



## Настольная игра Caylus

Правила игры на русском языке

дополнительная информация [www.brain-games.com](http://www.brain-games.com)



EE

Käesolev materjal on Prāta Spēles SIA intellektuaalne omand ning on autorikaitse seaduse objekt. See on mõeldud ainult eraotstarbeliseks kasutamiseks ning materjali kasutades nõustute te järgmiste reeglitega:

1. Materjali kasutamine kommertseesmärkidel on keelatud, seda ei tohi müüa ega lisada teisele tootele, mida müüakse.
2. Materjali ei ole lubatud jagada ega edastada Internetis mis iganes infokandjal või vormis — e-posti, kodulehekülje, jagamistarkvara kaudu jne.
3. Materjalis sisalduvaid jooniseid, pilte ja/või teksti ei ole lubatud kasutada muude materjalide koostamise ja loomise eesmärgil.
4. Kui teil tekib küsimusi või täpsustusi materjali legaalse kasutusvõimaluste kohta, kontakteeruge palun autoriõiguste omanikuga: [info@brain-games.com](mailto:info@brain-games.com)



LV

Šis materiāls ir SIA Prāta Spēles intelektuālais īpašums un līdz ar to ir aizsargāts ar autortiesību likumu. Tas ir paredzēts tikai personas privātai lietošanai. Izmantojot šo materiālu, jūs apņematies ievērot šādus noteikumus:

1. Neizmantojot to komerciāliem nolūkiem, to pārdodot vai pievienojot pārdodamam produktam.
2. Neizplatīt to internetā jebkādā formā, ieskaitot e-pastu, tīmekli, failu apmaiņas programmas, utml.
3. Neizmantojot materiāla grafiku vai tekstu citu materiālu veidošanai.
4. Sazināties ar autortiesību turētāju, ja ir vēlme likumīgi izmantot šo materiālu: [info@prataspeles.lv](mailto:info@prataspeles.lv)



LT

Šis medžiaga yra Prāta Spēles SIA intelektinė nuosavybė, taigi yra saugoma autorystės teisių. Ji skirta tik asmeniniam naudojimui. Naudodami šią medžiagą, Jūs sutinkate laikytis šių taisyklių:

1. Šios medžiagos naudojimas komerciniams tikslams yra draudžiamas, ji negali būti parduodama ar pridėjama prie kito parduodamo produkto.
2. Draudžiama platinti šią medžiagą internetu bet kokia forma: e-pašto, tinklo, failų keitimosi programa ir t.t.
3. Draudžiama naudoti iliustracijas ar tekstą iš šios medžiagos kitos medžiagos kūrimui.
4. Kilus klausimams dėl šios medžiagos legalaus naudojimo, susisieki su autorystės teisių savininku: [info@brain-games.com](mailto:info@brain-games.com)



RU

Данный материал является интеллектуальной собственностью Prāta Spēles SIA и защищен законом об авторском праве. Материал предназначен только для частного пользования. Используя данный материал, вы соглашаетесь соблюдать следующие условия:

1. Не использовать данный материал в коммерческих целях, продавая его или прилагая к продаваемому продукту.
2. Не распространять данный материал в интернете в любой форме, включая электронную почту, веб-страницы, файло-обменные сети и т. д.
3. Не использовать графику или текст данного материала для создания другого материала.
4. При желании законно использовать данный материал связываться с обладателем авторских прав: [info@brain-games.com](mailto:info@brain-games.com)



EN

This material is an intellectual property of Prāta Spēles SIA, and therefore is protected by Copyright Law. It is meant for private use only. By using this material, you agree to comply with the following rules:

1. Use of this material for commercial purposes is prohibited, cannot be sold, neither added to a product that is sold.
2. It is not allowed to distribute this material in the Internet in any form: e-mail, web, file sharing software, etc.
3. It is not allowed to use the graphics and/or text from this material, in order to create another material.
4. In case of concern of using this material legally, please contact the copyright holder: [info@brain-games.com](mailto:info@brain-games.com)

# Caylus



Игра Вильяма Аттия для 2—5 игроков

Иллюстрации Арно Деме, графическое оформление Сирила Деме

## Комплект игры

- 1 игровое поле;
- 1 белый цилиндр (Министр) и одна белая шайба (Наместник);
- 30 монет в один динар и 10 монет в пять динаров;
- 30 цилиндров «рабочих» (по 6 каждого цвета: синие, красные, зеленые, оранжевые и черные);
- примерно 100 домов (примерно 20 каждого цвета: синие, красные, зеленые, оранжевые и черные);
- 35 шайб маркеров (по 7 каждого цвета: синие, красные, зеленые, оранжевые и черные);
- примерно 140 кубиков ресурсов (примерно 30 розовых, фиолетовых, коричневых и серых кубиков, примерно 20 желтых кубиков);
- 40 пластинок зданий (6 розовых, 8 коричневых, 9 серых, 8 зеленых, 9 синих);
- правила игры.

## Давным-давно...

1289 год. Для укрепления границ французского королевства король Филипп Красивый решил построить новый замок. Пока что Caylus — всего лишь поселок, но скоро здесь соберется целый полк рабочих и ремесленников, привлеченных возможностью хорошо заработать. Вокруг замка начинает расти новый город...

## Цель игры

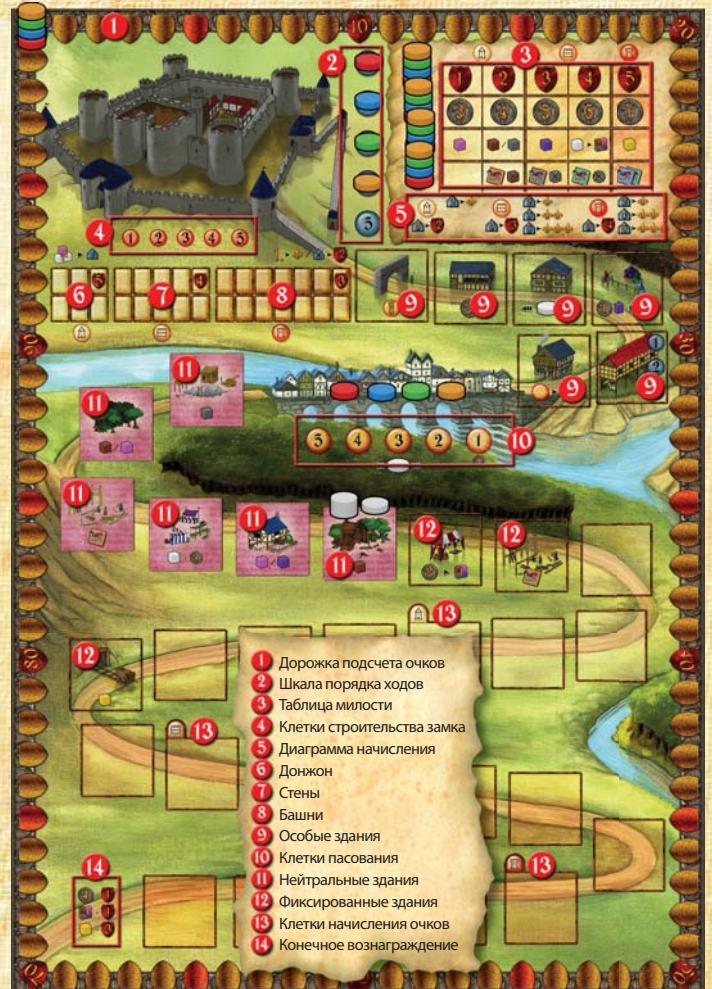
Игроки выступают в роли прорабов. Строя королевский замок и развивая город вокруг него, они получают очки престижа и заслуживают милость короля. Как только замок будет построен, игрок, завоевавший больше всего престижа, победит в игре.

## Подготовка к игре

*Примечание: основные правила игры предусмотрены для 3, 4 или 5 игроков. Дополнительные правила для игры 2 игроков описаны в разделе «Caylus для двух игроков».*

- Игровое поле кладется на середину стола. Коричневые, серые и синие пластинки зданий сортируются по цветам и кладутся рисунком вверх рядом с игровым полем. Туда же кладется и стопка зеленых пластинок зданий.
- Шесть (розовых) пластинок нейтральных зданий перемешивают и в случайном порядке помещают на шесть первых свободных клеток дороги (11).
- Монеты и кубики ресурсов сортируются по виду и кладутся рядом с игровым полем. В дальнейшем мы будем называть их общим запасом.
- Каждый игрок выбирает свой цвет и берет все деревянные фишки этого цвета. Каждый игрок кладет один маркер рядом со шкалой порядка ходов (2), один на мост, над клетками пасования (10), и по одному маркеру на каждое из четырех изображений цветка лилии, символизирующих милость короля (3). Последний маркер кладется на нулевую клетку шкалы подсчета очков (1).
- Маркеры, положенные рядом со шкалой порядка ходов (2), в случайном порядке помещают на нумерованные клетки шкалы, чтобы определить порядок ходов в первом раунде. Игрок, маркер которого находится на 1-й клетке, получает 5 динаров из общего запаса. Игроки, маркеры которых находятся на 2-й или 3-й клетках, получают по 6 динаров. Игроки, маркеры которых находятся на 4-й или 5-й клетках, получают по 7 динаров. **Каждый игрок получает 1 кубик древесины и 2 кубика провизии из общего запаса.** Динары игроков и кубики ресурсов видны остальным игрокам на протяжении всей игры.
- Фишки Министра и Наместника кладутся на последнюю нейтральную клетку дороги.

## Игровое поле



### Фишки:



### Ресурсы:



### Здания:



## Основные принципы игры

Каждый игрок выступает в роли прораба, под начальством которого находятся 6 рабочих, и которому принадлежит немного ресурсов и денег (динары). Рабочие могут быть направлены на работу в городе (здания вдоль дороги) или в замке:

### • город:

В начале игры город является лишь маленьким поселком. Не считая нескольких особых зданий (постоялый двор, турнирное поле, конюшня и т. д.), там находится лишь несколько производственных зданий (ферма, лесопилка, рудник и т. д.), небольшой рынок и плотницкая мастерская, мастера из которой умеют строить деревянные здания. Однако решено, что город должен расти, так как для строительства замка необходимо множество ресурсов, поэтому игроки должны строить новые здания вдоль центральной городской дороги. Они должны основать эффективное производство ресурсов, и, возможно, найти каменщика, который поможет построить каменные здания. Может быть, им даже нужно постараться достичь отдаленного золотого рудника...

Все это требует больших затрат, так что прорабам придется внимательно планировать свои расходы! Ведь каждый раз, когда рабочий отправляется трудиться, начальник должен заплатить ему жалование. К тому же, если начальник отправляет своего рабочего в здание другого прораба, то последний зарабатывает престиж. Для того, чтобы победить в игре, вам нужно умело использовать собственность других игроков, не позволяя тем получать прибыль.

Медленно, но верно селение перерастает в городок. Старые производственные здания используются все реже, если только

юрист не поможет преобразовать их в жилые здания, которые можно сдавать в аренду и получать дополнительный доход. Если вам доступны услуги архитектора, можете украсить город каким-либо престижным зданием или строением (статуей или даже собором). Конечно, нужно всегда помнить, что не прорабы диктуют законы в городке: они должны подчиняться приказам двоих поверенных короля — Министра и его помощника Наместника.

Наместник — это влиятельный и ловкий чиновник. Основываясь на своем положении на дороге, он решает, в каких зданиях могут проходить работы, таким образом определяя, кто из рабочих сможет работать в этом раунде. К счастью, Наместника можно подкупить. За несколько динаров его можно легко уговорить прийти к определенному зданию или даже заставить его развернуться и уйти, чтобы рабочим другого прораба пришлось сидеть без работы.

Министр же уделяет все внимание тому, чтобы продвигались работы по строительству замка. Он всегда движется по дороге только вперед, заставляя прорабов строить быстрее...

### • замок:

Замок строят в три этапа: сначала Донжон, затем Стены и наконец Башни. Перемещение Министра по дороге определяет развитие работ по строительству замка, а также переход от одного этапа строительства к другому. Активно участвуя в строительстве замка, прорабы зарабатывают престиж. Если повезет, вы сможете заслужить даже особую милость короля!

*В конце игры игроки сравнивают количество очков престижа, накопленных с начала игры. Побеждает прораб, набравший наибольшее количество очков. Его ждет светлое будущее на службе у короля!*

## Условные обозначения

Пояснения некоторых обозначений, используемых в игре



2 кубика провизии, древесины, камня и/или ткани (но не золота) (неважно, одинаковые или разные)



1 кубик любого вида (даже золотой)



4 динара



Получены 3 очка престижа (победных очка)



Заслужена милость короля



Донжон

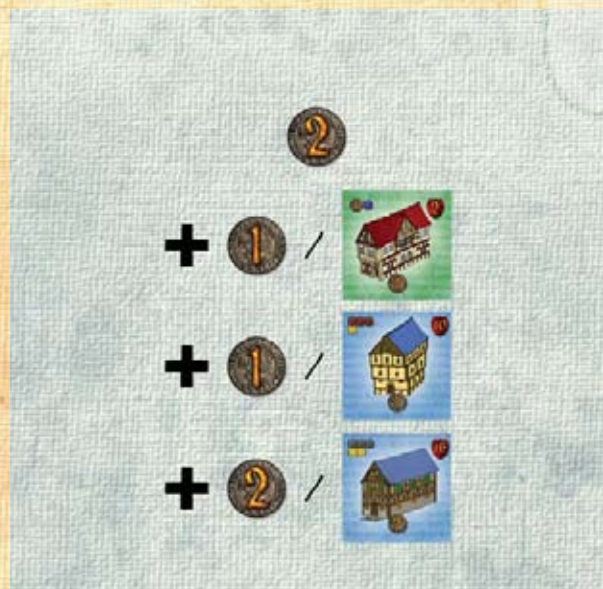


Стены



Башни

## Ход игры



Игра поделена на **раунды**. Каждый раунд поделен на **7 фаз**:

- 1-я фаза: получение дохода;
- 2-я фаза: размещение рабочих;
- 3-я фаза: активизация особых зданий;
- 4-я фаза: перемещение Наместника;
- 5-я фаза: активизация остальных зданий;
- 6-я фаза: строительство замка;
- 7-я фаза: завершение раунда.

Далее события каждой фазы описаны подробнее.

### 1-я фаза — получение дохода

Каждый игрок получает **2 динара** из общего запаса. В дополнение к этому каждый игрок получает:

- 1 динар за каждое жилое здание (с зеленым фоном), которое ему принадлежит;
- 1 динар, если он построил библиотеку;
- 2 динара, если он построил гостиницу.

Доходы, которые может получить игрок, не ограничены — если в общем запасе не хватает монет, нужно подобрать им какую-либо замену.

## 2-я фаза — размещение рабочих

В порядке, определенном маркерами игроков на шкале порядка ходов, игроки могут выбрать одно из следующих действий:

- пасовать;
- поместить рабочего в здание;
- поместить рабочего в замок.

**Соблюдая порядок ходов, игроки продолжают размещать своих рабочих до тех пор, пока все игроки не осуществят пасования.**

Пасование бесплатно, размещение же рабочих стоит определенного количества динаров.

В распоряжении каждого из игроков находится не менее и не более 6 рабочих. Однако игроку не обязательно размещать их всех, он даже вправе не размещать ни одного из них и сразу пасовать.

### а) пасование

Если игрок желает пасовать или же вынужден пасовать, так как у него больше нет рабочих или денег, то он должен поместить маркер своего цвета (который в этот момент находится на мосту) на первое свободное место клеток пасования (свободное место с наименьшим числом). **Первый игрок, который пасует, получает из запаса 1 динар.** После того, как игрок пасовал, он больше не может размещать рабочих в этом раунде.

### б) размещение рабочего в здании

Игрок ставит одного из своих рабочих на любое из свободных зданий на игровом поле: особое, нейтральное, фиксированное, а также деревянные и каменные здания, построенные в ходе игры: как принадлежащие самому игроку, так и построенные другими игроками. Ставить рабочего на жилое здание (зеленое) или престижное здание (синее), а также на пустую клетку дороги нельзя.

За размещение рабочих игрок должен внести в общий запас определенное количество динаров:

- Помещая рабочего в особое, нейтральное или фиксированное здание, либо здание, принадлежащее другому игроку, игрок **должен положить в общий запас такое количество динаров, которое видно на первом свободном месте на клетках пасования** (от 1 до 5 динаров, в зависимости от количества уже пасовавших игроков).
- Помещая рабочего в собственное здание, игрок **должен положить в общий запас 1 динар**, вне зависимости от того, сколько игроков уже пасовали.

При размещении рабочего в здании, принадлежащем другому игроку, **хозяин этого здания сразу получает одно очко престижа.**

Рабочего можно ставить только на здание, на котором нет другого рабочего. Исключениями являются два особых здания — конюшня и постоянный двор:

- Если рабочий ставится на конюшню, то игрок должен поставить его на наименьшее из возможных чисел. В конюшне могут находиться даже трое рабочих, однако каждый игрок может размещать там не более одного рабочего.
- Если рабочий ставится на постоянный двор, то игрок должен поместить его на кружок, находящийся слева. Это можно делать даже в том случае, если на правом кружке уже находится другой рабочий, независимо от его цвета.

### в) размещение рабочего в замке

Помещая рабочего в замок, в общий запас нужно внести столько же динаров, сколько при его размещении в особом здании — от 1 до 5 динаров, в зависимости от количества пасовавших игроков. После этого игрок помещает одного из своих рабочих на незанятую клетку замка с наименьшим числом. В замке может находиться несколько рабочих, однако каждый игрок может поместить там не более одного рабочего.

## 3-я фаза — активизация особых зданий

Особые здания активизируются по одному по очереди, начиная от замка и заканчивая около моста:

### а) ворота

Если рабочий находится на этой клетке, то ее хозяин может поместить этого рабочего в **любое свободное здание или в замок** бесплатно. При этом остаются в силе те же условия, что и во 2-й фазе: в конюшне или в замке своего рабочего можно размещать только в том случае, если там не находится другой рабочий этого игрока, в свою очередь, при размещении рабочего в здании другого игрока хозяин этого здания сразу получает 1 очко престижа. Если игрок не желает перемещать своего рабочего (или не может этого сделать), он просто его забирает.

### б) коробейник

Игрок получает 3 динара из общего запаса, и рабочий возвращается к игроку.

### в) купеческая гильдия

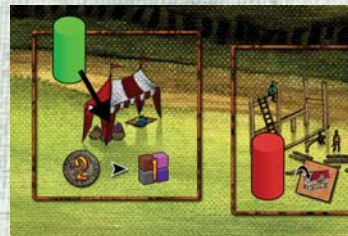
Если игрок желает, то он может переместить Наместника на 1—3 клетки вперед или назад по дороге. После этого рабочий возвращается к игроку.

### г) турнирное поле

Игрок может заплатить в общий запас 1 динар и 1 кубик ткани, получая взамен 1 милость короля (см. раздел «Милость короля»). После этого рабочий возвращается к игроку.



*Пример: в этот ход синий игрок решает пасовать. Он берет маркер с моста и ставит его на первую свободную клетку пасования. До этого еще никто не пасовал, поэтому он получает 1 динар из общего запаса. С этого момента зеленый, оранжевый и красный игроки должны платить по 2 динара за то, чтобы поместить своего рабочего в здание, которое им не принадлежит.*



*Пример (продолжение): в этот ход зеленый игрок решает поместить рабочего на клетку лавки (фиксированное здание). Поскольку синий игрок уже пасовал (см. предыдущий пример), зеленый игрок должен заплатить за это действие 2 динара.*



*Пример (продолжение): в этот ход пасует оранжевый игрок.*



*Пример (продолжение): красный игрок помещает рабочего в здание каменщика, принадлежащее зеленому игроку. За это он платит 3 динара (так как синий и оранжевый игроки пасовали). Зеленый игрок получает одно очко престижа.*

*Пример (продолжение): зеленый игрок пасует. Красный игрок помещает своего рабочего на свою ферму, и это стоит только 1 динар.*



*Пример (продолжение): наконец, красный игрок помещает рабочего в замок, занимая первое свободное место (после синего рабочего). Поскольку синий, оранжевый и зеленый игроки уже пасовали, красный игрок должен заплатить 4 динара.*



Ворота



Коробейник



Купеческая гильдия



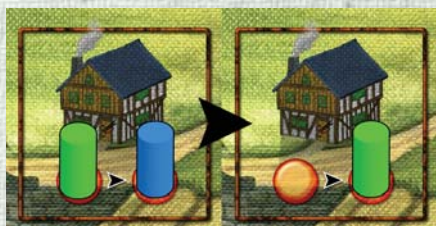
Турнирное поле



Конюшня

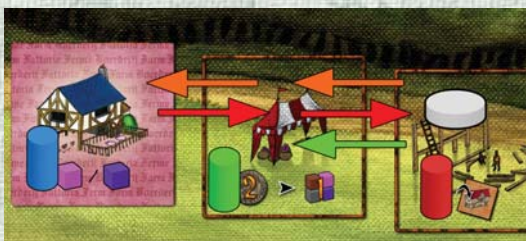


Пример (продолжение): в этом раунде синий игрок поместил своего рабочего на 1-ю клетку конюшни. Красный игрок поместил своего рабочего на 2-ю клетку. Меняется порядок ходов, который до сих пор был таким: красный, зеленый, оранжевый, синий. Синий игрок становится первым, а красный — вторым. Зеленый игрок перемещается на третью позицию, а оранжевый становится четвертым. С этого момента таким будет порядок ходов в раунде.



Пример: в этом раунде рабочий синего игрока находился на правом кружке постоянного двора. Размещение рабочего обошлось ему в 1 динар.

Во время фазы размещения рабочих зеленый игрок поместил рабочего на левый кружок постоянного двора. Когда постоянный двор будет активизирован, фишка синего рабочего будет убрана, и ее место займет фишка зеленого рабочего. Последняя пробудет на этом кружке до тех пор, пока кто-либо другой не сместит ее или пока зеленый игрок сам не решит забрать ее в одном из последующих раундов. До тех пор он будет платить только 1 динар за каждого размещенного рабочего.



Пример: во время раунда синий игрок пасовал первым, за ним следовали оранжевый, красный и зеленый. В порядке пасования у игроков есть возможность перемещать Наместника.

Синий игрок решает не перемещать Наместника. Оранжевый желает переместить Наместника на 2 клетки назад, за что платит 2 динара в общий запас.

Если Наместник останется здесь, то здания с красными и зелеными фишками рабочих не будут активизированы.

Красный игрок платит 2 динара, чтобы переместить Наместника на 2 клетки вперед, а зеленый игрок решает заплатить 1 динар, чтобы переместить Наместника на 1 клетку назад. Здание зеленого игрока будет активизировано, а здание красного игрока — нет. В общей сложности во время этой фазы Наместник был перемещен на 1 клетку назад.



Деревянная ферма: производит 2 кубика провизии и 1 кубик ткани.



Каменная ферма: производит 2 кубика провизии и 1 кубик ткани. Если ее использует кто-либо другой, кроме ее хозяина, то хозяин получает из общего запаса либо 1 кубик провизии, либо 1 кубик ткани.

#### д) конюшня

Меняется порядок ходов игроков в следующем раунде: игрок, поставивший своего рабочего на 1-й кружок, в следующем раунде станет первым, кто совершит ход, в свою очередь, игроки, поставившие своих рабочих на 2-й и 3-й кружки клетки конюшни, соответственно совершат ходы вторым и третьим. Эти изменения обозначают, соответствующим образом перемещая маркеры игроков на шкале порядка ходов. Порядок между остальными игроками не меняется, их маркеры соответственно перемещаются вниз, освобождая место для маркеров тех игроков, рабочие которых находились на конюшне. Затем рабочие возвращаются к игрокам.

#### е) постоянный двор

Игрок, поставивший своего рабочего на левый кружок постоянного двора, перемещает фишку своего рабочего на кружок справа (рабочий останется на этом месте по крайней мере до 3-й фазы следующего раунда). Если на этом кружке в данный момент находится другой рабочий, то тот возвращается к своему хозяину.

Если в этом раунде на постоянный двор не помещали ни одного рабочего, но на правом кружке находится рабочий, помещенный туда в одном из предыдущих раундов, то его хозяин может либо забрать его назад, либо оставить на постоянном дворе.

Пока рабочий игрока находится на правом кружке постоянного двора, во 2-й фазе игрок всегда платит 1 динар за размещение рабочего, вне зависимости от того, сколько игроков уже пасовали.

### 4-я фаза — перемещение Наместника

У игроков есть возможность по очереди перемещать Наместника, соблюдая порядок, в котором они пасовали во время 2-й фазы (то есть игрок, пасовавший первым, совершает ход тоже первым). Положение Наместника в конце этой фазы определит, какие из зданий будут активизированы.

Каждый игрок, если пожелает, может перемещать Наместника на 1—3 клетки вперед или назад по дороге, платя 1 динар за клетку.

Наместника нельзя перемещать обратно дальше первой клетки за мостом (где в начале игры кладется клетка первого нейтрального здания). Также он не может уходить дальше последней клетки дороги. Наместник может перемещаться на пустые клетки. Во время этой фазы между игроками могут возникнуть дискуссии и попытки договориться о перемещении Наместника, однако не разрешается получать ресурсы или деньги в обмен на конкретное действие. К тому же, договоренности игрока не являются обязательствами, когда приходит его очередь перемещать Наместника.

Когда игрок, который во 2-й фазе совершил пас последним, переместит Наместника (или оставит его на месте), начинается 5-я фаза.

### 5-я фаза — активизация зданий

В 3-й фазе были активизированы особые здания, а в 5-й фазе активизируются здания, в которые во время 2-й фазы были помещены рабочие. Они активизируются по одному по очереди, в порядке от первой клетки за мостом до клетки, на которой находится Наместник, включительно. Здания, находящиеся дальше места, где стоит Наместник, не используются. Игроки, рабочие которых находятся на каком-либо из этих неиспользуемых зданий, получают их обратно без вознаграждения (очки престижа, которые эти рабочие дали остальным игрокам во время 2-й фазы, не отнимаются).

Игрок, рабочий которого находится на активизируемом здании, в этот момент может один раз совершить связанное с ним действие. Если он не желает, он может не использовать это право. Исключением являются производственные здания, использование которых обязательно. После того, как здание было использовано (или игрок решил его не использовать), рабочий возвращается к игроку, и активизируется следующее здание.

#### а) производственные здания

Эти здания позволяют игрокам получать кубики ресурсов из общего запаса. Кубики кладутся перед игроками.

Если каменное производственное здание (с серым фоном) использует игрок, не являющийся его хозяином, то хозяин здания получает один кубик ресурсов из общего запаса (выбирая его из ресурсов, производимых этим зданием). Если здание использует его хозяин, то он получает обычный доход, который дает это здание, но не получает этот дополнительный кубик.

#### б) строительные здания

Эти здания позволяют строить на игровом поле новые здания:

- Плотник позволяет строить только деревянные здания (пластинки с коричневым фоном)
- Каменщик позволяет строить только каменные здания (пластинки с серым фоном)
- Архитектор позволяет строить только престижные здания (пластинки с синим фоном)

Здания можно строить только в том случае, если они есть в общем запасе. Для того, чтобы построить здание, игрок должен заплатить его стоимость в кубиках (стоимость указана в левом верхнем углу пластинки) из своего запаса. Новое здание помещают на ближайшую свободную (незастроенную) клетку дороги, и его хозяин помещает один из своих домов на левый верхний угол пластинки. Игрок сразу получает очки престижа за построенное здание (количество очков престижа указано в правом верхнем углу пластинки).

Строя **престижные** здания, нужно соблюдать особое правило: их можно строить только на клетке, где находится жилое здание, принадлежащее соответствующему игроку (см. описание о здании юриста). Пластинку жилого здания откладывают в сторону, и на ее место помещают выбранное престижное здание.

Некоторые престижные здания (строения), будучи построенными, кроме очков престижа сразу дают и другие преимущества:

- Статуя, театр, университет: в момент постройки хозяин получает 1 милость короля;
- Памятник: в момент постройки хозяин получает 2 милости короля.

#### в) юрист

Юрист позволяет игроку преобразовывать нейтральное здание (с розовым фоном) либо одно из собственных зданий в жилое здание (с зеленым фоном). Чтобы преобразовать здание, игрок должен заплатить в общий запас 1 кубик ткани и 1 динар. Затем игрок заменяет выбранное здание жилым зданием и сразу получает **2 очка престижа**.

Игрок должен поставить одну из своих фишек домов на клетку этого жилого здания. В последующих раундах каждое жилое здание в 1-й фазе даст своему хозяину дополнительно 1 динар. Если в какой-либо момент это жилое здание будет заменено престижным зданием, то оно перестанет приносить этот дополнительный доход.

**Примечание:** каждый раз, когда здание игрока заменяется на другое, оно попадает обратно в общий запас, и его можно построить заново. Нейтральные здания безвозвратно изымаются из игры. Количество пластинок жилых зданий не ограничивает их количество в игре — если во время игры они заканчиваются, то вместо них вы можете ставить свои фишки домов на пустые клетки.

Юрист не может преобразовывать престижное здание, фиксированное здание или жилое здание. **Само здание юриста преобразовывать нельзя.** Если в здании, которое игрок желает преобразовать, находится рабочий, то игрок платит сразу, но смену пластинок здания откладывают до того момента, когда оттуда снимут рабочего.

#### г) рынок

Рынок позволяет игроку продать общему запасу 1 кубик ресурсов и получить взамен 4 или 6 динаров (цена зависит от вида рынка). Используя одно здание, нельзя продать несколько кубиков.

#### д) лавка

В лавке за динары можно купить из общего запаса 1 или 2 кубика ресурсов. В фиксированной лавке можно купить не более 1 кубика. В деревянной лавке (клетка с коричневым фоном) за 1 или 2 динара можно купить соответственно 1 или 2 кубика на свой выбор.

#### е) церковь

Церковь позволяет обменивать динары на очки престижа. Игрок может заплатить либо 2 динара за 3 очка, либо 4 динара за 5 очков.

#### ж) портной

Портной позволяет обменивать кубики ткани на очки престижа. Игрок может заплатить либо 2 кубика за 4 очка, либо 3 кубика за 6 очков.

#### з) банк

Банк позволяет обменивать динары на золотые кубики. Игрок может заплатить либо 2 динара за 1 золотой кубик, либо 5 динаров за 2 золотых кубика.

#### и) алхимик

Алхимик позволяет обменивать кубики на золото. Игрок может заплатить либо 2 кубика за 1 золотой кубик, либо 4 кубика за 2 золотых кубика. Можно использовать любые кубики ресурсов, одинаковые или разные, но не золотые.

### 6-я фаза — строительство замка

Эта фаза относится только к тем игрокам, которые поместили своего рабочего в замок.

Замок строят в три этапа:

- Донжон (состоит из 6 частей) строят перед первым начислением очков;
- Стены (состоят из 10 частей) строят перед вторым начислением очков;
- Башни (состоят из 14 частей) строят перед третьим (последним) начислением очков.

Соблюдая порядок, в котором рабочие игроков помещены на клетки строительства замка, каждый игрок может внести в общий запас один или несколько комплектов ресурсов.

**Один комплект должен состоять из трех различных кубиков, один из которых должен быть кубиком провизии.**

Внесенный комплект каждого игрока позволяет ему поместить одну фишку дома на том этапе, который строится в данный момент. В начале игры это Донжон, затем следующие этапы, как изложено в описании 7-й фазы. Если на этом этапе больше нет места, игрок может строить дом на следующем этапе. Однако если игроки строят Башни, являющиеся последним этапом, может случиться, что, когда до игрока дойдет ход, не останется свободного места, где можно поставить дом, так что нельзя внести и комплекты ресурсов.

Наконец, существует возможность, что на следующем этапе строительство нужно начинать до того, как будет закончен предыдущий этап (на нем останутся свободные клетки). В этом случае незанятые клетки останутся свободными до конца игры.



Пример: рабочий красного игрока находится на нейтральном здании плотника, и игрок желает построить деревянную ферму. Он платит в общий запас 1 кубик провизии и 1 кубик древесины из своих ресурсов и помещает ферму на следующую свободную клетку на игровом поле. Он также ставит на клетку фермы свою фишку дома, чтобы показать, что это его собственность, и сразу получает 2 очка престижа (как показано в правом верхнем углу пластинки).



Пример: зеленый игрок поместил одного из своих рабочих на клетку архитектора (так как это здание принадлежит синему игроку, тот получает 1 очко престижа во 2-й фазе) и, активизируя это здание, решает построить статую. Он платит в общий запас 1 кубик золота и 2 кубика камня из своего запаса. Затем он снимает с поля одно из своих жилых зданий и на его место ставит статую, получая 7 очков престижа и 1 милость короля.



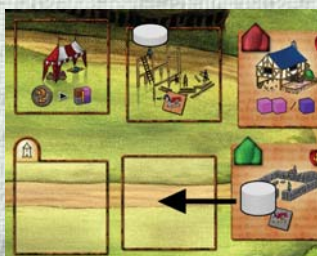
Пример: синий игрок поместил одного из своих рабочих на клетку юриста (это здание принадлежит ему самому, поэтому во 2-й фазе он не получает за него очко престижа), планируя построить жилое здание. Он платит в общий запас 1 кубик ткани и 1 динар из своего запаса. Затем он заменяет нейтральную каменоломню (он мог выбрать и какое-либо из своих зданий), преобразуя ее в жилое здание. Он помещает на клетку свою фишку дома и сразу получает 2 очка престижа. Теперь в начале каждого раунда он будет зарабатывать 1 дополнительный динар.



Пример: во время этого хода красный и зеленый игроки поместили каждый своего рабочего в замок. Сейчас там строят Донжон. Красный игрок, рабочий которого находится на 1-й клетке, начинает строительство. Он вносит в общий запас один комплект (провизия+камень+древесина) и ставит один из своих домов на одну из свободных клеток Донжона. Он сразу получает 5 очков престижа. Теперь пришла очередь зеленого игрока выбирать, сколько комплектов внести.



Пример (продолжение): зеленый игрок вносит 2 комплекта. Он помещает в замок 2 дома, но так как в Донжоне осталось только одно свободное место, игрок помещает один дом на этапе Донжона и еще один на этапе Стен. Он получает 9 очков престижа (5 очков за дом на этапе Донжона и 4 очка за дом на этапе Стен). В этом раунде зеленый игрок построил в замке больше всего домов, поэтому он получает милость короля. Если бы зеленый игрок внес только один комплект, то он получил бы 5 очков престижа, а милость короля получил бы красный игрок, который первым в этом раунде поместил рабочего в замок.



Пример: Наместник находится на дороге на несколько клеток за Министром. Министр перемещается на 1 клетку вперед. После этого Наместника помещают на новую клетку Министра. Клетка начисления очков за Донжон еще не достигнута, поэтому в этом раунде игрокам будут начислены очки за Донжон только в том случае, если его строительство окончено (как в предыдущем примере).



Пример: Наместник находится на дороге на одну клетку впереди министра. Министр перемещается на 2 клетки вперед. Теперь Наместника помещают на ту же самую клетку. Достигнута клетка, инициирующая начисление очков за Донжон. Игрокам начисляются очки за Донжон, если очки за него еще не были начислены в одном из предыдущих раундов. После этого начинается новый раунд.



Пример: пришло время начислять очки за Донжон. Порядок ходов следующий: красный, синий, оранжевый, зеленый. Чтобы определить свое вознаграждение, игроки обращаются к диаграмме начисления очков за Донжон. У красного игрока на этапе Донжона находятся 2 дома, поэтому он получает 1 милость короля. У синего игрока там находятся 3 дома, он также получает 1 милость короля. У оранжевого игрока там нет ни одного дома, поэтому он теряет 2 очка престижа. Наконец, у зеленого игрока на этапе Донжона находится 1 дом, поэтому он не получает ничего (зеленый дом на этапе Стен пока не считается).

Если игрок поместил рабочего в замок, но не желает или не может внести хотя бы один комплект ресурсов (например, у него недостаточно различных кубиков ресурсов), то он **теряет 2 очка престижа** (однако количество очков не может быть меньше 0). Этот штраф не применяется в случае, когда игрок мог бы внести комплект за дом, но остальные игроки заняли все свободные места этапа Башен.

Игроки получают очки престижа каждый раз, когда помогают строить замок:

- за каждый комплект, внесенный на строительство Донжона, игроки получают 5 очков престижа;
- за каждый комплект, внесенный на строительство Стен, игроки получают 4 очка престижа;
- за каждый комплект, внесенный на строительство Башен, игроки получают 3 очка престижа.

В конце оценивается, кто из игроков за время этого хода внес больше всего комплектов (то есть игрок, поместивший на поле больше всего домов). Этот игрок сразу получает 1 милость короля. **Если таких игроков несколько, то милость короля получает тот из них, кто первым поместил своего рабочего в замок.**

Рабочие возвращаются к игрокам.

## 7-я фаза — окончание раунда

По дороге перемещается Министр. Он всегда перемещается вперед (в направлении от замка), также по пустым клеткам. Его передвижение определяется текущим местонахождением Наместника:

- Если Наместник находится на дороге за Министром (дальше от замка), то Министра нужно переместить на **2 клетки** вперед.
- Если Наместник находится на дороге перед Министром (ближе к замку) или на той же клетке, то Министра нужно переместить вперед только на **1 клетку**.

Когда Министр перемещен, Наместника нужно переместить на ту же клетку, которой сейчас достиг Министр. Нужно проверить, требуется ли произвести начисление очков. После этого начинается новый раунд.

### Начисление очков:

За время игры происходят три начисления очков, по одному разу за каждый этап замка. Начисление происходит, если во время этого раунда выполняется какое-либо из следующих условий (или оба):

- Была заполнена последняя клетка текущего этапа замка;
- Министр достиг или пересек клетку начисления очков еще не засчитанного этапа замка.

Соблюдая порядок ходов, каждый игрок подсчитывает, сколько частей замка (сколько домов) он построил на этапе замка, за который происходит начисление очков. Дома, построенные уже на следующем этапе, поскольку на текущем этапе для них не хватило места, в данный момент не считаются. В зависимости от количества построенных частей замка и засчитанного этапа замка, игрок получает либо штраф (теряет очки престижа), либо вознаграждение (милость короля). Эти условия вознаграждения отображены в диаграмме начисления очков на игровом поле.

### Донжон:

- |                   |                     |
|-------------------|---------------------|
| Нет домов         | ▶ - 2 очка престижа |
| 2 дома или больше | ▶ 1 милость короля  |

### Стены:

- |                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| Нет домов          | ▶ - 3 очка престижа |
| 2 дома             | ▶ 1 милость короля  |
| 3 или 4 дома       | ▶ 2 милости короля  |
| 5 домов или больше | ▶ 3 милости короля  |

### Башни:

- |                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| Нет домов          | ▶ - 4 очка престижа |
| 2 или 3 дома       | ▶ 1 милость короля  |
| 4 или 5 домов      | ▶ 2 милости короля  |
| 6 домов или больше | ▶ 3 милости короля  |

В особой ситуации, когда в одном раунде завершается сразу несколько этапов замка, очки начисляются за все эти этапы по очереди.

Когда начисление очков за этап окончено, игроки начинают строить следующий этап, даже если Министр еще не достиг соответствующей клетки начисления очков, либо на только что засчитанном этапе замка остались свободные клетки. Если только что закончено начисление очков за этап Башен, то игра завершается (см. раздел «Окончание игры»).

## Милость короля

Существует несколько способов, как заслужить милость короля:

- используя турнирное поле;
- построив определенные здания или строения (Церковь, Статую и т. д.);
- став лучшим строителем во время фазы строительства замка;
- во время начисления очков за Донжон, Стены или Башни.

Милость короля — это вознаграждение, которое игроки сразу должны превратить в какой-либо из четырех видов доходов. Виды доходов изображены на игровом поле в таблице с четырьмя линиями:

- а) получение очков престижа;
- б) получение динаров;
- в) получение кубиков ресурсов;
- г) внеочередное использование строительных зданий.

Каждая линия поделена на 5 колонок, что показывает уровень доходов с возрастающей ценностью (слева направо). 1-й и 2-й уровни каждой линии доступны уже с начала игры. 3-й и 4-й уровни становятся доступными только после начисления очков за этап Донжона (даже если игроки уже начали строительство на следующем этапе). 5-й уровень доступен только после начисления очков за этап Стен (даже если игроки уже начали строительство на следующем этапе). Когда игрок получает милость короля, он сразу должен выбрать линию и, если возможно, переместить свой маркер на 1-ю клетку справа на этой линии. Маркеры никогда не перемещаются с одной линии на другую. На одной клетке одновременно могут находиться маркеры нескольких игроков.

Затем игрок может использовать один из доходов, отвечающий выбранной линии, выбирая от 1-го уровня до уровня, на котором в данный момент находится маркер. Игрок может переместить маркер на 2-й уровень линии и выбрать, использовать ли доход 1-го уровня этой линии. Когда достигнут 5-й уровень, маркеры больше нельзя перемещать дальше, однако игрок, получая милость, может выбрать эту линию и, не перемещая маркер, использовать доход любого уровня.

Если игрок получает несколько милостей короля во время одной фазы (например, во время начисления очков или при строительстве памятника), **полученные милости нужно потратить на разных линиях**. Следовательно, невозможно получить больше 4 милостей короля во время одной фазы.

### а) получение очков престижа

Игрок получает 1—5 очков престижа в зависимости от того, какого уровня достиг маркер (бессмысленно использовать самый низкий уровень).

### б) получение динаров

Игрок получает 3—7 динаров в зависимости от того, какого уровня достиг маркер (бессмысленно использовать самый низкий уровень).

### в) получение кубиков ресурсов

- 1-й уровень: игрок получает 1 кубик провизии;
- 2-й уровень: игрок получает 1 кубик древесины или 1 кубик камня;
- 3-й уровень: игрок получает 1 кубик ткани;
- 4-й уровень: игрок обменивает 1 из своих кубиков на 2 выбранных кубика (кроме золота);
- 5-й уровень: игрок получает 1 кубик золота.

### г) внеочередное использование строительных зданий

Эта линия позволяет вне очереди использовать строительные здания, чтобы построить на игровом поле новое здание. В этом случае для того, чтобы использовать определенное строительное здание, последнему необязательно находиться на поле (например, можно использовать 3-й уровень, даже если на поле нет каменщика). Здания строятся в соответствии с правилами, изложенными в описании 5-й фазы.

- 1-й уровень: нет дохода;
- 2-й уровень (плотник): игрок может построить деревянное здание, заплатив на 1 кубик древесины меньше;
- 3-й уровень (каменщик): игрок может построить каменное здание, заплатив на 1 кубик камня меньше;
- 4-й уровень (юрист): игрок может преобразовать одно из своих зданий или нейтральное здание в жилое здание, платя на 1 динар меньше.
- 5-й уровень (архитектор): игрок может построить престижное здание на месте какого-либо из своих жилых зданий (за обычную цену).

Таблица милости короля



Пример: оранжевый игрок только что получил милость короля во время начисления очков за Донжон. Он выбирает первую линию (очки престижа), куда он уже переместился во время предыдущей фазы. Однако, поскольку еще не окончено начисление очков за Донжон, игрок не может переместить свой маркер дальше. Он оставляет маркер на клетке, где тот и находился, и получает 2 очка престижа.



Пример: игроки строят Башни, поэтому доступны все колонки в таблице милости короля. Синий игрок только что получил милость короля за строительство церкви. Он выбирает третью линию (кубики ресурсов), перемещается со 2-й клетки на 3-ю и решает взять из общего запаса кубик провизии (его маркер находится на 3-й клетке, поэтому он может выбрать между клетками 1, 2 и 3).



Пример: игроки строят Стены. Сейчас в таблице милости короля доступны также 3-я и 4-я колонки. Зеленый игрок только что получил милость короля, используя турнирное поле. Он выбирает четвертую линию, перемещается со 2-й клетки на 3-ю и решает строить парк. Он платит только 1 кубик провизии (так как ему полагается скидка в размере 1 кубика камня), и помещает пластинку парка на первую свободную клетку на дороге. На пластинку игрок ставит дом и сразу получает 3 очка престижа.



## Окончание игры

Игра завершается сразу после начисления очков за этап Башен (то есть после того, как Министр достиг клетки начисления очков за Башни, либо все 14 частей Башен были построены).

К накопленным во время игры очкам престижа игроки добавляют очки за остатки ресурсов и динаров в их запасе:

- 1 очко за каждые 4 динара.
- 1 очко за каждые 3 кубика ресурсов (не считая золота);
- 3 очка за каждый золотой кубик;

**Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков престижа.** Если несколько игроков набрали одинаковое наибольшее количество очков, то они делают победу.

## Caulyus для двух игроков

В силе остаются все основные правила со следующими исключениями:

- Оба игрока начинают игру с 5 динарами;
- Порядок ходов меняется в начале каждого раунда. В одном раунде игрок начинает первым, в другом — вторым и т. д. Конюшня не используется.
- Когда один из игроков пасует во время 2-й фазы, второй должен заплатить 3 динара (а не 2 динара, как в основных правилах), чтобы поместить рабочего в здание, которое ему не принадлежит. Размещение рабочего в собственном здании по-прежнему стоит 1 динар. Значение постоянного двора остается в силе (игрок, рабочий которого находится на правой клетке, платит 1 динар в любом случае).

## Простая милость

Это версия для начинающих. В ней упрощаются правила, относящиеся к милости короля, таким образом жертвуя частью тактического разнообразия!

Не используйте таблицу милости. Когда игрок получает милость короля (благодаря турнирному полю, постройке церкви, за лучший вклад в замок, во время начисления очков за этап замка или за постройку престижных зданий), он получает 3 очка престижа. Заслужив сразу несколько милостей короля, игрок получает по 3 очка за каждую из них.

## Советы

Каждая партия *Caulyus* может развиваться совершенно по-разному. В зависимости от решений игроков (Какие из зданий следует строить первыми? Появится ли в игре юрист? Когда на поле появится каменщик?), игра разовьется в нескольких направлениях. В одних играх будет очень много ресурсов, в других — мало. В некоторых играх будут строиться престижные здания, в иных — нет.

Однако игрокам нужно уметь использовать все возможности, доступные в трудных ситуациях, в которые они попадут. Здесь приведено несколько советов, которые могут помочь вникнуть в игру уже с первых партий.

**Порядок выполнения:** начинающие игроки могут не уметь использовать какое-либо здание. Например, для того, чтобы использовать турнирное поле, необходимы кубик ткани и динар. Динар возможно получить у коробейника, так как последний находится на дороге перед турнирным полем. Однако кубик ткани должен быть у игрока уже в начале раунда, так как перед турнирным полем нет здания, производящего ткань. Если игрок поместил рабочего на ферму или в лавку, надеясь получить кубик ткани, чтобы использовать его на турнирном поле, его план провалится, так как кубик будет получен слишком поздно!

**Порядок пасования:** чем позже вы будете пасовать, тем большее влияние на передвижение Наместника вы будете иметь (если у вас есть динары). Наместник очень важен, так как он определяет, кто из рабочих сможет работать, и как скоро начнется начисление очков. Игрок, который рано пасует, и рабочие которого находятся слишком далеко от замка, скорее всего станет жертвой своих противников, которые объединят усилия, чтобы переместить Наместника обратно! В свою очередь, игрок, пасовавший поздно, может истратить все динары, необходимые для обеспечения работой своих рабочих.

**Размещение рабочих в зданиях противников:** часто будет разумным поместить своих рабочих в здания противников, несмотря на то, что те получат очки престижа. Использование их зданий может принести намного больше пользы, чем подаренное очко.

**Особые здания:** для того, чтобы победить в игре, необходимо с умом применять особые здания. Ворота позволяют совершать временный ход и пасовать, чтобы скрыть свои замыслы. Коробейник обеспечивает деньгами в лучший из возможных моментов (то есть непосредственно перед перемещением Наместника). Гильдия — это самый экономный способ перемещения Наместника. Турнирное поле позволяет заслужить милость короля, не участвуя в строительстве замка. Первое место в конюшне позволяет обеспечить важное действие во время следующего хода. Постоялый двор, особенно когда играет много игроков, позволяет существенно сэкономить деньги или разместить дополнительных рабочих.

**Милость короля:** это хороший способ сделать свою стратегию утонченной. Все четыре линии в таблице полезны. Польза от линии престижа ясно видна, особенно если игрок концентрируется на этом. Линия динаров позволяет игроку легко преодолеть свои потери. Она также позволяет совершать сильные ходы, если на поле построены определенные здания (банк, церковь). Линия ресурсов позволяет получить кубик, который поможет получить преимущество. К тому же, она открывает простой доступ к золотым кубикам. Наконец, линия строительных зданий позволяет игроку, стратегия которого основана на строительстве замка, влиять на происходящее в городе, тратя меньше денег.

**Юрист:** вы должны выбрать, какое из зданий преобразует юрист. Игрок может заменить нейтральное здание, конкурирующее с одним из его собственных зданий, либо заменить рынок, чтобы не позволять всем игрокам получать доход.

### BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Посетите наш сайт в интернете. Там вы сможете найти дополнительную информацию об игре и познакомиться с другими игроками в форуме. Если у вас появились вопросы о правилах, на которые вы не смогли найти ответ в книжке правил, пишите Умнику (адрес см. ниже). Каждая игра, изданная «Brain Games», имеет пожизненную гарантию. Если какая-либо из деталей игры была утеряна или испорчена, и ее необходимо заменить, свяжитесь с нами.

EE  
www.taibumangud.ee  
OÜ «Brain Games»  
Телефон: 6661120  
Эл. почта: info@taibumangud.ee  
Адрес: Karukella 9-2, Kangru,  
Kiili vald, 75401 Harjumaa  
Умник: taibu@taibumangud.ee

LV  
www.prataspeles.lv  
SIA «Prāta Spēles»  
Телефон: 67334034  
Факс: 67334064  
Эл. почта: info@prataspeles.lv  
Адрес: Starta 1, Rīga, LV-1026  
Умник: gudrinieks@prataspeles.lv

LT  
www.protozaidimai.lt  
UAB «Brain Games»  
Телефон / факс: 52030868  
Эл. почта: info@protozaidimai.lt  
Адрес: Svitrigailos g. 7/16,  
LT-03110 Vilnius  
Умник: gudragalvis@protozaidimai.lt

© 2005 Ystari  
© 2008 Prāta Spēles