



Traducción Juan Carlos Corral
 Imágenes Arnaud Demaegd.
 Maquetación, ejemplos y esquema Jiays

Un juego de William Attia
 Para 2 a 5 jugadores
 Ilustrado por Arnaud Demaegd
 Diseño gráfico de Cyril Demaegd

Contenido.

- 1 tablero
- 1 cilindro blanco (comisionado)
- 1 disco blanco (preboste)
- 30 monedas de un denario
- 10 monedas de cinco denarios
- 30 cilindros de madera (trabajadores). 6 de cada color: azul, rojo, verde, naranja y negro.
- 100 casas de madera. 20 de cada color: azul, rojo, verde, naranja y negro.
- 35 discos de madera marcadores. 7 de cada color: azul, rojo, verde, naranja y negro.
- 1 libro de reglas.



140 cubos de madera (recursos):
 30 de cada color: rosa, púrpura, café y gris.
 20 amarillos.



40 losetas de construcción
 6 neutrales, 8 de madera, 8 de piedra, 8 residenciales y 9 de prestigio.

Érase una vez.

Año 1289. Para fortalecer las fronteras del Reino de Francia, el Rey Felipe 'El Justo' decidió que debía construirse un nuevo castillo. Para ese entonces, Caylus era un humilde pueblo, pero pronto arribarían grandes grupos de trabajadores y artesanos, atraídos por un futuro prometedor. Así, poco a poco, alrededor del castillo en construcción una ciudad empezó a surgir...

Objetivo del juego.

Los jugadores toman el papel de maestros constructores. Ayudando a la construcción del castillo del Rey y de los edificios de la ciudad circundante, los jugadores ganan puntos de prestigio y los favores del Rey. Cuando el castillo ha sido finalizado, el jugador que más puntos de prestigio haya acumulado, será el ganador.

Preparación¹.

- El tablero se coloca al centro de la mesa. Las losetas de los edificios cafés, grises y azules son colocadas boca arriba, ordenadas por color, a un costado del tablero. Las losetas verdes se dejan a la mano, apiladas. Uno de los jugadores baraja las losetas rosas y las coloca al azar sobre los seis primeros espacios del camino (después del puente).
- Las monedas y los cubos de recursos son agrupados por color y colocados a un costado del tablero, conformando una reserva. *Recuerde que las monedas pequeñas valen un denario y las grandes cinco.*
- Cada jugador elige un color y toma las piezas de madera que le corresponden. Cada jugador coloca un disco marcador cerca de la escala indicadora de turnos; coloca un segundo marcador sobre el puente, cerca de los espacios numerados; coloca otros cuatro marcadores sobre la flores de lis que simbolizan favores reales; y coloca su último marcador sobre el espacio 0 de la pista de puntuación que rodea el tablero.
- Un jugador toma los marcadores colocados cerca de la escala de turnos, los revuelve sin ver y los coloca al azar en los espacios numerados que indican el orden en que se jugará durante el primer turno. El jugador que haya quedado colocado en el espacio 1 tomará 5 denarios de la reserva, los jugadores en los espacios 2 y 3 toman 6 denarios cada uno, y el jugador en el espacio 5 tomará 7 denarios. Adicionalmente, cada jugador toma un cubo de madera (café) y dos de comida (rosa). El dinero y los recursos de cada jugador deben permanecer visibles todo el juego.
- El cilindro del comisionado y el disco del preboste se colocan sobre la última loseta neutral (rosa) del camino.



Principios del juego.

Cada jugador juega el papel de un maestro constructor y cuenta con seis trabajadores a su disposición, así como algo de dinero y de recursos.

La ciudad.

Al principio del juego, la ciudad no es más que una pequeña villa. Además de unos cuantos edificios especiales (una posada, un campo de justas, un establo,...) existen otros cuantos edificios de producción (una granja, un molino, una cantera, así como un pequeño mercado y una carpintería que auxilia en la construcción de nuevos edificios. De este modo, los jugadores deberán empezar a desarrollar sus actividades económicas alrededor del camino, considerando que el castillo empezará a demandar gran cantidad de recursos. Para desarrollar la actividad económica los jugadores deberán instalar mejores fuentes de recursos, y tal vez conseguir un albañil que les ayude a construir edificios de

pedra, o incluso deberán tratar de alcanzar remotas minas de oro.

¹ Las mismas reglas de preparación son aplicables para los juegos de 3, 4 o 5 jugadores. Los ajustes para los juegos de dos jugadores se explican al final de estas reglas.

Pero hacer esto es costoso, por lo que los maestros constructores deberán ser precavidos con sus bolsillos: de hecho, cada vez que un trabajador va a laborar, su maestro constructor deberá pagarle. Además, cuando el maestro envíe a su trabajador al edificio de otro jugador, le estará ayudando a que éste otro gane puntos de prestigio. Para ganar el juego será necesario que los maestros aprovechen los recursos de los demás sin que esto signifique que les darán ventaja para que sean ellos los ganadores.

A paso lento pero seguro, la villa se irá convirtiendo en pueblo. Los viejos edificios se volverán obsoletos, a menos que un abogado ayude a que se conviertan en edificios residenciales, cuya renta proveerá de ingresos adicionales. Cuando un jugador consigue que un arquitecto esté a su servicio, podrá utilizarlo para realizar construcciones que embellezcan la ciudad (una estatua o incluso una catedral). Claro que todo esto deberán realizarlo los maestros sin que sean ellos los representantes de la ley, pues para ello existen los enviados del Rey: el Comisionado y su asistente, el preboste.

El preboste es un oficial poderoso y celoso de su deber. De acuerdo a su posición en el camino, el decidirá que edificios serán activados y en consecuencia, que trabajadores estarán habilitados a laborar durante el turno. Afortunadamente, el preboste es corrompible. Pagando unos cuantos denarios, es posible conseguir que se mueva a un edificio específico, o incluso, lograr que retroceda de modo que evite que los trabajadores de otros maestros constructores realicen su trabajo.

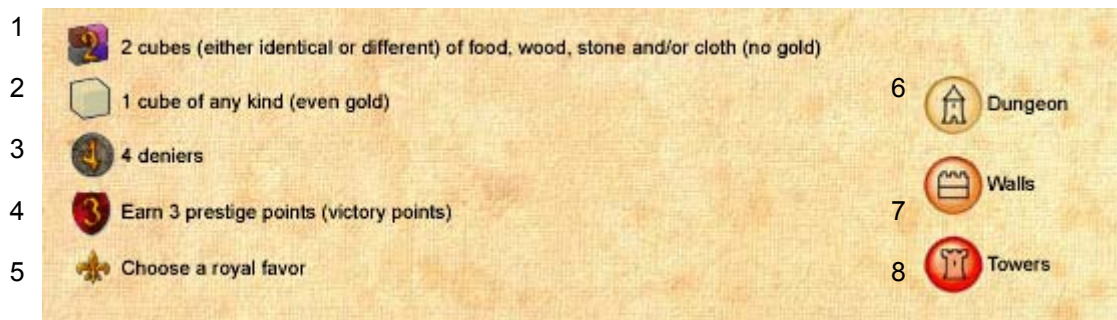
Por otro lado, el comisionado solo esta interesado en que el castillo sea finalizado, por lo que siempre avanza en el camino, obligando a los maestros a construir más velozmente.

El castillo.

El castillo se compone de tres secciones: el calabozo, las murallas y las torres. El movimiento del Comisionado en el camino determina el avance en la construcción del castillo, y con ello el progreso desde una sección hacia la otra. Al avanzar rápido (y bien) en la construcción del castillo, los maestros ganan prestigio y pueden llegar a ganar también los favores del Rey.

A lo largo del juego, los jugadores van acumulando sus puntos de prestigio en la pista de puntuación. El maestro que logre la mayor cantidad de puntos será el ganador y su futuro en la corte del Rey será ¡glorioso!

Convenciones.



Explicación de símbolos utilizados en el juego:

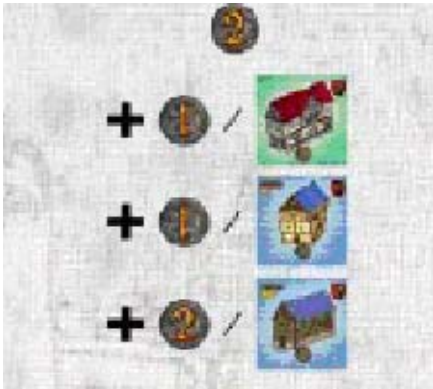
1. Imagen con cuatro cubos ligados con flechas – significan dos cubos (ya sean iguales o diferentes) de comida, madera, piedra y/o ropa (no oro).
2. Imagen con un cubo blanco – significa un cubo de cualquier tipo (incluso oro).
3. Imagen de un círculo con un número – significan ‘n’ denarios.
4. Imagen de un escudo con un número – significan ‘n’ puntos de prestigio.
5. Imagen de una flor de lis – significa la elección de un favor real.
6. Imagen de una tienda de campaña en un círculo amarillo – significa calabozo.
7. Imagen de unas murallas en un círculo naranja – significa murallas.
8. Imagen de una torre en un círculo rojo – significa torre.

Evolución del juego.

El juego se divide en turnos y cada turno consta de 7 fases:

Fase 1. Colecta de ingresos.

Cada jugador obtiene dos denarios desde la reserva. Adicionalmente, los jugadores obtienen:



- 1 denario por cada edificio verde (residencial) que posean.
- 1 denario por la Librería.
- 2 denarios por el Hotel.

El ingreso obtenido por cada jugador es ilimitado.

Fase 2. Colocación de trabajadores.

De acuerdo al orden establecido para el turno, los jugadores eligen entre una de las siguientes acciones:

- Pasar
- Colocar un trabajador en un edificio neutral, especial o fijo.
- Colocar un trabajador en un edificio de otro jugador.
- Colocar un trabajador en un edificio propio.
- Colocar un trabajador en el castillo.

La fase 2 dura hasta que todos los jugadores hayan pasado una vez. De manera general, no se permite colocar un trabajador en un edificio azul (de prestigio), uno verde (residencial) o en un espacio sin edificio. Tampoco se permite colocar un trabajador en un edificio que ya tiene otro trabajador, con tres excepciones: los establos, la posada y el castillo.

Pasar es una acción gratuita, pero cualquier otra, lleva un costo para el jugador.

a) Pasar

Si un jugador desea o se ve obligado a pasar (por falta de dinero o trabajadores) debe colocar su marcador en el primer espacio disponible del puente (esto es, en el espacio desocupado que tenga el número más pequeño). El primer jugador en pasar obtiene un denario de la reserva de inmediato.

Una vez que ha pasado, un jugador no podrá tomar más acciones en la fase 2.



Ejemplo: El jugador azul decide pasar y coloca su marcador del puente sobre el primer indicador vacío, en este caso el 1. Nadie más pasa. Si a partir de este momento rojo, naranja, verde deciden colocar un trabajador en un edificio neutral, especial, fijo o de otro jugador deberán pagar 2 denarios, ya que es el

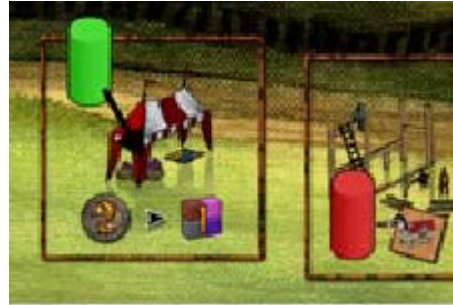
indicador menor visible.

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

El jugador debe pagar tantos denarios como indique el número más chico destapado en el puente (entre 1 y 5, dependiendo del número de jugadores que hayan pasado previamente). Después de pagar, el jugador coloca uno de sus trabajadores en un espacio con un edificio especial, neutral o fijo.

Si decide colocar al trabajador en el establo, debe hacerlo en el espacio disponible con el número más pequeño. De este modo, hasta 3 trabajadores pueden ser colocados en el establo, pero un jugador no puede meter más de un trabajador al establo.

Si decide colocar un trabajador en la posada, debe colocarlo en el espacio de la izquierda si es que está desocupado. Así, este trabajador es probable que gaste su tiempo conviviendo con el trabajador de la derecha (si es que existiera alguno). Está permitido que un jugador ocupe ambos espacios de la posada con sus trabajadores.



Ejemplo continuado: En su turno el jugador verde decide poner un trabajador sobre un edificio básico, ya que azul pasó (ver ejemplo anterior) deberá pagar 2 denarios.

c) Colocar un trabajador en el edificio de otro jugador.

El jugador debe pagar tantos denarios como indique el número mas chico destapado en el puente (entre 1 y 5, dependiendo del número de jugadores que hayan pasado previamente). Después de pagar, el jugador coloca uno de sus trabajadores en el edificio de un oponente. El dueño de dicho edificio gana de inmediato un punto de prestigio.



Ejemplo continuado: En su turno naranja pasó; rojo coloca un trabajador sobre un edificio verde. Ya que azul y naranja pasaron rojo debe pagar 3 denarios. Inmediatamente verde consigue un punto de prestigio.



d) Colocar un trabajador en un edificio propio.

El jugador paga 1 denario a la reserva. Después de pagar, coloca un trabajador en uno de sus edificios. Esto no otorga puntos de prestigio.



Ejemplo continuado: Todos hicieron acción; ya que azul pasó en el primer turno le toca a verde, que en esta ocasión pasa y rojo coloca un trabajador sobre su propia granja, abona 1 doblón.

e) Colocar un trabajador en el castillo.

El jugador debe pagar tantos denarios como indique el número mas chico destapado en el puente (entre 1 y 5, dependiendo del número de jugadores que hayan pasado previamente). Después de pagar, el jugador coloca uno de sus trabajadores en el castillo, en el espacio disponible con el número más pequeño. El castillo puede tener varios trabajadores, pero solo uno de cada jugador.



Ejemplo continuado: Una nueva ronda ya que azul, verde y naranja pasaron le vuelve a corresponde a rojo que decide colocar un trabajador en el castillo, ya que existían el trabajador azul lo coloca en el espacio inmediato vacío, en este caso el 2, ya que los 3 jugadores habían pasado rojo paga 4 denarios por ello.

Fase 3. Activación de edificios especiales.

Los edificios especiales (entre el castillo y el puente) se activan uno a uno en el orden en que aparecen.

a) El Portal



Si un trabajador fue colocado en el portal, su maestro puede moverlo a cualquier otro espacio desocupado, sin costo alguno. Así, el trabajador podrá moverse a otro edificio especial desocupado, o podrá moverse al castillo, la posada o el establo (si es que no tiene otro trabajador ahí), o podrá moverse a cualquier otro edificio desocupado. Si decide moverse a un edificio de otro jugador, otorgará un punto de prestigio al propietario del edificio. Si el jugador no quiere o no puede mover al trabajador, simplemente lo toma de regreso.

b) La casa de comercio

El jugador obtiene tres denarios de la reserva y toma al trabajador de regreso.



c) La cabaña del mercader

El jugador puede mover al preboste, sin costo, de 1 a 3 casillas hacia atrás o hacia delante, como lo prefiera.



d) El campo de justas



El jugador puede pagar un denario y un cubo de de ropa, obteniendo a cambio un favor real. Después de ello, toma a su trabajador de regreso. No se permite pagar más de un denario y de un cubo de ropa para obtener más favores.

e) Los establos

El orden del turno cambia. Si un jugador tiene su marcador en el espacio número uno, entonces toma la posición uno en la escala de turnos. El espacio con el número dos otorga la segunda posición en la escala de turnos; y el espacio tres otorga la tercera posición. Los jugadores son desplazados dentro de la escala, conforme se van colocando los jugadores que hicieron uso del establo.

Ejemplo: El orden del turno era rojo, verde, naranja y azul. Tras la ronda de colocación de trabajadores azul situó el suyo en 1 de establo y rojo en 2, verde y naranja no situaron. El nuevo orden de ronda será azul (lugar 1) rojo (lugar 2) y verde y naranja que no se modifican del turno anterior al no colocar.



f) La posada

Si un jugador colocó un trabajador en el espacio de la izquierda lo mueve al espacio de la derecha, donde permanecerá al menos todo el turno siguiente. Si existía otro trabajador en el espacio de la derecha, es desplazado y devuelto a su maestro.

Si un jugador tiene un trabajador en el espacio de la derecha y no ha sido desplazado (por otro trabajador), el jugador podrá retirarlo de regreso o dejarlo ahí para el próximo turno. En caso de permanecer ahí, el dueño podrá usar el poder otorgado por la posada en el próximo turno.

El jugador que ocupe el espacio de la derecha pagará siempre 1 denario al colocar sus trabajadores, sin importar cuantos jugadores hayan pasado previamente. El trabajador colocado continúa otorgando un punto de prestigio si es colocado en el edificio de otro jugador.



Ejemplo:

Azul tenía situado un trabajador en el espacio de la derecha y se había beneficiado pagando 1 denario al colocar sus trabajadores en el/los turno/s anterior/es. Verde colocó en esta fase un trabajador en el espacio de la izquierda por lo que en este momento desplaza a azul y se beneficiará al menos de la misma ventaja en el siguiente turno pagando 1 denario independientemente del espacio libre que marque el puente.

g) La mina de oro

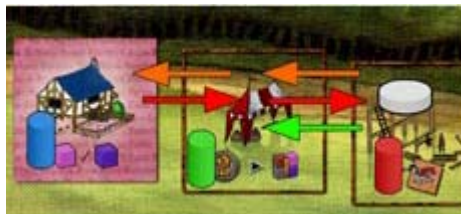
Si un jugador dispone de un trabajador en la mina de oro, consigue un barril de ese metal y retira su trabajador.

Fase 4. El movimiento de preboste

Siguiendo el orden en que fueron pasando los jugadores en la fase 2 (es decir, el jugador que pasó primero habla primero en esta fase), los jugadores pueden ahora mover al preboste. La posición final del preboste determina el número de edificios que serán activados. Cada jugador podrá mover al preboste de 1 a 3 espacios hacia atrás o hacia delante, pagando un denario por cada espacio movido. Está permitido pasar.

El movimiento del preboste puede ocasionar discusiones entre los jugadores, pero **realizar intercambios de cualquier tipo está totalmente prohibido**. Además, los jugadores no están obligados a conservar su palabra en caso de que hayan llegado a acuerdos aparentes. El preboste no puede ser movido ni antes del puente ni después del final del camino. En cambio, si puede ser movido a espacios desocupados del camino. Cuando todos los jugadores han pasado o movido al preboste **una** sola vez, se pasa a la fase 5.

Ejemplo: Durante el turno normal; el azul pasó el primero seguido del naranja, rojo y verde. Siguiendo este orden de turno ahora tenemos la posibilidad de mover al preboste. Azul decide no moverlo y pasa; naranja decide retrocederlo 2 y paga 2 denarios; esta situación perjudica a rojo y decide adelantarlo 2 por lo que paga 2 denarios; ahora decide verde que elije retrasarlo 1 perjudicando en la fase 5 a rojo y paga un denario, activará los edificios anteriores a éste y el mismo en la fase 5, y el preboste queda ubicado una casilla por detrás de donde estaba.



Fase 5. Activación de los edificios.

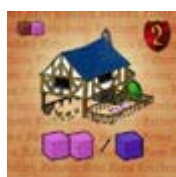
Los edificios se activan en orden, siguiendo el camino, iniciando por el espacio después del puente y continuando hasta el espacio ocupado por el preboste **inclusive**. Los edificios colocados más allá del preboste no son usados. Los jugadores que tengan trabajadores en esta zona, los deberán tomar de regreso sin ninguna compensación. Los puntos de prestigio que hubieran podido ser otorgados por esos trabajadores no son cancelados.

El efecto de un edificio no se aplica de manera obligada, a menos que se trate de un edificio de producción. Una vez que un edificio ha sido activado, el jugador toma su trabajador de regreso y se continúa con el siguiente edificio del camino.

a) Edificios de producción

Estos edificios permiten al jugador que los activó obtener los recursos señalados desde la reserva. Los cubos se colocan frente al jugador que los obtuvo.

Adicionalmente, si un edificio de producción con fondo gris es activado por un jugador que no sea el dueño, éste obtendrá un recurso de la reserva (elegido de entre los que produce el edificio en cuestión). Si el edificio es activado por el dueño, solo toma los recursos que le corresponden, pero no toma el cubo adicional.



Ejemplo: Granja. Cuesta un barril de madera y 1 de alimentos. Produce 2 barriles de alimento "O" uno de prendas (observar /). Genera 2 puntos de prestigio.

Ejemplo: Cantera. Cuesta un barril de piedra y 1 de alimento. Produce 2 de alimento "Y" uno de prendas. Genera 3 puntos de prestigio. Si el jugador activo NO es el dueño genera 1 de alimento "O" 1 de prendas.



b) Edificios de construcción

Estos edificios al activarse permiten construir nuevos edificios en el tablero:

- La carpintería permite construir solo edificios de madera (losetas con el fondo café)
- La albañilería permite construir solo edificios de piedra (losetas con el fondo gris)
- El arquitecto permite construir solo edificios de prestigio (losetas con el fondo azul)

Solo se pueden construir edificios que aun estén disponibles en la reserva. Para construir edificios el jugador deberá pagar los recursos requeridos (el número de cubos requeridos aparece en la esquina superior izquierda de la loseta). Si lo hace, debe colocar su edificio en el primer espacio libre disponible en el camino y como dueño del mismo, coloca una de sus casas sobre la loseta, indicando que es de su propiedad. De inmediato, el jugador se

anota los puntos de prestigio otorgados por el edificio (este número aparece arriba a la derecha de la loseta).



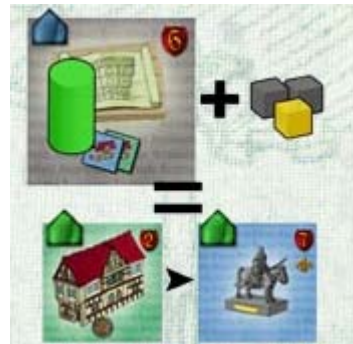
Ejemplo: Rojo tiene un trabajador sobre una carpintería neutral y quiere construir una granja (la carpintería solo permite construir edificios de fondo café). Abona un barril de madera y otro de alimento de su reserva a la común. La sitúa en el primer espacio libre, sitúa una casa de su color sobre ella y recibe 2 puntos de victoria.

Los edificios de prestigio (fondo azul) siguen las mismas reglas pero además solo pueden ser construidos para reemplazar un edificio residencial (verde) que sea propiedad del jugador (ver la regla del 'Abogado' más adelante). Si es el caso, el edificio verde se devuelve a la reserva y en su lugar se coloca el edificio de prestigio recién construido. La construcción de edificios de prestigio otorga algunas ventajas a sus dueños:

edificio de prestigio recién construido. La construcción de edificios de prestigio otorga algunas ventajas a sus dueños:

- Por la estatua, el teatro y la universidad, el constructor gana de inmediato un favor real.
- Por el monumento el constructor gana de inmediato dos favores reales.

Ejemplo: Verde tiene un trabajador sobre el arquitecto de azul (azul recibió un punto de prestigio) y quiere construir una estatua. Verde paga de su reserva 2 barriles de piedra y 1 de oro. Estatua es una baldosa de fondo azul, por lo que debe reemplazar a un edificio de jugador verde y fondo de loseta verde, esta residencia vuelve a la reserva general. Recibe de inmediato un favor real y 7 puntos de prestigio.



c) El abogado

Los abogados permiten a los jugadores transformar edificios neutrales (rosas) o alguno de los edificios propios en un edificio residencial (verde). Para hacer la transformación el jugador debe pagar 1 cubo de ropa y un denario. A continuación el jugador reemplaza el edificio elegido con un edificio residencial e inmediatamente se anota dos puntos de prestigio y coloca una de sus casas de madera sobre el edificio residencial. Desde este momento, en la fase 1 de recolecta de ingresos, el edificio le aportará 1 denario al dueño. Si en un futuro el edificio residencial es reemplazado por un edificio de prestigio, el denario que aportaba se pierde.

Cuando un edificio es reemplazado, se regresa a la reserva y por tanto puede ser construido nuevamente. Los edificios rosas (neutrales) son descartados de manera permanente por el resto del juego. El suministro de edificios verdes es virtualmente ilimitado, por lo que si llegara a ocurrir que se llegan a agotar, se coloca una casa de madera sobre un espacio vacío (indicando que se trata de un edificio residencial).

El abogado no puede transformar un edificio residencial (verde) o uno de prestigio (azul). El edificio mismo del abogado tampoco puede ser transformado. Si existe un trabajador sobre el edificio que el abogado va a transformar, el jugador debe hacer su pago de inmediato, pero la acción de reemplazar la loseta debe esperar hasta después de que el edificio que va a ser reemplazado sea activado.



Ejemplo: Azul sitúa un trabajador en su propio abogado (no consigue punto de prestigio) y quiere convertir un edificio neutral (fondo rosa) en uno verde propio. Paga 1 denario y un barril de ropa. Retira el edificio neutral por uno residencial propio y coloca su casa sobre él. Recibe 2 puntos de prestigio y en la fase 1 de recolecta recibirá un denario adicional.

d) Los mercados

Los mercados permiten la venta de **un** recurso a la reserva. El precio en denarios depende del mercado (4 o 6). No se permite la venta de más de un cubo al activar un mercado.



e) *Los mercados ambulantes*



Por unos cuantos denarios, los mercados ambulantes permiten la compra de uno o varios cubos desde el suministro. No se vende oro (cubos amarillos) en los mercados ambulantes. En el mercado ambulante fijo solo se puede comprar **un** cubo. En cambio en el edificio construido (el de madera) se puede comprar uno o dos recursos, lo que el jugador prefiera.

f) *La iglesia*

La iglesia permite cambiar denarios por puntos de prestigio. El jugador que la active podrá ganar ya sean 3 puntos pagando dos denarios por ellos, o 5 puntos pagando 4 denarios.

La construcción de este edificio otorga al dueño no solo 3 puntos de prestigio, sino también un favor real.



g) *El sastre*



El sastre permite cambiar cubos de ropa por puntos de prestigio. El jugador que lo active podrá ganar ya sean 4 puntos pagando 2 cubos de ropa, o 6 puntos pagando 3 cubos de ropa.

h) *El banco*

El banco permite cambiar denarios por cubos de oro. El jugador que lo active podrá comprar ya sea 1 cubo de oro pagando 2 denarios, o dos cubos de oro por 5 denarios.



i) *El alquimista*



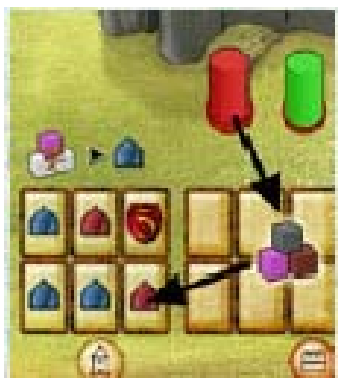
El alquimista permite cambiar recursos por oro. El jugador que active al alquimista podrá pagar dos cubos de cualquier tipo a cambio de un cubo de oro, o pagar cuatro cubos de cualquier tipo para obtener 2 cubos de oro.

Fase 6. Construcción del castillo.

Esta fase solo es aplicable para los jugadores que hayan colocado un trabajador en el castillo.

El castillo está dividido en tres secciones:

- El calabozo, dividido en 6 partes, se construye antes de que se realice la primera puntuación del castillo.
- Las murallas, divididas en 10 partes, se construyen antes de que se realice la segunda puntuación del castillo.
- Las torres, divididas en 14 partes, se construyen antes de que se realice la tercera y última puntuación del castillo.



Los jugadores realizarán sus construcciones en el castillo de acuerdo con el orden en que fueron colocando trabajadores dentro de él. En sus turnos, los jugadores decidirán cuantos 'lotes' aportarán a la construcción del castillo. Cada lote se compone de **tres recursos diferentes**, de los cuales al menos uno debe ser de comida.

Por cada lote que aporte un jugador a la reserva, tendrá derecho a colocar una de sus casas de madera en uno de los espacios disponibles en la sección del castillo que está siendo construida (como se describe más adelante, el avance del Comisionado es el que determina que sección del castillo es la que se está construyendo).

Ejemplo: Rojo y verde han puesto cada uno un trabajador en el castillo (en la zona de calabozos que es donde tocaba). Rojo ocupa el espacio 1 y comienza aportando 3 barriles alimento, piedra y madera, coloca su casa y obtiene 5 puntos de prestigio.

Si no existieran más espacios libres en la sección en construcción, el jugador podrá colocar su casa de madera en la sección siguiente (si la que se esta construyendo es la sección de las torres, la cual es la última, es posible que algunos jugadores no puedan ya aportar lotes si es que se llenan los 14 espacios).



Ejemplo continuado: Verde decide realizar 2 aportaciones y cambia 2 lotes (comida, madera, piedra y comida, ropa y madera). Coloca su primera casa en el último espacio libre del calabozo (que es donde correspondía) y la segunda en la primera sección de murallas. Verde recibe 9 puntos de prestigio (5 por el calabozo y 4 por murallas). Nadie más construye (no hay trabajadores), por lo que en este turno verde construyó el que más casas dentro del castillo; por esto recibe 1 favor real. Si Verde hubiera decidido realizar solo una aportación, esto es tan sólo la primera casa; Verde hubiera obtenido 5 puntos de prestigio, y Rojo que fue quien colocó el primer trabajador en el castillo y en este turno, hubiera ganado el favor real.

Finalmente, es posible que la construcción de una sección inicie antes de que la anterior tenga todos sus espacios ocupados. En este caso, los espacios permanecerán desocupados hasta el final del juego.

Si un jugador coloca un trabajador en el castillo, pero no quiere o no puede (por falta de cubos) aportar al menos un lote, de inmediato pierde dos puntos de prestigio (no se puede ir debajo de cero). Este castigo no aplica si se está construyendo la sección de las torres y el jugador no puede aportar lotes debido a que ya no quedan espacios disponibles (aun así, el jugador debe mostrar que posee el lote, aunque no lo paga ni tampoco gana ni pierde puntos de prestigio).

Los jugadores ganan puntos de prestigio cada vez que aportan un lote a la construcción del castillo:

- Por cada lote aportado en la construcción de los calabozos, los jugadores ganan 5 puntos de prestigio.
- Por cada lote aportado en la construcción de las murallas, los jugadores ganan 4 puntos de prestigio.
- Por cada lote aportado en la construcción de las torres, los jugadores ganan 3 puntos de prestigio.

Finalmente, se determina cual fue el jugador que aportó más lotes **durante el turno**. Este jugador gana de inmediato un favor real. En caso de empate, el jugador que haya hecho su aportación primero es quien se llevará el favor real.

Al final de la fase, los jugadores toman sus trabajadores de vuelta.

Fase 7. Final del turno.

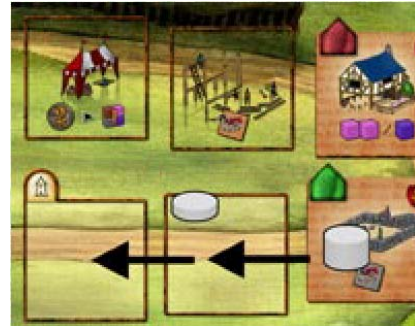
El Comisionado se mueve en el camino. Siempre se mueve hacia delante (en consecuencia, se mueve alejándose siempre del castillo). Se puede mover incluso por caminos desocupados (sin edificios). La distancia que se desplaza se determina por la posición ocupada en ese momento por el preboste:

- 1- Si el preboste está situado más allá del Comisionado (es decir, el preboste está más lejos del Castillo que el Comisionado), entonces el Comisionado se mueve dos espacios.

Una vez que se ha movido el Comisionado, se coloca al preboste en la misma casilla que alcanzó el Comisionado. A continuación se verifica si el Comisionado ha llegado o ha

superado un espacio de puntuación del castillo, o si es que se han llenado los espacios de una sección del castillo.

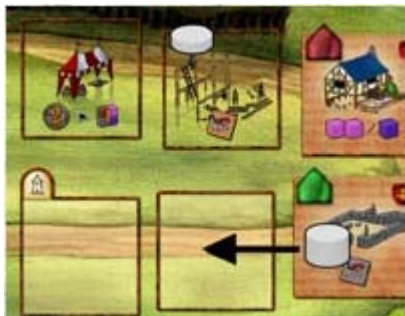
Ejemplo: El Preboste está más lejos del castillo; por lo que el Comisionado avanza 2 espacios, y el Preboste se desplaza a la misma posición que el Comisionado y se procede a puntuar el castillo.



2- Si el preboste está situado antes del Comisionado (es decir, el preboste está más cerca del Castillo que el Comisionado), o está colocado en el mismo espacio, entonces el Comisionado se mueve un solo espacio.

Una vez que se ha movido el Comisionado, se coloca al preboste en la misma casilla que alcanzó el Comisionado. A continuación se verifica si el Comisionado ha llegado o ha superado un espacio de puntuación del castillo, o si es que se han llenado los espacios de una sección del castillo.

En cualquiera de estos casos, se realiza la puntuación del castillo, considerando que cada sección es puntuada solo una vez durante el juego.



Ejemplo: El Preboste está más cerca del castillo que el Comisionado; el comisionado avanza UN espacio(al vacío). El Comisionado aún NO ha llegado a la casilla de muralla(es la siguiente) por que en el turno siguiente se debe intentar comenzar a construir en los espacios libres de los calabozos (ver ejemplo anterior) y se puntuar el castillo.

Al finalizar la puntuación del castillo, se inicia un nuevo turno.

Puntuación del castillo.

De acuerdo con la sección a ser puntuada (calabozo, murallas o torres), cada jugador, siguiendo el orden de turnos establecido, contabiliza el número de casas de madera que tiene en la sección y utiliza la tabla para conocer los beneficios que le corresponden. Si se da el caso de que se tienen casas en una sección posterior (debido a que no había espacios disponibles), solo se contabilizan las casas en la sección que está siendo puntuada.

Calabozo:

- 0 casas → -2 puntos de prestigio
- 2 o más casas → 1 favor real

Murallas:

- 0 casas → -3 puntos de prestigio
- 2 casas → 1 favor real
- 3 o 4 casas → 2 favores reales
- 5 o más casas → 3 favores reales

Torres:

- 0 casas → -3 puntos de prestigio
- 2 o 3 casas → 1 favor real
- 4 o 5 casas → 2 favores reales
- 6 o más casas → 3 favores reales



Ejemplo: La zona de calabozos debe ser puntuada. El orden es Rojo, Azul, Naranja y Verde.

Rojo dispone de 2 espacios gana 1 favor real. Azul 3 espacios gana un favor real. Naranja no dispone de ninguno PIERDE 2 favores reales (no puede tener menos de cero). Verde dispone de 1 casa no consigue nada. La zona de murallas no es puntuada aún.

Una vez que se ha realizado la puntuación de una sección, sin importar donde se encuentre el Comisionado en el camino, los jugadores deben concentrarse ahora en la construcción de la siguiente sección, aun cuando hayan quedado espacios vacíos en la sección previa. Al realizarse la puntuación de la sección de las torres, el juego termina.

Favores reales.

Existen varias maneras de ganar favores reales:

- Usando el campo de justas
- Construyendo algunos edificios específicos (Iglesia, Estatua, ...)
- Siendo el mejor constructor en el castillo del turno (el que mas lotes aporta)
- Durante la puntuación de las secciones del Castillo
-

Los favores reales están representados en una tabla de cuatro renglones. Los renglones son:

- a) Incremento de puntos de prestigio
- b) Ganancia de denarios
- c) Ganancia de cubos de recursos
- d) Uso exclusivo de algunos edificios

Cada renglón tiene cinco columnas asociadas a un incremento de poder (de izquierda a derecha). Para cada renglón, las dos primeras columnas pueden ser usadas desde el principio del juego. Las columnas 3 y 4 se pueden usar solo después de que se haya realizado la puntuación del calabozo. La columna 5 se puede usar solo después de que se haya realizado la puntuación de las murallas. Varios jugadores podrán ocupar la misma casilla al mismo tiempo.



Al ganar un favor real, el jugador debe elegir un renglón y de ser posible, mover el marcador que tiene en ese renglón hacia la derecha. Entonces, el jugador utiliza el favor real indicado en el renglón en el que avanzó, eligiendo cualquiera de los efectos entre la columna 1 y la columna a la que avanzó (esto es, puede usar el favor real para obtener los beneficios de columnas anteriores, pero solo de una columna).

Así un jugador puede avanzar a la columna dos de un favor real y decidir utilizar los efectos de la columna 1. No está permitido avanzar el marcador de un renglón y utilizar el beneficio de otro renglón. Una vez que se ha alcanzado la columna 5 de un tipo de favor, no será posible avanzar más, aunque si será posible usar un favor real para elegir el renglón y gozar alguno de los beneficios (cualquiera de las 5 columnas). Esto mismo aplica cuando un jugador no puede avanzar debido a que la sección en construcción del castillo le impide el avance: aun así puede elegir el renglón, sin avanzar su marcador, pero gozando el beneficio asociado a ese renglón.

Si un jugador llega a ganar varios favores reales en la misma fase, los favores deberán ser utilizados en **renglones diferentes**. Así, es imposible ganar más de cuatro favores en una misma fase.

a) Incremento de puntos de prestigio.

El jugador gana entre 1 y 5 puntos de prestigio, dependiendo la columna en la que se encuentre su marcador (en este renglón, no tiene sentido utilizar columnas inferiores)



Ejemplo: Naranja ha ganado un punto de favor durante el recuento en calabozos. Elige la primera línea (puntos de prestigio). En esta línea ya había avanzado en turnos anteriores. Por lo tanto mientras se puntúa en la fase de calabozos

Naranja no puede avanzar más. Mantiene su ficha en la posición 2 y gana 2 puntos de prestigio.

b) Ganancia de denarios.

El jugador gana entre 3 y 7 denarios, dependiendo la columna en la que se encuentre su marcador (en este renglón, no tiene sentido utilizar columnas inferiores)

c) Ganancia de cubos de recursos.

- Columna 1: el jugador gana un cubo de comida
- Columna 2: el jugador gana un cubo de madera o un cubo de piedra
- Columna 3: el jugador gana un cubo de ropa
- Columna 4: el jugador puede cambiar uno de sus cubos por otros dos de su elección (excepto oro)
- Columna 5: el jugador gana un cubo de oro



Ejemplo: Los jugadores están en la fase de torres; por lo tanto TODAS las columnas de favor están disponibles. Azul gana un punto de favor por la construcción de una Iglesia. Elige la

tercera línea (recursos), mueve del segundo al tercero y toma un cubo de comida de la reserva. Al estar en el espacio 3 puede elegir un cubo de los marcados en los espacios del 1 al 3 indistintamente.

d) Uso exclusivo de algunos edificios.

Este renglón permite el uso directo de los beneficios de algunos edificios. Para usar el efecto de un cierto edificio, no es necesario que este exista en el tablero (por ejemplo, es posible usar la albañilería de la columna tres aún cuando no exista albañilería en el tablero). La construcción de edificios se apega a las reglas establecidas en la fase 5.

- Columna 1: sin efecto
- Columna 2: el jugador puede construir un edificio de madera pagando por ello un cubo de madera menos.
- Columna 3: el jugador puede construir un edificio de piedra pagando por ello un cubo de piedra menos.
- Columna 4: el jugador puede transformar uno de sus edificios propios, o un edificio neutral, en un edificio residencial pagando solo un cubo de ropa.
- Columna 5: el jugador puede construir un edificio de prestigio sobre uno residencial que posea.

Ejemplo: Nos encontramos en la fase de construcción de murallas. Las columnas 3 y 4 están disponibles en la tabla de favores. El jugador Verde ha ganado un favor real en justa, y elige la cuarta línea. Mueve del espacio 2 al 3 y elige construir un parque. Paga un cubo de comida, ya que el cubo de piedra le es descontado; y coloca el parque en el primer espacio libre de la carretera. Coloca una casa de su color y gana inmediatamente 3 puntos de prestigio.



Fin del juego.

El juego termina justo después de realizarse la puntuación de la sección de torres del castillo (esto puede suceder cuando el Comisionado llega al espacio de puntuación de las torres, o cuando se han aportado los 14 lotes requeridos en la construcción de las torres).

Los jugadores añaden ahora los siguientes puntos en la pista de puntuación:

- 3 puntos de prestigio por cubo de oro que conserven.
- 1 punto por cada 3 cubos de recursos que conserven.
- 1 punto por cada 4 denarios que conserven.

El jugador que haya acumulado más puntos de prestigio es el ganador. En caso de empate, los jugadores empatados comparten el triunfo.

Caylus para 2 jugadores.

Las reglas son similares, excepto:

- Ambos jugadores inician con 5 denarios.
- Los establos no se usan. En su lugar, los jugadores cambian de orden en cada turno: el que jugó primero jugará segundo en el nuevo turno.
- Cuando un jugador pasa, el otro debe pagar 3 denarios (y no 2) para poder colocar trabajadores en edificios que no posea. Colocar trabajadores en edificios propios sigue costando solo 1 denario. El poder de la posada se mantiene, por lo que el jugador que ocupe el espacio derecho de la misma, solo pagará un denario por trabajador colocado.

Variante de favores simplificados.

Esta variante es ideal para principiantes. Los favores reales se simplifican, con lo que se pierde un poco de la riqueza táctica del juego.

En esta variante no se usa la tabla de favores reales. Cuando un jugador gana un favor (gracias al campo de justas, a la iglesia, al ser quien más lotes aporta en el turno, durante la fase de puntuación del castillo, o mediante la construcción de edificios de prestigio), se anotará tres puntos de prestigio. Si se ganan varios favores reales en una fase, se conceden tres puntos de prestigio por cada favor ganado.

Sugerencias.

Caylus es un juego evolutivo. Dependiendo de las decisiones de los jugadores (¿Qué edificios construyo primero? ¿Existirá algún abogado? ¿Cuándo habrá una albañilería en el tablero?), el juego se desarrolla por diferentes caminos. Algunos juegos se caracterizarán por la abundancia de recursos, otros no. Algunos juegos verán la construcción de edificios de prestigio, otros no. De cualquier manera, los jugadores deberán sacar ventaja de situaciones difíciles a las que se verán enfrentados. He aquí algunos consejos que ayudarán a los jugadores, sobre todo en sus primeros juegos.

Orden de resolución. Los jugadores principiantes se encontrarán involuntariamente en situaciones en las que se vean imposibilitados a activar un edificio. Por ejemplo, se requiere de un cubo de ropa y un denario para poder activar el campo de justas. Ese dinero podría venir de la casa de comercio, dado que se activa antes que el campo de justas. Sin embargo, el cubo de ropa ya deberá estar en manos del jugador al inicio del turno si quiere poder activar el campo de justas. De hecho no existe edificio que produzca ropa antes del campo de justas. Si el jugador había colocado un trabajador en la granja o en el mercado ambulante, pensando que el recurso faltante vendría de allí, su plan fracasará, dado que el cubo llegará a sus manos demasiado tarde.

Orden de 'pasar'. Entre más tarde pase un jugador, mayor será su influencia sobre el movimiento del preboste (considerando que tenga el dinero suficiente). El preboste es extremadamente importante para determinar que trabajadores serán activados y para determinar que tan rápido se realizarán las puntuaciones del castillo. Un jugador que pase muy pronto y cuyos edificios se encuentren alejados en el camino, muy probablemente será víctima de sus oponentes, quienes no dudarán en aliarse para hacer retroceder al preboste. Por el otro lado, los jugadores que tardan en pasar tendrán la oportunidad de mover al preboste para que sus edificios puedan ser activados.

Colocar trabajadores en edificios de los oponentes. A menudo resulta un movimiento inteligente colocar trabajadores en edificios de otros, sin importar que ello otorgue puntos a

los oponentes. El beneficio de usar los edificios puede tener mayor valor que el punto otorgado.

Edificios especiales. Es muy importante usar los edificios especiales de manera inteligente para poder ganar el juego. El portal es un buen medio de ocultar tus intenciones futuras. La casa de comercio proporciona ingresos en el momento ideal. La cabaña es el medio más económico de mover al preboste. El campo de justas te permite obtener favores reales sin tener que participar en la construcción del castillo. La primera posición en el establo te asegura una acción importante para el siguiente turno. La posada te permite ahorrar denarios o acomodar más trabajadores, especialmente en juegos con muchos jugadores.

Favores reales. Los favores reales son un buen medio de refinar tus estrategias. Los cuatro renglones de la tabla son muy útiles. El uso del renglón de prestigio es muy importante para jugadores cuya estrategia es concentrarse en ganar puntos de prestigio. El renglón de denarios permite a los jugadores reponerse rápidamente de sus posibles pérdidas. Adicionalmente, al combinarse con ciertos edificios (la iglesia y el banco), los denarios pueden ser poderosos. El renglón de recursos te permitirá conseguir los cubos que requieres para tomar la delantera. También te asegura el acceso a los cubos de oro. Finalmente, el renglón de construcción permite a los jugadores cuya estrategia es construir el castillo, tener un mayor impacto sobre la ciudad, a un costo menor.

El abogado. Debes tener cuidado cuando elijas el edificio que será transformado gracias al abogado. Un jugador podrá eliminar edificios neutrales que representen 'competencia' para sus propios edificios, o incluso podrá reemplazar el mercado con el objetivo de privar a los demás de un medio de ingresos.



Visita

<http://ludere.ual.es/bsk/>

Puntuando

Calabozos:	No casa	→ -2 pp
	>= 2 casas	→ 1 Favor
Muralla:	No casa	→ -3 pp
	2 casas	→ 1 Favor
	3-4 casas	→ 2 Favores
	>= 5 casas	→ 3 Favores
Torres:	No casa	→ -4 pp
	2-3 casas	→ 1 Favor
	4-5 casas	→ 2 Favores
	>= 6 casas	→ 3 Favores

Ver tabla de favores. Cambio de favores según tabla y posición del Comisionado.

Cuando la torre se puntúa → FIN DEL JUEGO

Favores Reales

Como: Campo de Justas, edificios, Castillo, puntuación. Nuevas columnas disponibles en cada puntuación

Ganar Favor:

- Elije línea directamente → avanza el marcador → usa el efecto ((pp) / denarios / cubos / uso exclusivo de edificios)
- Si ganas diferentes favores **en la misma fase**, debes avanzar en líneas diferentes
- No puedes avanzar del nivel 5 pero si elegir las líneas y tomar sus efectos.

Uso exclusivo de edificios:

- columna 1: ninguno
- columna 2: carpintería → edificios de madera, cuesta 1 cubo menos de madera
- columna 3: cantera → edificios de piedra cuesta 1 cubo menos de piedra
- columna 4: abogado → transformar a residencial, cuesta sólo 1 de ropa
- columna 5: architect → edificios de prestigio a residencial sin coste

Fin de juego

- Comisionado → Fin de espacio Torre O 14 partes de la torre construido

Obtienes:

- 3 pp / por cubo de oro que tengas
- 1 pp / 3 cubos (no de oro) que tengas
- 1 pp / 4 denarios que tengas

GANADOR = MÁXIMO NUMERO DE PUNTOS DE PRESTIGIO

Edificios Neutrales



Granja. Produce alimento o ropa



Bosque. Produce madera o alimento



Serrería. Produce madera



Cantera. Produce piedra.



Carpintería. Permite, previo pago de su coste, la construcción de edificios de soporte en madera (las losetas de fondo color café).

Granjas, mina, serrería, gran mercado, mercado ambulante, abogado y albañilería.



Mercado. Vende 1 producto a la reserva por denarios en la proporción indicada(4)

Edificios propios fijos de producción

a) Soporte en madera



Granja. Produce alimento o ropa. 2pp



Mina. Produce piedra. 2pp



Serrería. Produce madera. 2pp



Gran mercado. Vende 1 producto a la reserva por denarios en la proporción indicada(6). 4pp



Mercado ambulante. Consigue la cantidad de productos de la reserva por los denarios que figuran (1 a 1, 2 a 2). 4pp



Abogado. Permite previo pago de un denario y un barril de ropa transformar un edificio neutral (rosa) en uno propio de prestigio (verde). 4pp



Albañilería. Permite, previo pago de su coste, la construcción de edificios con soporte de piedra. 4pp.

Latifundio, parque, fábrica, arquitecto, iglesia, sastre, banco y alquimista.

b) Soporte en piedra



Latifundio. Produce alimento y ropa. 3pp



Parque. Produce madera y alimento. 3pp



Fábrica. Produce piedra y ropa. 3pp

Arquitecto. Permite, previo pago de su coste, evolucionar un edificio residencial (verde) a uno de prestigio (azul).



Iglesia. Permite conseguir pp a cambio de denarios (2 a 3, 4 a 5). 3pp y 1 favor real

Sastre. Permite conseguir pp por ropa (2 a 4, 3 a 6). 6pp



Banco. Permite conseguir barriles de oro por denarios (2 a 1, 5 a 2) 6pp

Alquimista. Permite cambiar barriles de cualquier producto por oro. (2 a 1, 4 a 2). 6pp



Edificios residenciales



Residencia. Otorga 1d. 2pp

Edificios de prestigio



Granero. 10pp



Librería. 1d. 10pp



Teatro. 14pp



Monumento. 14pp. 2fr



Catedral. 25 pp.

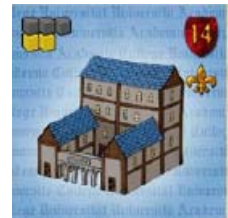
Estatua. 7pp. 1fr



Tejería. 12pp



Colegio. 14pp. 1fr



Hotel. 16pp. 2d.



Edificios especiales.



Portal. Si un trabajador fue colocado en el portal, su maestro puede moverlo a cualquier otro espacio desocupado, sin costo alguno.



Casa de comercio. El jugador obtiene tres denarios de la reserva y toma al trabajador de regreso.



Cabaña del mercader. El jugador puede mover al preboste, sin costo, de 1 a 3 casillas hacia atrás o hacia delante.



Campo de justas. Puede pagar un denario y un cubo de de ropa, obteniendo a cambio un favor real.



Establos. El orden del turno cambia.



Posada. El jugador que ocupe el espacio de la derecha pagará siempre 1 denario al colocar sus trabajadores, sin importar cuantos jugadores hayan pasado previamente.



Mina de oro. Produce un barril de oro.