podrá ir a otro lugar, pero el jugador podrá utilizar esa línea y los efectos de la ventaja que elija.

Si un jugador obtiene varios favores durante la misma fase (por ejemplo, durante la puntuación o cuando se construye un monumento), **los favores deben ser usados en líneas diferentes**. Así que, es imposible obtener más de 4 favores en una fase.

a) incrementar puntos de prestigio

El jugador obtiene entre 1 y 5 puntos de prestigio, dependiendo de la columna donde este el marcador (es inútil para activar una columna inferior).

b) ganar denarios

El jugador gana entre 3 y 7 denarios, dependiendo de la columna donde este el marcador (es inútil para activar una columna inferior).

c) ganancia en cubos de recursos

- columna 1: el jugador obtiene 1 cubo de comida.
- columna 2: el jugador obtiene 1 cubo de madera o 1 cubo de piedra.
- columna 3: el jugador obtiene 1 cubo de tela.
- columna 4: el jugador cambia 1 de sus cubos por 2 cubos de su elección (oro no).
- columna 5: el jugador obtiene 1 cubo de oro.

d) uso exclusivo de algunos edificios

Esta fila te permite utilizar directamente el efecto de algunos edificios. Para hacer uso de un edificio dado, no es necesario que este sobre el tablero (por ejemplo, puedes utilizar la columna 3 tanto si el mampostero esta en el tablero como si no). Los edificios se construyen conforme a las reglas de la fase 5.

- columna 1: sin efecto.
- columna 2 (carpintero): el jugador puede construir un edificio de madera jugando 1 cubo de madera menos.
- columna 3 (mampostero): el jugador puede construir un edificio de piedra jugando 1 cubo de piedra menos.
- columna 4 (legislador): el jugador puede transformar un de sus edificios o un edificio neutral en un edificio residencial pagando 1 denario menos.
- columna 5 (arquitecto): el jugador puede construir un edificio de prestigio en uno de sus edificios residenciales (coste normal).



Ejemplo: Naranja acaba de obtener un favor durante la puntuación de la Mazmorra. Elige la primera línea (puntos de prestigio), en la cual ya había avanzado en una fase previa. Sin embargo como la Mazmorra es siendo puntuada, Naranja no podrá avanzar su marcador. Lo deja donde esta y obtiene 2 puntos prestigio.



Ejemplo: Los jugadores están construyendo los Torreones. Todas las columnas de favores están ahora disponibles. Azul acaba de obtener un favor al construir la iglesia. Elige la tercera fila (cubos de recursos). Mueve de la segunda a la tercera columna y elige coger un cubo de comida de la reserva (su marcador esta en el espacio 3, así que podrá escoger entre los espacios 1, 2 y 3).



Ejemplo: Los jugadores están construyendo las Murallas. La columna 3 y 4 de la tabla de favores están ahora disponibles. Verde acaba de obtener un favor gracias al campo de justas. Elige la cuarta fila. Mueve un del espacio 2 al espacio 3 y elige construir un parque. Paga 1 cubo de comida (ya que tiene 1 descuento de cubo de piedra), y sitúa la baldosa en el primer espacio del tablero disponible. Pone una casa en la baldosa e inmediatamente obtiene 3 puntos de prestigio.

Final del juego

El juego termina justo después de puntuar la sección de los Torreones (esto es, después de que el Administrador haya alcanzado el espacio de puntuación de los Torreones o cuando las 14 partes de los Torreones hayan sido construidas).

El jugador suma los siguientes puntos a la puntuación que haya obtenido durante el juego:

- 3 puntos por cubo de oro que le quede,**
- 1 punto cada 3 cubos que le quede (excepto oro),**
- 1 punto por cada 4 denarios que le quede.**

Gana el jugador con la más puntos de prestigio. En caso de empate en la primera posición, ganan todos los jugadores que hayan empatado.

Caylus para 2 jugadores

Las reglas son similares exceptuando esto:

- Ambos jugadores comienzan el juego con 5 denarios.
- El orden del turno cambia en el comienzo de cada turno. El jugador A juega primero durante un turno, y en segundo lugar durante el turno siguiente, así sucesivamente. Por tanto, el establo no se utiliza.
- Cuando un jugador pasa, el otro jugador debe pagar 3 denarios (en vez de 2 del reglamento normal) para jugar en un edificio que no posea. Jugar en tus propios edificios cuesta 1 denario. La posada mantiene su poder (el jugador que sitúe un peón en el espacio derecho paga 1 denario en cada caso).

Consejos

Cada partida de Caylus puede evolucionar de maneras muy diferentes. Dependiendo de la elección de los jugadores (¿qué edificios pueden construirse primero? ¿existirá el legislador? ¿cuándo habrá un manpostero sobre el tablero?), el juego se desarrolla de diferentes formas. En algunas partidas podrán verse enormes cantidades de recursos, en otras no. Algunas partidas se construirán edificios de prestigio, en otras no. Sin embargo, los jugadores deberán tomar ventaja de las situaciones a las que se enfrenten. Aquí tiene algunos consejos que ayudaran a los jugadores en sus primeras partidas.

Orden de resolución: los novatos involuntariamente pueden se incapaces de activar un edificio. Por ejemplo, es necesario un cubo de tela y un denario para activar un campo de justas. El denario podría venir de Gremio Mercantil, dado que esta antes que el campo de justas. Sin embargo, el cubo de tela debe estar en la reserva del jugador al principio de su turno. Efectivamente, no hay producción de tela antes del campo de justas. Si un jugador para activar el campo de justas colocó un trabajador en una granja o vendedor ambulante para utilizar el cubo de tela, su plan fallará, ¡ya que el cubo llegará demasiado tarde!

Orden de paso: Cuanto más tarde pases, el movimiento del Preboste tendrá mayor influencia (si tienes denarios, por supuesto). El Preboste es extremadamente importante para determinar que trabajadores se activaran y cuan rápido llegarán las puntuaciones. Un jugador que pase pronto y cuyos trabajadores se encuentre demasiado alejados en el camino probablemente serán víctimas de sus oponentes, ¡que no dudarán en trabajar juntos para retroceder al Preboste!. De otra forma, el jugador que pase tarde gastará denarios necesarios para activar a todos sus trabajadores.

Situar trabajadores en un edificio de un oponente: A menudo es inteligente mover un peón a un edificio de un oponente, tanto si el oponente obtiene puntos de prestigio. Es más, usando su edificios producirás mucho más.

Edificios especiales: Es necesario utilizar con inteligencia los edificios especiales si quieres ganar el juego. El puente te permite temporizar, y pasar tarde para ocultar tus intenciones. El Comercio proporciona dinero en el mejor momento (es decir, justo después de mover al Preboste). El Gremio Mercantil es la forma más económica de mover al Preboste. El campo de justas te permite obtener ventaja de los favores del Rey sin tener que construir en el castillo. El primer lugar en los establos te asegura una acción importante en el siguiente turno. La posada, especialmente en un partida de varios jugadores, te permite ahorra dinero o mover a más trabajadores.

Favores reales: Los favores reales es un buen camino para afinar tu estrategia. Las cuatro filas de la tabla son muy útiles. La utilidad de la línea de puntos de prestigio es un poco obvia, especialmente si el jugador se concentra en ella. La fila de lo denarios permite a los jugadores reponerse de sus pérdidas. También ayuda para obtener efectos poderosos de algunos edificios (el banco, la iglesia) si están contruidos. La línea de recursos te permite encontrar el cubo que te ayude a tomar la delantera. También te permite acceder a los cubos de oro. Finalmente, la línea de edificios cuya estrategia esta basada en la construcción del castillo, tener un mayor impacto en la ciudad al menor coste.

El legislador: Debes elegir con muchísimo cuidado cual edificios desees transformar con el legislador. Un jugador puede eliminar un edificio neutral que compitan con uno de sus propios edificios, o incluso podrá eliminar la plaza del mercado para privar a todos los jugadores de una fuente de ingresos.

Agradecimientos

El autor quiere dar las gracias a Cyril, Dominique, Nico, Emmanuel, Thomas, Raphi, Thomas, Adrien, Anne, Nico, Laurent, Baptiste, Philippe y a todos los probadores por sus sugerencias, entusiasmo y paciencia.

El editor piratea este espacio para añadir a Sissy, Arnaud, Fabien, Ludwig, David, Christel, Bruno, Xavier, Fred, Sandrine, Benoît, Thibaut, Rick y a todo el equipo de Fireball.