



# CAYLUS

1303

## IL ÉTAIT UNE FOIS...

1303. La guerre contre les Anglais est terminée, mais la Guyenne reste entre leurs mains. Le château de Caylus, situé non loin de la frontière, doit donc être renforcé et modernisé. En tant que maître de guilde, vous allez approvisionner le chantier en matériaux, vivres et main-d'œuvre. Construisez des bâtiments, recrutez de puissants personnages et gérez au mieux vos ouvriers pour devenir le plus prestigieux des bâtisseurs de Caylus.



## BUT DU JEU

Les joueurs incarnent des maîtres de guilde. En construisant le château de Caylus et en développant la ville qui s'étend à ses pieds, ils gagnent des Points de Prestige. Celui qui en aura le plus au terme des 9 tours de jeu remportera la partie.

# MATÉRIEL

♦ 1 plateau de jeu

♦ 90 pions Ressource

20  (Nourriture), 20  (Bois), 20  (Pierre), 15  (Tissu), 15  (Or)

♦ 34 tuiles Bâtiment

9 Bâtiments de départ  
double face :



une face Neutre  
(étendard jaune)



une face Résidence  
(étendard vert)

18 Bâtiments double face :  
(9 en Bois, étendard marron,  
et 9 en Pierre, étendard gris)



une face Neutre  
(sans coût de  
construction)

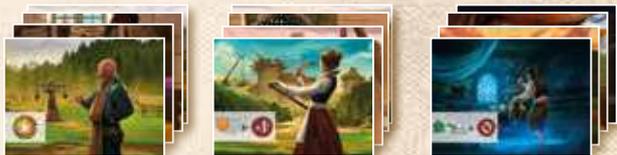


une face  
Construction (avec  
coût de construction)

7 Monuments  
(étendard bleu)



♦ 12 tuiles  
Personnage



♦ 75 pions Ouvrier  (15 de chaque couleur : bleu, rouge, vert, jaune, noir)

♦ 50 pions Maison  (10 de chaque couleur : bleu, rouge, vert, jaune, noir)

♦ 1 pion Prévôt 

♦ 1 jeton Compte-tours 

♦ 1 tuile Premier joueur 

♦ 120 jetons de Points de Prestige (PP)



♦ Cette règle du jeu

## LIMITES

Le matériel des joueurs est en quantité limitée :

- quand un joueur n'a plus de Maisons à sa couleur, il ne peut plus construire ;
- un joueur ne peut pas avoir plus de 15 Ouvriers.

Les Ressources et les Points de Prestige sont illimités.

# MISE EN PLACE

Posez le plateau de jeu au milieu de la table.

Mélangez les 9 Bâtiments de départ, puis placez aléatoirement :

- 1 Bâtiment face Neutre visible sur la première case du Chantier ① ;
- les 8 autres Bâtiments, face Neutre visible, sur les cases  de la Route ②.

Mélangez les 9 Bâtiments en Bois, puis placez aléatoirement :

- 1 Bâtiment face Neutre visible sur la deuxième case du Chantier ③ ;
- 1 autre Bâtiment, face Neutre visible, sur la case  de la Route ④ ;
- les 7 Bâtiments restants, face Construction visible, à côté du plateau.

 **Exception** : en début de partie, le Bâtiment Maçon  ne peut jamais être placé sur la Route (si cela devait arriver, piochez un autre Bâtiment).

Mélangez les 9 Bâtiments en Pierre, puis placez aléatoirement :

- 1 Bâtiment face Neutre visible sur la troisième case du Chantier ⑤ ;
- 1 autre Bâtiment, face Neutre visible, sur la case  de la Route ⑥ ;
- les 7 Bâtiments restants, face Construction visible, à côté du plateau.

Placez les 7 Monuments à côté du plateau.

Placez le Prévôt juste avant la case  de la Route ⑦.

Placez le jeton Compte-tours sur la case 1 ⑧.

Placez les Ressources et les Points de Prestige (face visible) à proximité du plateau pour former la réserve ⑨.

Chaque joueur choisit une couleur. Il prend les maisons correspondantes et en place 1 sous le Pont des Guildes ⑩. Il prend aussi un nombre d'Ouvriers de sa couleur en fonction du nombre de joueurs :

- 10 Ouvriers à 2 ou 5 joueurs
- 6 Ouvriers à 3 ou 4 joueurs

Les Ouvriers restants sont placés au Campement ⑪.

Tirez au sort le premier joueur, qui pose devant lui la tuile du même nom. Mélangez les tuiles Personnage et piochez-en 3 de plus que le nombre de joueurs (rangez les autres dans la boîte, elles ne serviront pas de la partie). En commençant par le dernier joueur et en poursuivant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit 1 tuile Personnage qu'il place face visible devant lui. Les 3 tuiles Personnage restantes sont placées sur le plateau ⑫.

Enfin, chaque joueur prend 2 , 1  et 1 .

Remarque : pendant la partie, les Ouvriers et les Ressources des joueurs doivent être visibles de tous. En revanche, les Points de Prestige gagnés sont gardés face cachée.

## MISE EN PLACE RECOMMANDÉE POUR VOTRE PREMIÈRE PARTIE



### Personnages recommandés (pour votre première partie)

2 joueurs :

ARCHITECTE



CONTREMAÎTRE



3 joueurs - Comme pour 2 joueurs plus :

LIVREUR



5 joueurs - Comme pour 4 joueurs plus :

LÈVE-TÔT



BAILLI



JOURNALIÈRE



CHAMBELLAN



4 joueurs - Comme pour 3 joueurs plus :

COMPAGNON



Pour découvrir Caylus dans les meilleures conditions, nous vous conseillons de ne pas débiter par une partie à 5 joueurs, cette configuration étant plus longue et technique.

# DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en 9 tours, eux-mêmes divisés en 4 phases :

- 1 - La **planification**, où les joueurs placent leurs Ouvriers.
- 2 - L'**activation** des effets des Ouvriers placés.
- 3 - La **livraison** au Chantier du Château.
- 4 - L'**intendance** de fin de tour.

## PHASE 1 - PLANIFICATION

En commençant par le premier joueur, et à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue une de ces trois actions au choix :

### a) Placer 1 Ouvrier sur un Bâtiment

Le joueur place 1 de ses Ouvriers sur un des Bâtiments de la Route (c'est-à-dire les Bâtiments situés avant le Pont des Guildes, ceux de la mise en place et ceux qui sont construits au cours de la partie).

⊘ Il est interdit de placer un Ouvrier :

- sur un Bâtiment déjà occupé par un Ouvrier,
- sur un Monument,
- sur une Résidence,
- sur les 3 Bâtiments placés au Chantier lors de la mise en place,
- sur une case de la Route où n'a pas encore été construit de Bâtiment.

Quand un Ouvrier est placé sur un Bâtiment construit par un autre joueur, ce dernier gagne immédiatement 1 Point de Prestige. Un joueur ne gagne pas de Point de Prestige quand il place un Ouvrier sur un de ses propres Bâtiments.

### b) Placer 1 Ouvrier au Chantier

Le joueur place 1 de ses Ouvriers sur la première case disponible du Chantier en partant de la gauche. Le Chantier peut accueillir plusieurs Ouvriers, **mais un seul par joueur**.



### c) Passer

Si le joueur désire passer (ou s'il y est forcé parce qu'il n'a plus d'Ouvriers à jouer), il place la Maison de sa couleur sur la première place disponible du Pont des Guildes en partant de la gauche. Quand un joueur passe, cette phase est terminée pour lui et il ne peut plus placer d'Ouvriers.



Le premier joueur qui passe son tour prend la tuile Premier joueur et la pose devant lui (il sera donc le premier joueur au prochain tour de jeu). Dès lors, les autres joueurs doivent payer un surcoût : pour chaque Ouvrier qu'ils placent, ils doivent dépenser 1 Ouvrier **supplémentaire**, qu'ils remettent au Campement.

Cette phase se termine lorsque tous les joueurs ont passé.



Exemple : à son tour, Bleu décide de passer. Il place donc sa Maison sur la première case disponible du Pont des Guildes. Comme il est le premier à passer, il prend la tuile Premier joueur. Désormais, pour chaque Ouvrier qu'ils placent, Noir, Vert et Rouge devront dépenser 1 Ouvrier supplémentaire. Noir décide de passer, Vert place 1 Ouvrier (puis paye le surcoût en remettant 1 Ouvrier supplémentaire au Campement) et Rouge passe elle aussi. Vert est maintenant seul à jouer : il place 1 dernier Ouvrier (et en remet un autre au Campement), puis décide de passer. L'ordre sur le Pont des Guildes est : Bleu, Noir, Rouge et Vert.

## PHASE 2 - ACTIVATION

Les Bâtiments sont activés l'un après l'autre, en partant de la Porte de la ville (dans le coin en bas à gauche) et en suivant la Route **jusqu'au Prévôt**. Un joueur qui possède un Ouvrier sur un Bâtiment activé **peut** en appliquer l'effet **une fois**. Puis il remet cet Ouvrier au Campement.

**IMPORTANT : on ne remet JAMAIS devant soi un Ouvrier placé sur le plateau.**

### EFFETS DES BÂTIMENTS

#### a) Champ de foire



Le joueur dépense 1 pour gagner immédiatement 1 Faveur (voir page 6).

#### b) Notaire



Le joueur dépense 1 et pose 1 de ses Maisons au-dessus d'un Bâtiment de départ (étendard jaune). Ce Bâtiment sera transformé en Résidence à la phase d'intendance (phase 4 du tour de jeu).



#### c) Charpentier



Le joueur choisit 1 Bâtiment en Bois de la réserve, dépense les Ressources qui y sont indiquées en haut à gauche, puis il place ce Bâtiment (face Construction visible) sur la première case vide de la Route (s'il en reste). Il place ensuite 1 de ses Maisons au-dessus de ce Bâtiment pour rappeler qu'il lui appartient et gagne immédiatement les Points de Prestige indiqués en haut à droite de la tuile.



: quand ce symbole apparaît dans le coût de construction, le joueur peut dépenser au choix 1 , 1 , 1 ou 1 .



Exemple : Rouge, qui a placé 1 Ouvrier sur le Charpentier, désire construire une Carrière. Elle dépense donc 1  et 1  et place la tuile sur la première case vide de la Route. Ensuite, elle place 1 Maison au-dessus pour montrer que la Carrière lui appartient et gagne immédiatement 2 Points de Prestige.

#### DÉPLACEMENT DU PRÉVÔT - d) et e)

Le Prévôt se déplace le long de la Route, en « sautant » par-dessus les cases vides et les Bâtiments. Chaque saut compte pour 1 cran de déplacement. Le Prévôt est toujours placé entre 2 cases de la Route, jamais sur une case vide ou un Bâtiment.

Le Prévôt ne peut pas reculer au-delà du Pont des Guildes. S'il atteint le bout de la Route, il peut être déplacé sur les espaces portant ce symbole : 

#### d) Péage

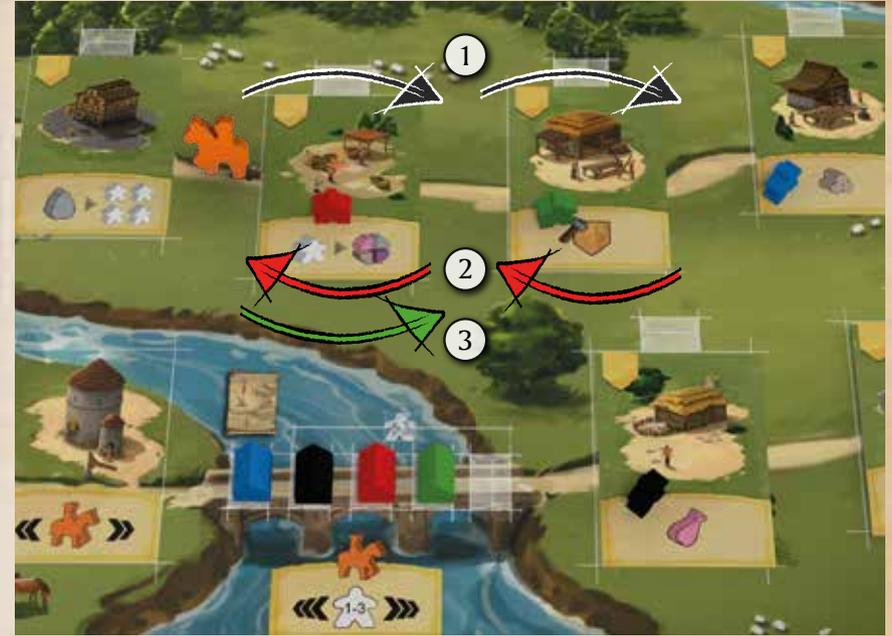


Le joueur déplace le Prévôt de 0, 1 ou 2 crans, en avant ou en arrière.

#### e) Pont des Guildes



Lors de l'activation du Pont des Guildes, les joueurs peuvent déplacer le Prévôt, chacun à leur tour, dans l'ordre indiqué par les Maisons sur le Pont des Guildes. Chaque joueur **peut** déplacer le Prévôt de 1 à 3 crans, en avant ou en arrière, **au prix de 1 Ouvrier par cran**, remis au Campement. Il est permis et même conseillé de discuter et de négocier. Rien ne pouvant être échangé, il ne s'agit que d'accords verbaux, à respecter ou non, et l'ordre de décision reste celui des Maisons sur le Pont des Guildes.



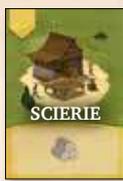
Exemple : à ce tour, Bleu a passé le premier, suivi de Noir, de Rouge et de Vert. Chaque joueur, dans cet ordre, a maintenant la possibilité de déplacer le Prévôt. Bleu décide de ne rien dépenser, Noir décide de remettre 2 Ouvriers au Campement pour faire reculer le Prévôt de 2 crans **1**. Les Ouvriers de Rouge et de Vert ne seraient alors plus activés. Rouge remet donc 2 Ouvriers au Campement pour faire avancer le Prévôt de 2 crans **2**. Pour terminer, Vert remet 1 Ouvrier au Campement pour faire reculer le Prévôt de 1 cran **3**. Son Ouvrier sera bien activé, mais pas celui de Rouge.



## f) Bâtiments de départ



Prenez 1 .



Prenez 1 .



Prenez 1 .



Voir c).



Remettez 1 Ouvrier au Campement (en plus de celui placé sur le Marché) pour prendre 1 Ressource au choix : , ,  ou .



Dépensez 1 , 1 , 1  ou 1  pour prendre 3 Ouvriers au Campement.



Dépensez 1  pour prendre 4 Ouvriers au Campement.

## g) Bâtiments en Bois et en Pierre

Les effets de ces Bâtiments sont détaillés pages 10 et 11.

## h) Bâtiments situés après le Prévôt

Ces Bâtiments ne sont pas activés : les Ouvriers qui y sont placés sont remis au Campement.

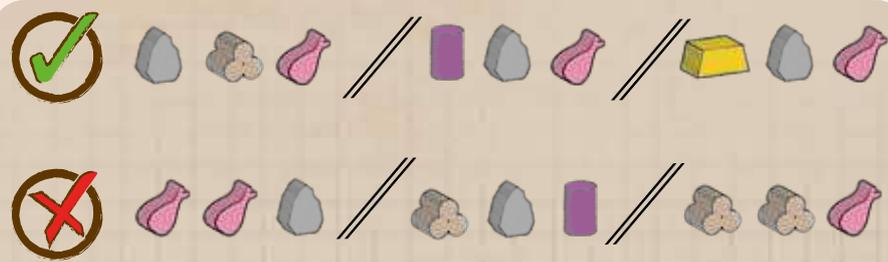


Exemple : Rouge prend 1 , Jaune prend 2 . Les Ouvriers rouge et vert placés après le Prévôt n'activent pas leur Bâtiment et sont remis au Campement.

## PHASE 3 - LIVRAISON AU CHANTIER



Cette phase ne concerne que les joueurs qui ont placé un Ouvrier au Chantier. Les joueurs livrent au Chantier dans l'ordre de placement (de gauche à droite). Le joueur dont c'est le tour décide du nombre de lots qu'il livrera. Un lot est obligatoirement composé de 3 Ressources différentes, dont 1 . Le joueur gagne 5 Points de Prestige par lot fourni au Chantier.



Une fois les livraisons effectuées, le joueur qui a fourni le plus de lots pendant ce tour gagne immédiatement 1 Faveur (voir ci-dessous). En cas d'égalité, c'est le joueur qui a placé son Ouvrier en premier qui remporte la Faveur.



Exemple : Rouge et Vert ont chacun placé 1 Ouvrier sur le Chantier. Rouge, placée sur la case 1, livre un lot (et gagne 5 Points de Prestige) tandis que Vert livre 2 lots (et gagne 10 Points de Prestige). Pour ce tour, Vert est le joueur qui a livré le plus de lots au Chantier, il gagne donc 1 Faveur. Si Vert avait choisi de livrer un lot (et non deux), c'est Rouge - qui s'est placée le plus tôt au Chantier - qui aurait gagné la Faveur.

## FAVEUR

Lorsqu'un joueur gagne une Faveur, il doit immédiatement :

- prendre un Personnage à un autre joueur

OU

- bénéficier de l'effet d'un des 3 Bâtiments placés au Chantier lors de la mise en place, puis prendre un Personnage de son choix sur le plateau, s'il en reste.

Attention : pendant les tours 1 à 3, un joueur ne peut activer que le premier Bâtiment du Chantier ; pendant les tours 4 à 6, il choisit le premier ou le deuxième Bâtiment du Chantier ; aux tours 7 à 9, il peut faire son choix parmi les trois Bâtiments.

## PHASE 4 - INTENDANCE

Les joueurs effectuent les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

1)   **Résidences** : toutes les tuiles de départ (étendard jaune) au-dessus desquelles figure une Maison sont retournées sur leur face Résidence (étendard vert).

2)   **Monuments** : en commençant par le Pont des Guildes et en poursuivant le long de la Route, chaque Résidence (étendard vert) peut être remplacée par un Monument (étendard bleu).

La décision appartient au propriétaire de la Résidence, qui paye alors le coût du Monument choisi (indiqué en haut à gauche) et place la tuile sur la Résidence. Il gagne ensuite les Points de Prestige indiqués. Un joueur peut remplacer plusieurs de ses Résidences par des Monuments au cours d'un même tour.



*Note : le joueur qui construit le Théâtre gagne immédiatement 1 Faveur, en plus des 12 Points de Prestige.*

3)  **Recrutement** : chaque joueur reçoit 3 Ouvriers du Campement (2 Ouvriers à 5 joueurs) plus :

- 1 Ouvrier par Résidence  qu'il possède,
- 2 Ouvriers s'il a construit le Jardin, 1  s'il a construit le Grenier, 1  s'il a construit la Manufacture.



Exemple à 4 joueurs : Vert reçoit 3 Ouvriers, Noir reçoit 5 Ouvriers (2 Résidences), Rouge reçoit 5 Ouvriers (Jardin) et Bleu reçoit 3 Ouvriers et 1  (Manufacture).

4) Le Prévôt est placé **juste avant** le dernier Bâtiment construit (ne tenez pas compte du Bâtiment en Pierre placé sur la Route en tout début de partie tant qu'il reste des cases vides avant lui).

Exemples :



1) En fin de tour, le Prévôt est placé entre la Carrière et le Maçon.



2) En fin de tour, le Prévôt est placé entre la Scierie et la Mine d'or.



3) En fin de tour, le Prévôt est placé entre la Mine d'or et l'Alchimiste.

5) Avancez le jeton Compte-tours de 1 et entamez un nouveau tour de jeu.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du 9<sup>e</sup> tour. Les joueurs révèlent leurs Points de Prestige. Ils ajoutent 2 Points de Prestige par  encore en leur possession. Le joueur ayant le plus de Points de Prestige remporte la partie. Les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

# PERSONNAGES

## LÈVE-TÔT



Vous pouvez remettre 1 Ouvrier au Campement pour placer 1 Ouvrier avant le premier joueur au début de la phase de planification. Après ce placement, la phase de planification se déroule normalement en commençant par le premier joueur.

*Note : si le 1<sup>er</sup> joueur possède le Lève-tôt, il peut jouer deux fois de suite au début de la phase de planification (sous réserve de remettre 1 Ouvrier au Campement).*

## TRAVAILLEUR DE NUIT



Lorsqu'au moins un autre joueur a passé, vous pouvez continuer à placer des Ouvriers sans payer le surcoût.

*Note : le Travailleur de nuit ne permet pas d'annuler le surcoût du Lève-tôt.*

## COMPAGNON



Une fois par tour, vous pouvez placer 1 Ouvrier sur un Bâtiment occupé par 1 Ouvrier d'un **autre** joueur. L'activation de l'effet de votre Ouvrier se fait **après** celle de l'Ouvrier déjà placé.

## VOLEUR



Lorsque vous placez 1 Ouvrier sur un Bâtiment d'un autre joueur, ce dernier ne gagne pas de PP (même s'il possède le Régisseur).

## RÉGISSEUR



Gagnez 2 PP (au lieu de 1) quand un autre joueur place 1 Ouvrier sur un de vos Bâtiments.

## BAILLI



Vous pouvez déplacer le Prévôt gratuitement de 1 cran (en avant ou en arrière) **après** que tous les joueurs ont joué l'étape e) de la phase d'activation (Pont des Guildes).



## ARCHITECTE



Gagnez 1 PP supplémentaire lorsque vous construisez un Bâtiment en Bois, un Bâtiment en Pierre ou un Monument.

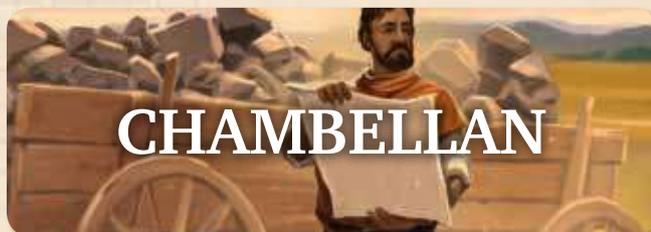


## LIVREUR



Vous pouvez livrer des lots au Chantier sans y avoir placé d'Ouvrier, mais vous livrez en dernier.

Si vous avez 1 Ouvrier au Chantier, vous pouvez fournir un certain nombre de lots, puis en ajouter avec le Livreur (une fois que les autres joueurs se sont prononcés). C'est alors le nombre total de vos lots et la position de votre Ouvrier qui sont pris en compte pour l'attribution de la Faveur.



## CHAMBELLAN



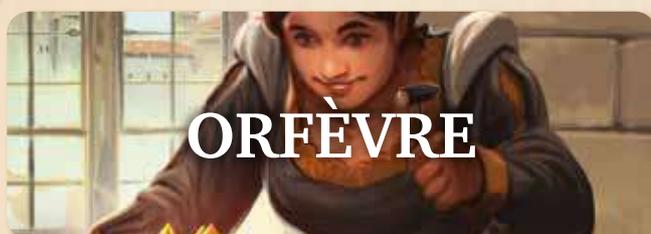
Vous pouvez livrer au Chantier des lots de 3 Ressources au choix (par exemple : 3 ; 2 et 1 ; 2 et 1 ; etc).



## CONTREMAÎTRE



Gagnez 1 PP supplémentaire par lot que vous livrez au Chantier.  
*Note : les bonus du Contremaître et de l'Orfèvre sont cumulables.*



## ORFÈVRE



Une fois par tour, si vous livrez un lot au Chantier contenant au moins 1 , ce lot vous rapporte 5 PP supplémentaires.  
*Note : les bonus de l'Orfèvre et du Contremaître sont cumulables.*



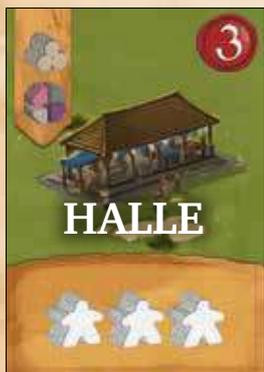
## JOURNALIÈRE



Recevez 1 Ouvrier supplémentaire en phase 4 (Recrutement).

# BÂTIMENTS EN BOIS

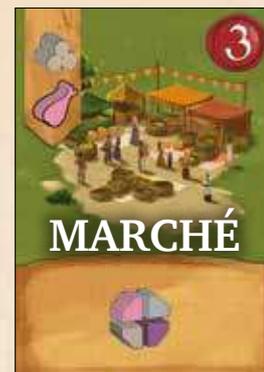
(construits par le Charpentier) 



**Face Construction :**  
prenez 3 Ouvriers.

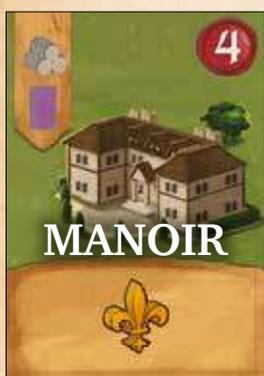


**Face Neutre :**  
prenez 2 Ouvriers  
et gagnez 1 PP.

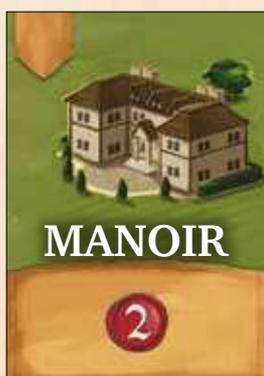


Prenez 1 Ressource  
au choix :  
, ,  ou .

**Face Neutre**  
identique



**Face Construction :**  
gagnez immédiate-  
ment 1 Faveur  
(voir page 6).

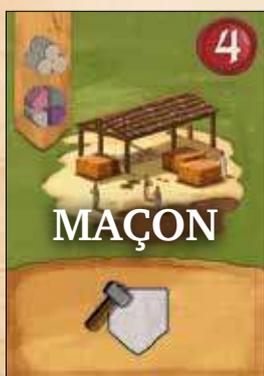


**Face Neutre :**  
gagnez 2 PP.



Dépensez 1   
pour gagner 4 PP,  
**OU**  
2  pour  
gagner 6 PP.

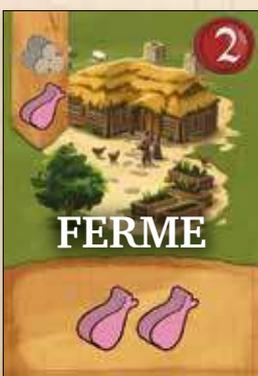
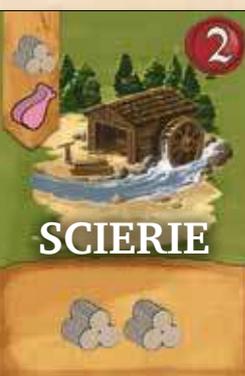
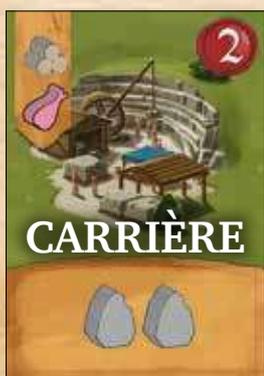
**Face Neutre**  
identique



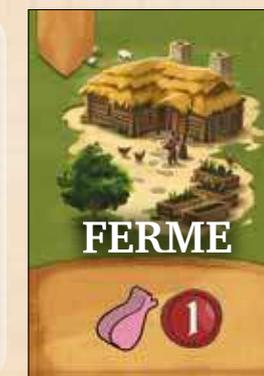
**Face Construction :** choisissez un Bâtiment **en Pierre** de la réserve et dépensez les Ressources indiquées en haut à gauche de la tuile. Puis placez ce Bâtiment (face Construction visible) sur la première case vide de la Route (s'il en reste). Placez également 1 de vos Maisons au-dessus de ce Bâtiment pour rappeler qu'il vous appartient. Vous gagnez immédiatement les PP de cette construction (indiqués en haut à droite de la tuile).



**Face Neutre :** même  
effet que la face  
Construction, mais  
vous ne payez pas la  
 pour construire  
(payez l'autre Res-  
source demandée).



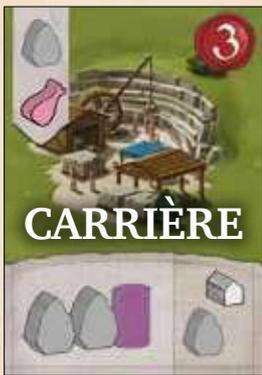
**Face Construction :**  
prenez les  
2 Ressources  
indiquées.



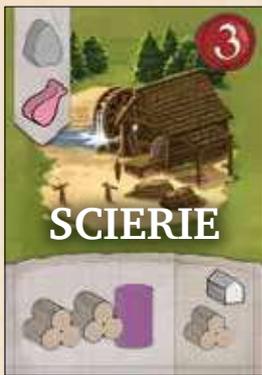
**Face Neutre :**  
prenez la  
Ressource indiquée  
et gagnez 1 PP.

# BÂTIMENTS EN PIERRE

(construits par le Maçon) 



CARRIÈRE



SCIERIE

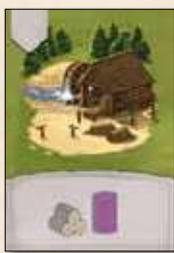
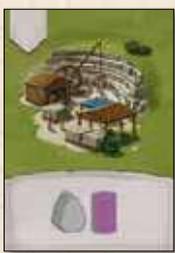


FERME

**Face Construction** : prenez les 3 Ressources indiquées. De plus, si ce Bâtiment est activé par un **autre** joueur que son propriétaire, ce dernier prend la Ressource bonus indiquée à côté.

*Note* : le PP gagné lors du placement d'un Ouvrier par un autre joueur est acquis, que le Bâtiment soit activé ou non. En revanche, la Ressource bonus n'est prise que si le Bâtiment est activé, que le joueur ayant placé l'Ouvrier prenne ses ressources ou non.

Exemple : Rouge a placé 1 Ouvrier sur la Ferme. Le propriétaire (Bleu) a gagné 1 PP. Si le Bâtiment est activé, Rouge prend 2  et 1 , et Bleu 1 . Si Bleu était venu sur sa propre Ferme, il n'aurait pris que 2  et 1  au total en cas d'activation.

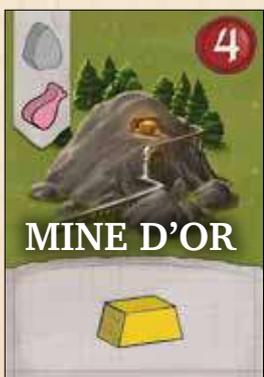


**Face Neutre** :  
prenez les 2 Ressources indiquées.



**Pouvoir du Compagnon** :

Le propriétaire du Bâtiment ne prend qu'une Ressource bonus même si 2 autres joueurs sont présents sur ce Bâtiment. Le propriétaire ne prend aucune Ressource bonus s'il fait partie des 2 joueurs présents sur son Bâtiment.



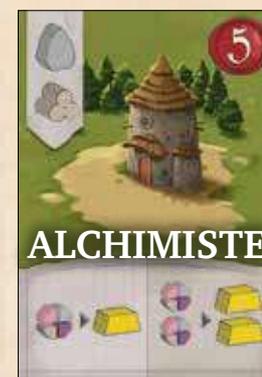
MINE D'OR

Prenez 1 .



FONDERIE

Remettez 1 Ouvrier au Campement pour prendre 1 ,  
**OU**  
3 Ouvriers pour prendre 2 .



ALCHIMISTE

Dépensez 1 ,  
1 , 1  ou  
1  pour prendre  
1 ,  
**OU**  
2 de ces Ressources pour prendre 2 .



GUILDE

Dépensez 1 ,  
1 , 1  ou  
1  pour prendre  
5 Ouvriers au Campement.



ÉGLISE

Remettez 2 Ouvriers au Campement pour gagner 4 PP,  
**OU**  
4 Ouvriers pour gagner 6 PP.



JOAILLIER

Dépensez 1  pour gagner 5 PP,  
**OU**  
2  pour gagner 9 PP.

# AIDE DE JEU

## MISE EN PLACE

Chaque joueur commence avec 2 , 1  et 1 .

## AJUSTEMENTS

Nombre de joueurs	2	3	4	5
Personnages en jeu	5	6	7	8
Ouvriers initiaux	10	6	6	10
Recrutement (de base)	3	3	3	2

## PLANIFICATION

- Placer 1 Ouvrier sur un Bâtiment inoccupé (le propriétaire gagne 1 PP si ce n'est pas chez lui)
- Placer 1 Ouvrier au Chantier
- Passer (le 1<sup>er</sup> à passer prend la tuile Premier joueur, puis surcoût de 1 Ouvrier pour les autres)



Le **Lève-tôt** remet 1 Ouvrier au Campement pour placer 1 Ouvrier au début de la phase de planification.



Le **Travailleur de nuit** ne paye pas de surcoût.



Le **Compagnon** place 1 Ouvrier sur un Bâtiment occupé par un autre joueur.



Si le **Voleur** place 1 Ouvrier sur le Bâtiment d'un autre joueur, ce dernier ne gagne pas de PP.



Le **Régisseur** gagne 2 PP quand un autre joueur place 1 Ouvrier sur un de ses Bâtiments.

## ACTIVATION

Activation des Bâtiments **jusqu'au Prévôt**  
Pont des Guildes : dans l'ordre où ils ont passé, les joueurs remettent des Ouvriers au Campement pour déplacer le Prévôt.



Le **Bailli** déplace le Prévôt (à la fin de l'étape e) - Pont des Guildes).



L'**Architecte** gagne +1 PP par Bâtiment en Bois ou Bâtiment en Pierre que vous construisez.

## LIVRAISON AU CHANTIER

3 Ressources différentes dont 1  :



Le **Livreur** livre des lots au Château sans y placer d'Ouvrier.



Le **Chambellan** livre des lots avec 3 Ressources au choix.



Le **Contremaître** gagne +1 PP par lot livré.



L'**Orfèvre** gagne +5 PP pour un lot contenant au moins 1 , une fois par tour.

## INTENDANCE



Retourner sur la face Résidence



Construire des Monuments



Recruter



+1 Nourriture



+2 Ouvriers



+1 Tissu



La **Journalière** recrute 1 Ouvrier supplémentaire.



L'**Architecte** gagne +1 PP par Monument que vous construisez.

## FAVEUR



- Prendre un personnage à un autre joueur.

**OU**

- Bénéficier de l'effet d'un Bâtiment du Chantier (en fonction du tour de jeu) et prendre un personnage du plateau (s'il en reste).

UN JEU DE WILLIAM ATTIA • ILLUSTRÉ PAR ANDREW BOSLEY

### UN PROBLÈME ?

Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur  
Asmodee à l'adresse suivante :  
<https://fr.asmodee.com/fr/support>  
Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais !

Caylus 1303 est édité par JD Éditions - SPACE Cowboys  
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France  
© 2019 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.  
Retrouvez toute l'actualité de Caylus 1303 et des SPACE Cowboys sur [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr), sur  et sur .