

Caylus : Magna Carta - Règles d'initiation

Un jeu de William Attia – Illustrations d'Arnaud Demaegd – Design de Cyril Demaegd

FAQ et forum : <http://www.ystari.com>

Bienvenue dans la version d'initiation des règles de Caylus : Magna Carta. Cette version contient une règle allégée qui vous permettra de faire vos premiers pas dans l'univers de Caylus. Quand vous aurez joué quelques parties avec la règle d'initiation, nous vous conseillons vivement de passer à la version standard des règles pour faire connaissance avec le Prévôt !

Contenu de la boîte

- 63 cartes
 - 4 jeux de 12 cartes (un par joueur : rouge, vert, orange, bleu)
 - 5 cartes de bâtiments neutres (roses)
 - 7 cartes de bâtiments de prestige (bleus)
 - 1 carte de premier joueur
 - 1 carte de pont (ordre de passage)
 - 1 carte de château
- 16 ouvriers (4 par joueur)
- 4 marqueurs de passage (1 par joueur)
- 1 prévôt
- environ 100 cubes de ressources de 4 types (nourriture, bois, pierre, or)
- 24 jetons de points de prestige (7 à 4 PP, 8 à 3 PP, 9 à 2 PP)
- 56 pièces de 1 denier
- la présente règle

Il était une fois...

1289. Le Roi Philippe le Bel a décidé de faire construire un nouveau château à Caylus. Les ouvriers et les artisans affluent bientôt par dizaines, attirés par la fortune que peut leur apporter ce formidable ouvrage. Tout au long de la route qui serpente au pied du Château, une ville commence lentement à émerger...

But du Jeu

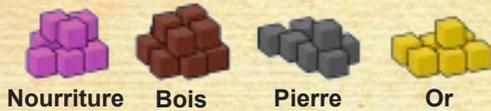
Les joueurs incarnent des maîtres d'œuvre. En construisant le château du Roi et en développant la ville qui s'étend à ses pieds, ils gagnent des points de prestige. Quand le château est terminé, le joueur ayant gagné le plus de prestige remporte la partie.

Préparation

- Un joueur prend les cartes neutres (fond rose) et place le colporteur sur la table (voir page suivante). Il bat ensuite les cartes restantes et place **à gauche** du colporteur : 1 carte s'il y a 2 joueurs, 2 cartes s'il y a 3 joueurs et 3 cartes s'il y a 4 joueurs. Il vient ainsi de former le début de la route. Les cartes roses restantes sont écartées et ne seront pas utilisées dans cette partie.
- Les cartes de prestige (fond bleu), sont exposées à l'écart, face visible, l'hôtel (voir en fin de règle) est replacé dans la boîte et ne sera pas utilisé dans cette version du jeu. Les cartes du pont et du château sont placées à proximité de la route.
- Les jetons de points de prestige sont triés par valeur et placés à côté du château. A 3 joueurs, on retire du jeu 1 jeton de chaque valeur. A 2 joueurs, on retire du jeu 2 jetons de chaque valeur.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions et les cartes correspondant, sauf le notaire et l'église (qui ne sont pas utilisés dans cette version - voir en fin de règle), qui sont replacés dans la boîte. Les joueurs mélangent ensuite leurs cartes et forment chacun une pile face cachée (la face verte des cartes apparaissant), puis piochent 3 cartes dans cette pile. A présent chacun peut, s'il le souhaite, se défausser une seule fois de la totalité des cartes de sa main et piocher 3 nouvelles cartes. Les cartes ainsi écartées forment une défausse, face visible. Chaque joueur dispose de sa propre défausse.
- Chaque joueur prend **2 cubes de nourriture, 2 cubes de bois, et 4 deniers**.
- On détermine aléatoirement un premier joueur, qui prend la carte de premier joueur.

Eléments du Jeu

Ressources :



Jetons du Château :



Mise en place : Pour former le début de la route (ici à 4 joueurs), le colporteur (**D**) est placé sur la table. Ensuite trois cartes neutres aléatoires sont placées à gauche du colporteur (**A**, **B**, **C**). Ainsi la route se déroulera de A vers D pour se poursuivre avec les bâtiments construits par les joueurs. Le pont (**E**) et le Château (**F**) sont placés au dessus de la route.

Cartes : Chaque joueur dispose de sa propre pile de cartes représentant des bâtiments.

- C'est la couleur du bord de la carte (**G**) qui permet de déterminer à quel joueur elle appartient.
- En haut à gauche de la carte est indiqué son coût de fabrication (**H**), payé avec des cubes de ressource.
- En haut à droite, le blason (**I**) indique le nombre de points de prestige que rapportera la carte à la fin de la partie si elle est construite.
- Sous le dessin (**J**) représentant le bâtiment est indiqué l'effet principal du bâtiment (**K**). Cet effet sera obtenu par le joueur qui placera l'un de ses ouvriers sur le bâtiment.
- Enfin, dans le cadre du bas de la carte est indiqué l'effet secondaire du bâtiment (**L**). Cet effet sera obtenu par le propriétaire du bâtiment si un ouvrier appartenant à un autre joueur vient se placer sur son bâtiment. Une description détaillée des cartes est fournie à la fin de ce manuel.

Château : Le Château est composé de 3 parties : Donjon, Murailles et Tours. Pour construire ces éléments, les joueurs devront dépenser des lots de ressources.

Déroulement du Jeu

Important : Dans ce jeu, **l'or est une ressource joker**. Un cube d'or est donc équivalent à un cube de n'importe quel autre type, que ce soit pour construire des bâtiments ou des éléments du Château (voir plus loin). Un **cube blanc** symbolise un cube de **n'importe quel type** (y compris l'or).

Le jeu est découpé en **tours**. Chaque tour est lui-même divisé en **5 phases**.

Phase 1 : Collecte des revenus

Chaque joueur reçoit du stock **2 deniers**.

Phase 2 : Actions

A tour de rôle dans le sens horaire, les joueurs effectuent au choix l'une des actions suivantes :

A) Piocher une carte

Le joueur paie **1 denier** au stock pour **prendre la première carte de sa pile** et l'ajouter à sa main. S'il n'y a plus de cartes dans sa pile, il mélange les cartes de sa défausse pour constituer une nouvelle pile.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

B) Remplacer toutes ses cartes

Le joueur paie **1 denier** au stock pour **défausser toutes les cartes de sa main** (il n'est pas possible d'en conserver certaines), face visible, et en **prendre le même nombre dans sa pile**. S'il n'y a plus de cartes dans sa pile, il mélange les cartes de sa défausse pour constituer une nouvelle pile.

C) Placer un ouvrier sur un bâtiment

Le joueur paie **1 denier** au stock et place un **ouvrier de sa réserve sur une carte de la route**. Il ne peut y avoir qu'un ouvrier par carte. Il est possible de placer un ouvrier sur une carte neutre, sur une carte appartenant à un autre joueur, ou sur l'une de ses propres cartes.

D) Construire un bâtiment de sa main

Le joueur prend **une carte de sa main**, paie au **stock les cubes de ressources** indiqués dans le coin supérieur gauche de la carte de bâtiment, et **l'ajoute à la fin de la route**. Dès cet instant, les joueurs peuvent poser un ouvrier sur ce bâtiment quand vient leur tour.



Exemple : A son tour, Rouge décide de placer un ouvrier sur le marché posé sur la route par Vert. Il paie donc 1 denier au stock et place donc son ouvrier sur la carte. Pour ce tour, il est désormais impossible de placer d'autres ouvriers sur cette carte.



Exemple : A son tour, Bleu décide de construire l'un des bâtiments qu'il possède en main. Il choisit la carrière, puis paie son coût - 2 cubes de pierre et 1 de nourriture - au stock et place le nouveau bâtiment au bout de la route. Désormais, tous les joueurs peuvent placer un ouvrier sur cette carrière quand vient leur tour.

E) Construire un bâtiment de prestige

Le joueur choisit un bâtiment de prestige parmi ceux encore disponibles, paie au stock les cubes de ressources indiqués dans le coin supérieur gauche de la carte du bâtiment, et place le bâtiment de prestige **devant lui**.

F) Passer

Le joueur pose son marqueur de passage sur la case du pont portant le numéro le plus petit. Le premier joueur qui passe prend **1 denier** du stock. **Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus faire d'action pendant cette phase.**

La phase 2 prend fin lorsque tous les joueurs ont passé.



Phase 3 : Effets des bâtiments

Note : les différents effets des bâtiments sont décrits en fin de règle.

En commençant par le début de la route, on résout dans l'ordre l'effet de chacun des bâtiments.

- Un bâtiment sur lequel ne se trouve aucun ouvrier n'a pas d'effet.
- Un bâtiment sur lequel est placé un ouvrier a un **effet principal pour le propriétaire de l'ouvrier**, puis un **effet secondaire pour le propriétaire du bâtiment**.
- Si un joueur a placé un ouvrier sur l'un de ses propres bâtiments, il ne bénéficie **que de l'effet principal et ne peut en aucun cas choisir l'effet secondaire**.

Tous les ouvriers sont récupérés par leurs propriétaires.

Note : les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser l'effet (principal ou secondaire) du bâtiment. Cependant, le propriétaire d'un bâtiment a accès à l'effet secondaire même si le possesseur de l'ouvrier n'a pas souhaité utiliser l'effet principal.



Exemple : A son tour, Vert décide de construire l'un des bâtiments de prestige. Il choisit la statue, puis paie son coût - 2 cubes de pierre et 1 d'or - au stock et place la statue devant lui.



Exemple : A son tour, Orange passe. Il place son marqueur sur la première case du pont et, comme il est le premier à passer, prend un denier au stock.

Phase 4 : Château

Dans l'**ordre de passage**, les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, proposer des **lots** au château. Un lot est composé de trois ressources : **1 nourriture, 1 bois et 1 pierre**. Chaque joueur paie au stock les cubes dépensés et prend autant de jetons de points de prestige qu'il a donné de lots.

Les jetons de points de prestige sont pris dans un certain ordre, d'abord ceux du Donjon (couleur rouge), puis ceux des Murailles (orange) et enfin ceux des Tours (jaune). Un joueur peut gagner des jetons de plusieurs couleurs dans un même tour.

Un joueur ne peut pas proposer plus de lots qu'il ne reste de jetons de points de prestige disponibles. Ainsi, il est possible qu'un joueur doive garder une partie de ses lots.

Le joueur ayant donné le **plus grand nombre de lots** durant cette phase prend au stock **un cube d'or**. En cas d'égalité, c'est le premier joueur à avoir donné ce nombre de lots qui prend ce cube d'or.

Si lors de cette phase, aucun joueur n'a proposé de lot, **on retire définitivement du jeu deux jetons du stock de jetons** de points de prestige. Comme pour la construction, ces jetons sont prélevés en fonction de leur section (rouge, puis orange, puis jaune).

S'il ne reste plus de jetons de points de prestige dans le stock, la partie est terminée (voir "Fin du Jeu").

Phase 5 : Fin du tour

La carte de premier joueur passe au voisin de gauche du premier joueur actuel et un nouveau tour commence.

2x (orange oval) **8x** (purple cube) **9x** (grey cube) → (red circle)

(blue oval) (yellow cube) (brown cube) (grey cube) → (red circle)

(green oval) (purple cube) (purple cube) (brown cube) (grey cube) (grey cube) → (orange circle) (orange circle)

(red oval) X (yellow cube) → (green oval)

Exemple : Lors de la phase 5, Orange, premier sur le pont, propose 1 lot et prend donc 1 jeton Donjon. Bleu propose également un lot (avec un or pour remplacer la nourriture) et prend le dernier jeton Donjon restant. Vert propose 2 lots et prend donc 2 jetons Murailles. Rouge ne propose rien. Vert a proposé le plus de lots et gagne donc un cube d'or du stock. S'il n'avait proposé qu'un lot, Orange aurait remporté le cube d'or.

Fin du Jeu

La partie s'arrête à la fin du tour où il n'y a plus de jetons de points de prestige disponibles.

Chaque joueur compte ses points de prestige ainsi :

- chaque jeton de points de prestige en sa possession rapporte sa valeur (4, 3 ou 2 PP)
- les bâtiments qu'il a construits sur la route rapportent les points de prestige indiqués en haut à droite de la carte (les bâtiments restant en main ne rapportent rien)
- les bâtiments de prestige qu'il a construits rapportent les points de prestige indiqués en haut à droite de la carte.
- chaque cube d'or rapporte 1 PP
- chaque groupe de 3 cubes quelconques (pas d'or) rapporte 1 PP
- chaque groupe de 3 deniers rapporte 1 PP

Le joueur ayant le plus de points de prestige est le vainqueur. En cas d'égalité, il n'y a pas de départage entre les ex-aequo.

Description des bâtiments

Note : A part l'Hôtel, les bâtiments de prestige n'ont pas d'effet.



Parc



Forêt



Carrière

Parc : Prendre un cube de nourriture au stock.

Forêt : Prendre un cube de bois pris au stock.

Carrière : Prendre un cube de pierre au stock.



Colporteur

Acheter 1 cube du stock (pas d'or) pour 1 denier



Comptoir

Prendre 2 deniers au stock.



Ferme



Scierie



Carrière

Construction : Au moment où cette carte est placée sur la route, placer 4 cubes du type produit (nourriture pour la ferme, bois pour la scierie et pierre pour la carrière) dans la zone d'effet secondaire.

Principal : Prendre 1 cube du type produit (nourriture pour la ferme, bois pour la scierie et pierre pour la carrière) au stock.

Secondaire : Prendre l'un des cubes présents sur la carte s'il en reste (sinon, rien).

2 joueurs : placer 2 cubes du type produit dans la zone d'effet secondaire (au lieu de 4).



Colporteur

Principal : Acheter 1 ou 2 cubes du stock (pas d'or) pour 1 ou 2 deniers.

Secondaire : Acheter 1 cube du stock (pas d'or) pour 1 denier.



Marché

Principal : Vendre 1 cube de sa réserve pour 4 deniers.

Secondaire : Prendre 1 denier au stock.



Mine d'or

Principal : Prendre 1 cube d'or au stock.

Secondaire : Echanger 1 cube de sa réserve contre un cube d'or du stock.



Ferme



Scierie



Carrière

Principal : Prendre 2 cubes du type produit (nourriture pour la ferme, bois pour la scierie et pierre pour la carrière) au stock.

Secondaire : Prendre 1 cube du type produit (nourriture pour la ferme, bois pour la scierie et pierre pour la carrière) au stock.



Banque

Principal : Acheter 1 cube d'or du stock pour 1 denier ou bien acheter 2 cubes d'or du stock pour 3 deniers.

Secondaire : Acheter 1 cube d'or du stock pour 2 denier

Bâtiments de la règle standard

Note : Ces bâtiments ne sont pas utilisés dans la version d'initiation du jeu.



Eglise

Principal : Acheter 1 jeton du Château pour 2 deniers ou bien acheter 2 jetons du Château pour 5 deniers.

Secondaire : Acheter 1 jeton du Château pour 3 deniers.

Note : Les jetons sont toujours pris dans la meilleure section disponible (Donjon, puis Murailles, puis Tours).



Notaire

Principal : Construire un bâtiment résidentiel en payant 1 cube de nourriture et en retournant l'une de ses cartes (propriétaire de l'ouvrier) de la route (sauf un notaire) sur la face "Résidence".

Secondaire : Prendre 2 deniers du stock.



Résidence



Hôtel

Chacun de ces bâtiments rapporte à son propriétaire 1 denier de revenu supplémentaire durant la phase de revenu.

Note : le prix à payer pour construire la résidence (1 cube de nourriture) est rappelé entre parenthèses sur la carte du notaire.