

# Caylus – pravila na Hrvatskom

## Sadržaj:

- 1 ploča za igru
- 1 bijeli cilindar Baillif i 1 bijeli disk Provost
- 30 novčića od jednog deniera i 10 novčića od pet deniera
- 30 pijuna radnika (6 od svake boje: plava, crvena, zelena, narančasta i crna)
- oko 100 kuća (oko 20 za svaku boju: plava, crvena, zelena, narančasta i crna)
- 35 disk oznaka (7 za svaku boju: plava, crvena, zelena, narančasta i crna)
- oko 140 kockica resursa (oko 30 rozih, ljubičastih, smeđih i sivih, te 20 žutih)
- 40 pločica građevina (6 neutralnih, 8 drvenih, 9 kamenih, 8 stambenih i 9 prestižnih)
- knjižica s pravilima

## Bilo jednom davno...

1289. Da bi zaštitio granice Kraljevine Francuske, Kralj Filip Poštenu odlučuje sagraditi novi dvorac. Zasada je Caylus skromno selo, ali uskoro cijela gomila radnika i majstora preplavljuje regiju privučeni velikim mogućnostima. Oko građevinskog zemljišta dvorca polako se formira novi grad

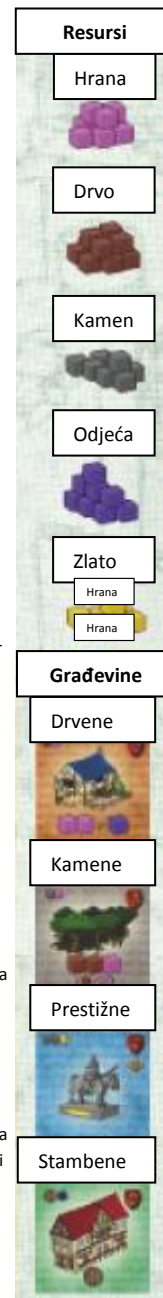
## Cilj igre

Igrači utjelovljuju cehovske majstore. Građeci Kraljev dvorac i razvijajući grad oko njega zarađuju Prestiž i Usluge od Kralja. Po završetku gradnje dvorca, igrač koji ima najviše prestiža pobjeđuje.

## Postavljanje:

Pravila se odnose za igru u 3,4 i 5 igrača. Posebna pravila za igru u dvoje se nalaze na kraju.

- ploča za igru se postavlja u centar prostora za igru. Smeđe, sive i plave pločice građevina se poslažu po bojama pored ploče licem prema gore. Zelene postavite u blizinu. Jedan igrač promiješa ljubičaste i nasumično ih postavi na prvih 6 polja na cesti (11).
- novčići i resursi se sortiraju i postavljaju pored ploče (ovo se zove zaliha)
- igrači odabiru boju i uzimaju sve drvene dijelove u toj boji. Svaki igrač uzima po jednu disk oznaku i postavlja ju do skale slijeda kruga (2), jednu na most, blizu prostora za prolaz (10) i postavlja oznaku na svaki fleur-de-lisse koji obilježavaju Kraljevu uslugu (3). Zadnja oznaka se postavlja na broj 0 na traci za praćenje bodova.
- Jedan od igrača uzima sveoznake postavljene do skale slijeda kruga (2) i postavlja ih nasumično na polja s brojevima kako bi odredili slijed igranja u prvom krugu. Igrač čija je oznaka na polju s brojem 1 uzima iz zalihe 5 novčića, igrači koji su na poljima 2 i 3 uzimaju 6 novčića, a igrači koji su na poljima 4 i 5 uzimaju 7 novčića. **Svaki igrač uzim jednu kockicu koja označava drvo i dvije koje označavaju hranu.** Novci i resursi igrača ostaju vidljivi do kraja igre.
- pijuni „baillif“ i „provost“ se stavljaju na posljednju neutralnu pločicu na cesti (pogledajte sliku desno)



## Princip igranja

Svaki igrač ima ulogu majstora koji u svom timu ima 6 radnika, nešto resursa i nešto novaca. Radnici mogu biti postavljeni ili u grad ili u dvorac.

### **Grad**

Na početku igre grad je još samo malo selo. Osim posebnih građevina (krlčma, polje za turnire, staja...) ima samo par građevina koje daju resurse (farma, pilana, kamenolom...), mala tržnica i par stolara koji mogu graditi drvene građevine. Igrači moraju razviti ekonomsku aktivnost duž ceste, zato što je potrebna velika količina resursa da bi se dvorac izgradio. Zato moraju pronaći bolje izvore resursa, zidare, a možda se i domoći dalekog rudnika zlata...

Ali, sve te stvari su vrlo skupe, a igrači moraju paziti kako troše novac! Uostalom, svaki puta kada radnici odlaze raditi, majstor ih mora platiti. Štoviše, ako majstor pošalje radnika da radi u građevinu drugog majstora, vlasnik građevine će dobiti prestiž. Da bi pobijedili u igri, morat ćete iskoristavati resurse drugih majstora, a da im ne dajete bezrazložno prednost.

Polako ali sigurno, selo se pretvara u grad. Stare građevine koje daju resurse zastarijevaju i osim ako ih odvjetnik ne pretvori u stambene zgrade, nećete na njima zaraditi. Ako uspijete zaposliti arhitekta, moći ćete u gradu izgraditi i neke prestižne građevine (kip ili čak katedralu...) Ali naravno da majstori nemogu raditi mimo zakona u gradu nego se moraju pokoravati naredbama dva kraljevska činovnika, bailifu i njegovom pomoćniku provostu.

Provost je moćan i odlučan činovnik. Zavisno o njegovoj poziciji na cesti, on odlučuje koja će se građevina aktivirati i prema tome čiji radnici će raditi u ovom krugu. Na sreću, provost je podmitljiv. Za malo novaca provosta se može nagovoriti da posjeti određenu građevinu, ili čak da se vrati niz cestu i spriječi radnike drugog majstora da ne rade ovaj krug. Što se tiče bailifa, njega samo brine izgradnja dvorca, te se pomiče cestom samo prema naprijed, tjerajući majstore da grade brže.

### **Dvorac**

Dvorac je podijeljen u 3 sekcije: Tamnice, Zidovi i Tornjevi. Bailifovo kretanje cestom određuje napredak radova u dvorcu i prebacivanje iz jedne sekcije u drugu. Ako napreduju brzo i kvalitetno, igrači skupljaju prestiž. Ako ste lukavi, možete zaraditi i uslugu od samoga Kralja.

*Na kraju igre, igrači zbrajaju prestiž koji su nakupili tokom igre. Igrač koji ima najviše prestiža je pobjednik.*

## Objašnjenja za neke od simbola koje ćete susretati tokom igre



2 kockice resursa (mogu biti isti ili različiti resursi). Ne vrijedi za zlato.

1 kockica resursa bilo koje vrste (vrijedi i za zlato)

4 novčića (deniera)

Zaslužili ste 3 boda prestiža (bodovi za pobjedu)

Izaberite uslugu od Kralja



Tamnice

Zidovi

Tornjevi

## Napredovanje kroz igru

Igra je podijeljena u **krugove**. Krug je podijeljen u **7 faza**.

### Faza 1 – Prikupljanje prihoda

Svaki igrač dobije 2 novčića iz zalihe. Nadalje svaki igrač dobija:

- 1 novčić za svaku stambenu građevinu (zelena pozadina pločice) koju posjeduju
- 1 novčić ako su sagradili knjižnicu
- 2 novčića ako su sagradili hotel

Nema limita koliko igrač može zaraditi novaca po krugu.



### Faza 2 – Postavljanje radnika

Poštujući slijed kruga igrači izvršavaju određene akcije. Mogu izabrati sljedeće:

- propustiti svoj red
- postaviti radnika na neutralnu, posebnu ili fiksiranu građevinu
- postaviti radnika na jednu od građevina drugog igrača
- postaviti radnika na jednu od svojih građevina
- postaviti radnika u dvorac

Faza 2 traje dok svi igrači nisu propustili svoj red. Postavljanje radnika na prestižnu zgradu (plavu), stambenu (zelenu) ili na nesagrađeno polje je zabranjeno. Postavljanje radnika na mjesto gdje su već drugi radnici je isto tako zabranjeno osim u 3 slučaja (staja, krčma i dvorac – pogledajte niže)

#### a) Propustanje svog reda.

Ako igrač odluči propustiti svoj red, ili mora propustiti zbog nedostatka novca ili radnika, postavlja oznaku u svojoj boji (nalazi se na mostu) na najmanji ne zauzeti broj na nizu kod mosta (slika desno).

**Prvi igrač koji propusti svoj red dobija jedan novčić iz zalihe.**

Jednom kada propuste svoj red, više nemaju pravo postaviti druge radnike.



**Primjer:** U ovom krugu plavi se igrač odlučuje propustiti svoj krug. Uzima svoju oznaku s mosta i postavlja ju na prvo slobodno mjesto na nizu. Još nitko nije propustio svoj red, pa igrač uzima jedan novčić. Od sada, svaki igrač koji želi postaviti radnike u građevinu drugog igrača mora platiti 2 novčića (deniera).

#### b) Postavljanje radnika na specijalnu, neutralnu ili fiksiranu građevinu.

Igrač mora vratiti u zalihu sumu novaca koja je jednaka najmanjem neokupiranom broju na skali (između 1 i 5, zavisno od broja igrača koji su propustili svoj red). Tada igrač smije postaviti radnika na prostor specijalne, neutralne ili fiksiranu građevine. Ako igrač postavi radnika u staju, mora ga postaviti na najmanji broj. 3 radnika odjednom mogu biti u staju, ali 1 igrač može staviti samo jednog svog radnika. Ako je radnik postavljen u krčmu, mora ga postaviti u krug nalijevo. Taj radnik će vjerojatno provesti neko vrijeme sa radnikom u krugu na desno. Igrač može imati 2 svoja radnika u krčmi.



**Nastavak primjera:** U svojem krugu zeleni igrač postavlja svojeg radnika na polje sa švercerom (fiksirana građevina). Pošto je plavi već propustio svoj red za igru, zeleni igrač mora platiti 2 novčića da bi postavio svojeg radnika na ovo polje.

#### c) Postavljanje radnika na jednu od tuđih građevina

Igrač koji postavlja radnika mora vratiti u zalihu sumu novaca koja je jednaka najmanjem neokupiranom broju na skali (između 1 i 5, zavisno od broja igrača koji su propustili svoj red). Tada igrač postavlja radnika na jednu građevinu svog protivnika, **Vlasnik građevine odmah osvaja 1 prestiž.**



**Nastavak primjera:** Narančasti igrač propušta svoj krug



**Nastavak primjera:** Crveni postavlja radnika na zidara zelenog igrača. Mora platiti 3 novčića jer su plavi i narančasti igrači propustili svoj red.

#### d) Postavljanje radnika na svoj građevinu

Igrač mora platiti jedan novčić u zalihu. Tada igrač postavlja svojeg radnika.

**Napomena:** Postavljanjem radnika na svoje građevine ne dobijate prestiž.



**Nastavak primjera:** zeleni igrač propušta svoj red. Crveni igrač postavlja svog radnika na svoju farmu što ga košta jedan novčić.

#### e) Postavljanje radnika u dvorac

Igrač koji postavlja radnika mora vratiti u zalihu sumu novaca koja je jednaka najmanjem nezauzetom broju na skali (imeđu 1 i 5, zavisno od broja igrača koji su propustili svoj red). Potom postavlja radnika na prvi nezauzeti broj u dvorcu. U dvorcu može biti više radnika, ali samo jedan od svakog igrača.



**Nastavak primjera:** Napokon Crveni igrač postavlja svojeg radnika u dvorac, zauzimajući prvo slobodno mjesto (iza pijuna plavog igrača. Pošto su Plavi, Narančasti i Zeleni igrači propustili svoj red prije, Crveni igrač mora platiti 4 novčića (deniera).

#### Faza 3 - aktiviranje posebnih (specijalnih) građevina

Posebne građevine se aktiviraju ovim redoslijedom:

##### a) Vrata (the Gate)

Ako igrač postavi radnika na ovu pločicu, možete pomaknuti ovu pločicu na bilo koje nezauzeto polje bez ikakvih troškova (ne plaćate ništa). Taj radnik može biti potom postavljen u bilo koju građevinu koja nije zauzeta ili u dvorac. Ako igrač postavi radnika u građevinu drugog igrača, taj igrač odmah dobija 1 prestiž. Ako igrač ne želi ili nemože pomaknuti svog radnika, on samo dobija svojeg pijuna nazad.

##### b) Trgovina (trading post)

Igrač uzima 3 novčića (deniera) iz zalihe i vraća si svojeg radnika nazad.

##### c) Trgovački ceh (merchant's guild)

Igrač može izabrati pomaknuti „provosta“ između jednog i tri polja naprijed ili nazad po cesti. Potom si igrač vraća svojeg radnika nazad.

##### d) Polje za turnire (joust field)

Igrač može izabrati platiti u zalihu jedan novčić i jednu kockicu s odjećom da bi odabrali **jednu** Kraljevu uslugu. Potom si vraća svojeg radnika nazad.

*Napomena: Igrač u svojem krugu nemože platiti više resursa da bi dobio više Kraljevih usluga.*



##### e) Staje (stables)

Mijenja se slijed kruga: Ako igrač postavi radnika na krug broj 1, postaje prvi igrač, drugi krug vam daje broj 2 u slijedu, a treći broj 3 u slijedu. Pozicije drugih igrača se mijenjaju zavisno od trenutnog slijeda. Potom si igrač vraća radnika nazad.



##### **Nastavak primjera:**

Plavi igrač u svom krugu postavlja radnika na prvi kružić u staji. Crveni postavlja radnika na broj 2. Slijed se mijenja kao na slici. Plavi postaje prvi igrač u slijedu, a crveni drugi.

##### f) Krčma (the Inn)

Ako je igrač postavio svojeg radnika ovaj krug, on se pomiče u kružić udesno (radnik će ostati tamo tokom sljedećeg kruga). Ako je prije tamo bio radnik, on biva istisnut i vraća se svojem vlasniku. Ako je igrač prošli krug postavio radnika i još nije istisnut, on može birati dali će ostaviti radnika u krčmi ili će ga vratiti. Ako radnik ostaje u krčmi, igrač se može koristiti bonusom koji daje krčma.

Ako je radnik u desnom kružiću, vlasnik **plaća samo jedan novčić** da bi postavio radnike, bez obzira koliko je igrača prije propustilo svoj krug (ostali igrači dobijaju i dalje prestiž ako se stavi tuđi radnik na njihovu građevinu,



**Primjer:** Tokom svojeg kruga plavi igrač je bio u desnom kružiću u krčmi. Koštalo ga je samo jedan novčić da postavlja radnike. Tokom faze postavljanja radnika zeleni igrač postavlja radnika na lijevi kružić. Kada se krčma aktivira, plavi radnik je istisnut i zeleni zauzima njegovo mjesto. On će ostati tamo dok nebude istisnut ili dok ga igrač ne odluči povući. Do onda, zeleni igrač plaća samo jedan novčić za postavljanje radnika.

#### Faza 4 – Micanje provosta

Slijedeći red propuštanja poteza u fazi 2 (prvi igrač koji je propustio svoj red, bira prvi), igrači sada imaju priliku micati provosta. Provostova zadnja pozicija odlučuje koje će se zgrade aktivirati. Svi igrači mogu micati provosta 1 – 3 polja, ako plate 1 novčić po polju. Moguće je propustiti red. On nemože vratiti na most, ili na jednu od posebnih građevina prije mosta, ili otići iza zadnjeg polja na ploči. Igrači se mogu međusobno dogovarati, ali se nesmiju razmjenjivati ni za što. Svaki igrač ima pravo jednom pomaknuti provosta.



**Primjer:** Tokom svog kruga plavi je prvi propustio svoj red za igru, slijeden narančastim, crvenim i zelenim igračem. Slijedeći red propuštanja igre, igrači imaju pravo micanja provosta. Plavi propušta red, narančasti želi pomaknuti provosta 2 polja unazad i plaća 2 novčića u zalihu. Pijuni crvenog i zelenog se nemožu više aktivirati. Crveni plaća 2 novčića da ga pomakne 2 polja naprijed ali zeleni plaća 1 novčić da ga vrati jednopolje naprijed.

## Faza 5 – Aktivacija građevina

Građevine se aktiviraju po redu (slijedeći cestu) od prvog polja poslije mosta pa sve do polja (uključujući i to) gdje se nalazi provost. **Sva polja iza lokacije provosta se ne koriste.** Igrači koji imaju radnike na tim poljima dobijaju ih nazad bez kompenzacije (iako zadržavaju prestiž koji su im zaradili ti radnici). Igrači nemoraju iskoristiti bonuse od graševina, **osim ako to nije građevina koja daje resurse.**

### a) Građevine za proizvodnju (production buildings)

Ove građevine omogućavaju igraču da uzima kockice resursa iz zalihe. Kockice se stavljaju pred igrača koji je aktivirao građevinu. Nadalje, ako bilo tko aktivira kamenu građevinu za proizvodnju a nije vlasnik iste vlasnik uzima jednu kockicu resursa koju građevina proizvodi iz zalihe. Ako je građevina aktivirana od strane vlasnika, dobija normalnu količinu bez dodatne kockice.



*Drvena farma: proizvodi dvije kockice hrane **ILI** jednu kockicu odjeće-*



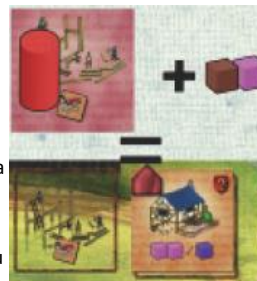
*Kamena farma: proizvodi dvije kockice hrane **I** jednu kockicu odjeće. Ako je aktivirana od nekog tko nije vlasnik, vlasnik bira jednu kockicu hrane **ILI** jednu kockicu odjeće iz zalihe.*

### b) Građevine za izgradnju (construction buildings)

One vam dozvoljavaju gradnju novih građevina na ploči:

- stolar vam omogućava gradnju drvenih građevina (smeđa pozadina)
- zidar vam omogućava gradnju kamenih građevina (siva pozadina)
- arhitekt vam omogućava gradnju prestižnih građevina (plava pozadina)

Moguće je sagraditi građevinu samo ako je dostupna u zalihi. Da bi sagradili jednu od ovih građevina morate platiti cijenu kockicama resursa (izražena je u gornjem lijevom kutu) iz vlastite zalihe. Zatim novu građevinu postavljate na cestu, na prvo slobodno polje a vlasnik stavlja jednu svoju kućicu u gornji lijevi kut. Igrač automatski osvaja onoliko prestiža koliko je označeno u gornjem desnom kutu pločice.



*Primjer: Crveni igrač ima radnika na neutralnom stolaru i želi sagraditi drvenu farmu. Plaća jednu kockicu hrane i jednu kockicu drva iz vlastite rezerve u zalihi, i zatim postavlja pločicu farme na prvo slobodno mjesto na ploči. Zatim postavlja drvenu kućicu da pokaže da je farma njegovo vlasništvo i automatski osvaja dva prestiža (kako je pokazano u gornjem desnom kutu pločice farme)*

**Prestižne** građevine slijede ista pravila ali se mogu graditi samo na poljima stambenih građevina istog vlasnika (pogledajte pravila za odvjetnika ispod). U tom slučaju zelena građevina je maknuta sa polja i zamijenjena sa izabranom prestižnom građevinom. Gradnja prestižnih građevina daje vlasniku neke prednosti:

- Kip, kazalište, sveučilište daju graditelju jednu Kraljevu uslugu
- Spomenik (monument) daje svom graditelju dvije Kraljevske usluge

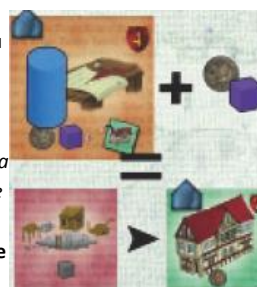


*Primjer: Zeleni igrač postavlja jednog od svojih radnika na pločicu s arhitektom (pošto ta građevina pripada plavom igraču, on će dobiti jedan prestiž) i želi sagraditi Kip (statue). Plaća jednu kockicu zlata i dvije kockice kamena iz svoje rezerve u zalihi. Zatim odbacuje jednu od svojih stambenih građevina i zamjenjuje ju za Kip (statue). Tim potezom automatski osvaja 7 prestiža i jednu Kraljevu uslugu.*

### c) Odvjetnik (the Lawyer)

Odvjetnik dozvoljava igraču da pretvori netralnu građevinu (ljubičasta) ili jednu od svojih građevina za izgradnju u stambenu građevinu (zelenu). Da bi to učinio igrač mora platiti u zalihi jednu kockicu odjeće i jedan novčić. Zatim igrač mijenja odbranu građevinu za stambenu i automatski osvaja 2 prestiža. Igrač mora postaviti kućicu na pločicu stambene zgrade. Od sada tokom faze 1, ova građevina donosi jedan novčić. Ako se tokom igre stambena građevina pretvori u prestižnu, ova zarada se gubi. *Svaki put kada se zgrada promijeni, vraća se u zalihi i može se ponovo koristiti. Ovo ne vrijedi za neutralne građevine. Nema ograničenja za broj stambenih zgrada. Ako vam nestane pločica, možete staviti samo kućicu na prazno polje.*

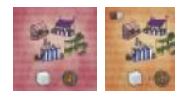
Odvjetnik nemože mijenjati prestižnu, fiksiranu ili netralnu građevinu. **Odvjetnik se nikada nemože promijeniti u neku drugu građevinu.** Ako je radnik u zgradi koju igrač želi promijeniti, igrač plaća odmah, ali se promjena odgađa dok ta građevina nije aktivirana.



*Primjer: Plavi igrač je postavio jednog od svojih radnika na zgradu odvjetnika (koja pripada njemu pa ne osvaja prestiž) i želi sagraditi stambenu građevinu. Plaća jedan novčić i jednu kockicu odjeće iz svoje rezerve u zalihi. Miče neutralni kamenolom (mogao je odabrati i jednu od svojih građevina) i pretvara ju u stambenu građevinu. Zatim stavlja kućicu na pločicu sa stambenom zgradom i automatski osvaja dva prestiža. Od sada nadalje, svaki krug ta građevina će mu donositi jedan novčić po krugu.*

#### d) Tržnice (marketplaces)

Tržnice vam dozvoljavaju da prodate jednu kockicu resursa nazad u zalihu i u zamjenu dobijete novčiće (deniere). Cijena zavisi od tržnice. Nije dozvoljeno prodati više od jedne kockice resursa po krugu.



#### e) Šverceri (the peddlers)

Za nešto novaca šverceri vam omogućavaju da kupite jednu ili više kockica resursa iz zalih. Kod njih jedino nemožete kupiti zlato, kod fiksnirane pločice švercera nemožete kupiti više od jedne kockice resursa. Ne fiksnirani švercer (drvena građevina) vam dozvoljava kupnju jedne ili dvije kockice resursa.



#### f) Crkva (the Church)

Crkva vam omogućava da razmijenite novac za prestiž. Igrač može jedino platiti 2 novčića i dobiti 3 prestiža, ili platiti 4 novčića i dobiti 5 prestiža.

*Napomena: Igrač koji sagradi ovu građevinu osvaja 3 prestiža i Kraljevu uslugu (vidi ispod) kada se Crkva postavi na plču.*



#### g) Krojač (the Tailor)

Krojač vam omogućuje da zamijenite kockice odjeće za bodove prestiža. Igrač može odabrati dali želi platiti 2 kockice odjeće za 4 prestiža ili 3 kockice za 6 prestiža.



#### h) Banka (the Bank)

Banka vam dozvoljava da kupujete kockice zlata u razmjenu za novac. Igrač može dati dva novčića za jednu kockicu zlata, ili 5 novčića za dve kockice zlata.



#### i) Alkemičar (the Alchemist)

Alkemičar vam dozvoljava da razmjenjujete kockice resursa mijenjate za kockice zlata. Igrač može platiti dvije kockice bilo kojeg resursa da dobiju jednu kockicu zlata, ili platiti 4 kockice resursa da dobiju dvije kockice zlata.



#### Faza 6 - Gradnja dvorca

Ovu fazu koriste samo oni igrači koji su postavili radnika u dvorac.

Dvorac je podijeljen u 3 sekcije:

- Tamnica (dungeon) koja se sastoji od 6 dijelova se gradi prije prvog bodovanja
- Zidovi (walls) koji se satoje od 10 dijelova se grade prije drugog bodovanja
- Tornjevi (towers) koji se satoje od 14 dijelova se grade prije trećeg bodovanja

Igrači moraju graditi dvorac prema svom redu u slijedu u dvorcu (počevši s brojem 1) Igrači tokom svojeg kruga odlučuju koliko će pošiljki dati u zalihu. **Pošiljka se mora sastojati od tri različite kockice resursa, od kojih jedna mora biti kockica s hradnom.**

Svaka pošiljka poslana od strane igrača dozvoljava postavljanje jedne kućice u sekciju dvorca koja je trenutno u izgradnji (kako ćemo vidjeti kasnije, bailifov napredak odlučuje koji se dio gradi). Ako nema više mjesta u ovoj sekciji, igrači mogu započeti gradnju sljedeće sekcije. (Iako je moguće da ako igrači grade Tornjeve, koji su zadnja sekcija u dvorcu, neki igrači neće moći poslati pošiljke) Gradnja nove sekcije može započeti prije nego što se završi prošla (ima još slobodnog mjesta). U tom slučaju ta mjesta će ostati slobodna do kraja igre. Ako je igrač postavio radnika u dvorac, ali ne želi poslati pošiljku (nema dovoljno različitih resursa) **gube 2 prestiža** (nije moguće otići ispod 0 prestiža). Ovo se ne primjenjuje u zadnjoj fazi, ako nema slobodnog mjesta u sekciji Tornja.



**Primjer:** Tokom svojeg kruga Crveni i Zeleni igrači su svaki postavili po jednog radnika u dvorac (gdje se gradi tamnica). Crveni igrač, čiji je radnika na broju jedan, započinje gradnju. Šalje pošiljku u zalihu (hrana+kamen+drvo) i postavlja jednu od svojih kućica na jedno slobodno polje u tamnici. On osvaja 5 prestiža. Sada je red na zelenog igrača da ponudi pošiljku.

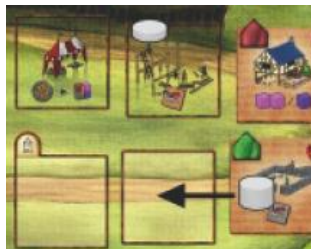
**Nastavak primjera:** Zeleni igrač predlaže dvije pošiljke i postavlja 2 kućice u dvorac, ali pošto je sam jedno mjesto slobodno u sekciji Tamnice, jednu kućicu stavlja u sekciju Zidova. Osvaja 9 prestiža 5 za sekciju tamnice i 4 za sekciju zida). Za ovaj kurg, Zeleni je igrač sagradio najviše kuća u dvorcu i osvaja Kraljevu uslugu. Da je zeleni poslao samo jednu pošiljku, dobio bi samo 5 prestiža, a crveni bi igrač (koji je prvi postavio radnika u dvorac) dobio Kraljevu uslugu.

Igrači osvajaju prestiž kada god pomažu u izgradnji dvorca:

- Za svaku pošiljku koju pošalju za izgradnju Tamnice osvajaju 5 prestiža
- Za svaku pošiljku koju pošalju za izgradnju Zidova osvajaju 4 prestiža
- Za svaku pošiljku koju pošalju za izgradnju Tornjeva osvajaju 3 prestiža

Na kraju treba utvrditi koji igrač je poslao najviše pošiljaka u ovom krugu (koji igrač je sagradio najviše kućica). Taj igrač odmah osvaja jednu Kraljevu uslugu. Ako je više igrača izjednačeno, onaj koji je prvi postavio radnika u dvorac osvaja uslugu.

Na kraju si igrači vraćaju svoje radnike iz dvorca.



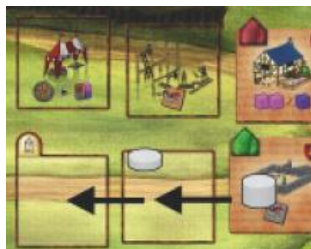
**Primjer:** Provost je par polja iza bailifa. Bailif se pomiče jedno polje unaprijed. Zatim se provost smješta na mjesto bailifa. Polje koje je okidač za Tamnicu još nije dohvaćeno. Igrači nastavljaju osvajati bodove (prestiž) samo za sekciju Tamnice ako je gradnja završena (vidi prijašnji primjer).

### Faza 7 – Kraj kruga

Bailif se miče duž ceste. On se uvijek miče prema kraju ceste (dakle od dvorca). Smije se pomaknuti na prazna polja: Njegovo micanje se određuje prema poziciji provosta:

- Ako je provost lociran iza bailifa (tj. dalje je od dvorca nego bailif), bailif se miče **2 polja** naprijed
- Ako je provost lociran ispred bailifa (tj. bliže je dvorcu nego bailif) ili su na istom polju, bailif napreduje samo **jedno polje**.

Jednom kada se bailif pomaknuo, postavite provosta na polje gdje je bailif sada pozicioniran: Sad provjerite dali ste pokrenuli okidač za bodovanje. Ako je bailif tokom svog kretanja prošao pored okidača ili ako je sekcija dvorca zgotovljena ovaj krug krenite s bodovanjem. (u svakom slučaju samo je jedno bodovanje po sekciji). Počinje novi krug.



**Primjer:** Provost je jedno polje dalje od bailifa na cesti. Bailif se pomiče 2 polja naprijed. Tada se provost pomiče na isto polje. Polje koje okida bodovanje za tamnicu je dohvaćeno. Igrači sad kreću na bodovanje za Tamnicu (osim ako sekcija tamnice već prije nije bila popunjena, kao u prethodnom primjeru, u tom slučaju igrači mogu krenuti sa sljedećim krugom).

### Bodovanje:

Zavisno od sekcije koju bodujete (Tamnica, Zidovi ili Tornjevi), svaki igrač, prema slijedu kruga, zbrajaju dijelove dvorca koje su sagradili (tj. broj kućica u sekcijama dvorca) i prema tablici za bodovanje osvajaju prestiž. Ako osvajate bodove za jednu sekciju, a kućice su već postavljene u slijedećoj, ove zadnje se ne računaju.

#### Tamnica:

- Bez kućica > -2 prestiža
- dvije ili više kućica > jedna Kraljeva usluga

#### Zidovi:

- Bez kućica > -3 prestiža
- 2 kućice > jedna Kraljeva usluga
- 3 ili 4 kućice > dvije Kraljeve usluge
- 5 ili više kućica > 3 Kraljeve usluge

#### Tornjevi:

- Bez kućica > -4 prestiža
- 2 ili 3 kućice > jedna Kraljeva usluga
- 4 ili 5 kućice > dvije Kraljeve usluge
- 6 ili više kućica > 3 Kraljeve usluge



**Primjer:** Sekcija tamnice se mora bodovati. Slijed kruga je: Crveni, plavi, narančasti i na kraju zeleni igrač. Svaki igrač usporedbom s tablicom bodovanja u dvorcu za sekciju tamnice Crveni igrač je postavio kućica na 2 polja i osvaja jednu Kraljevu uslugu. Plavi je sagradio 3 kućice i osvaja isto tako jednu uslugu. Narančasti nije ništa sagradio, i tako gubi 2 prestiža. (napomena: nemože se otići ispod 0 sa količinom prestiža). Na kraju, zeleni je postavio jednu kućicu u tamnicu i ne osvaja ništa (kućica u drugoj sekciji se još ne računa)



Kada je bodovanje završeno, bez obzira gdje se nalazi bailif, igrači sada grade sljedeću sekciju dvorca, čak i ako ima još slobodnih polja na prijašnjoj sekciji.  
**Ako ste bodovali sekciju tornjeva igra se završava.**

## Kraljeve usluge

Postoji više načina da bi ste dobili Kraljevu uslugu: Koristeći polje za turnire, gradeći određene građevine (Crkva, Kip itd.), tako da ste najbolji graditelj u sekcijama dvorca, tokom bodovanja za sekcije Tamnice, Zidova i Tornjeva. Kraljeve usluge su reprezentirane tablicom u 4 reda. Redovi su sljedeći:

- povećanje prestiža
- dodatan novac
- dodatni resursi
- ekskluzivno korištenje nekih građevina



Svaka linija je podijeljena u 5 stupaca sa povećavajućom jačinom (s lijeva na desno). Za svaku liniju, prva dva stupca su dostupne od početka igre. Stupci 3 i 4 su dostupni tek nakon što je završeno bodovanje za sekciju tamnice (čak iako su igrači započeli izgradnju sljedeće sekcije). Stupac 5 je dostupan tek nakon što su igrači završili bodovanje za sekciju zidova (čak iako su igrači započeli izgradnju sljedeće sekcije). Više igrača može biti u istoj liniji u isto vrijeme.

Kada god igrač osvoji uslugu moraj uodmah izabrati liniju i napredovati s oznakom ako je moguće. Tada, igrač može iskoristiti jedan od efekata iz izabrane linije između prvog nivoa i onog kojeg označava oznaka.

Igrači mogu napredovati s oznakom na nivo 2, i iskoristiti efekt s prvog nivoa. Nije dopušteno izabrati jednu liniju, i koristiti efekte druge linije. Jednom kada oznaka dosegne nivo 5, igrač i dalje mogu odabrati liniju po želji i efekt koji im paše. Ako igrač osvoji više usluga tokom jedne faze, usluge **moraju biti iskorištene na različite linije**, tako da nije moguće dobiti više od 4 usluge po fazi.



**Primjer:** Narančasti igrač je upravo dobio uslugu tokom bodovanja za tamnicu. On izabire prvu liniju (prestiž) na kojoj je već napredovao u prošloj fazi. Pošto se još uvijek boduje tamnica, on nemože napredovati sa svojom oznakom. Ostavlja ju na ovoj poziciji i osvaja 2 prestiža.

### **a) povećanje prestiža**

Igrač može osvojiti između 1 i 5 bodova prestiža (ovdje je beskorisno izabrati manji nivo).



### **b) dodatan novac**

Igrač može osvojiti između 3 i 7 novčića (ovdje je beskorisno izabrati manji nivo).



**Primjer:** Igrači grade tornjeve. Svi stupci Kraljevih usluga su dostupni. Plavi je upravo osvojio uslugu sagrađivši crkvu. Izabire treću liniju (kockice resursa). Pomiče oznaku sa drugog na treći stupac i izabire jednu kockicu hrane (pošto može birati između 1., 2. i 3. stupca)

### **c) dodatni resursi**

- 1. stupac – igrač dobija 1 kockicu hrane
- 2. stupac – igrač dobija 1 kockicu drva ili 1 kockicu kamena
- 3. stupac – igrač dobija 1 kockicu odjeće
- 4. stupac – igrač može razmijeniti jednu od svojih kockica za neku drugu (ne za zlato)
- 5. stupac – igrač dobija 1 kockicu zlata

### **d) ekskluzivno korištenje nekih građevina**

Ova linija vam omogućava da odmah iskoristite efekte nekih građevina. Da bi iskoristili efekt neke građevine ona nemora biti na ploči (npr. možete iskoristiti stupac 3 iako nema zidara na ploči). Građevine se grade prema pravilima iz faze 5.

- 1. stupac – nema efekta
- 2. stupac (stolar) igrač može sagrađiti drvenu građevinu za jednu kockicu drva manje
- 3. stupac (zidar) igrač može sagrađiti kamenu građevinu za jednu kockicu kamena manje
- 4. stupac (odvjetnik) igrač može jednu svoju ili neutralnu građevinu promijeniti u stambenu za jedan novčić manje.
- 5. stupac (arhitekt) – igrač može sagrađiti prestižnu građevinu na jednoj od svojih stambenih građevina. (normalna cijena)



**Primjer:** Igrači grade Zidove. Stupci 3 i 4 su sada dostupni. Zeleni je upravo dobio uslugu zahvalju polju za turnire. Izabire četvrtu liniju. Pomiče oznaku sa stupca 2 na stupac 3 i izabire sagrađiti park. Plaća jednu kockicu hrane (pošto ima popsut od jedne kockice kamena) i postavlja park na prvo slobodno polje na cesti. Stavlja kućicu na pločicu parka i odmah osvaja 3 prestiža.

## Završetak igre

Igra završava odmah po bodovanju sekcije tornjeva (točnije, kada bailif dodje na okidač za bodovanje tornja, ili kada se 14 dijelova sekcije tornjeva popuni).

Igrači dodaju sljedeće bodove (prestiz) onima koje su zaradili tokom igre:

- **3 prestiža za jednu kockicu zlata**
- **1 prestiž za 3 kockice resursa (osim zlata)**
- **1 prestiž za svaka 4 novčića (denier)**

**Igrač koji na kraju ima najviše prestiža je pobjednik.** U slučaju izjednačenja, svi izjednačeni igrači su pobjednici.

## Caplus za dva igrača

Sva pravila su ista osim sljedećih:

- Oba igrača na početku igre imaju 5 novčića deniera)
- Slijed kruga se mijenja na početku svakog kruga, što znači da se igrači izmjenjuju kao prvi igrač u krugu. Zbog toga, pločica sa stajom nije u upotrebi.
- Kad igrač propusti svoj red, drugi igrač mora platiti 3 novčića (umjesto 2 kao u normalnoj igri) da bi mogli odigrati građevinu koju ne posjeduju. Odigravanje vlastitih građevina i dalje košta samo jedan novčić. Krčma i dalje ima svo j efekt (igrač čiji je pijun na desnom kružiću, plaća jedan novčić u svakom slučaju)

## Pojednostavljene Usluge

Ovo je varijanta za početnike. Kraljeve usluge su pojednostavljene na uštrb taktičkog bogatstva igre.

Ne igrajte sa tablicom usluga. Kada igrač osvoji uslugu (polje za trunir, crkva, prestižne građevine, ili tokom izgradnje sekcija dvorca), automatski osvaja 3 prestiža. Kada osvojite više Kraljevih usluga, svaka vrijedi 3 prestiža.