

Caylus : Magna Carta - Règles standard

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

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

Bienvenue dans la version standard des règles de Caylus : Magna Carta. Par rapport au jeu d'introduction, cette version introduit quelques subtilités qui rendront vos parties encore plus passionnantes. Ces règles sont signalées par la présence du symbole ► dans la marge. Si vous avez joué quelques parties avec la règle d'initiation ou que vous connaissez déjà le jeu de plateau Caylus, nous vous conseillons donc vivement de vous lancer dans l'aventure, mais méfiez-vous du Prévôt !

Remerciements

L'auteur remercie tous les testeurs (notamment à Paris, Champs-sur-Marne, Stavanger et Villebon-sur-Yvette) pour leur intérêt, leurs commentaires et leurs idées. Merci tout particulièrement à Thomas pour son enthousiasme et sa disponibilité.

Merci également à Bruno Cathala - ce n'est sans doute que grâce à une conversation avec lui que ce jeu a vu le jour dans cette forme.



Il était une fois...

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

But du Jeu

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

Préparation

► Un joueur prend les cartes neutres (fond rose) et place le colporteur sur la table (voir page suivante). Il bat ensuite les cartes restantes et place à **gauche** du colporteur : 1 carte s'il y a 2 joueurs, 2 cartes s'il y a 3 joueurs et 3 cartes s'il y a 4 joueurs. Il vient ainsi de former le début de la route. Les cartes roses restantes sont écartées et ne seront pas utilisées dans cette partie. Le pion prévôt est placé sur la carte du colporteur.

• Les cartes de prestige (fond bleu), sont exposées à l'écart, face visible. Les cartes du pont et du château sont placées à proximité de la route.

• Les jetons de points de prestige sont triés par valeur et placés à côté du château. A 3 joueurs, on retire du jeu 1 jeton de chaque valeur. A 2 joueurs, on retire du jeu 2 jetons de chaque valeur.

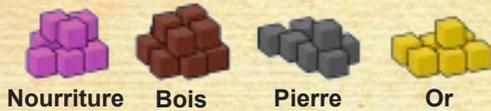
• Chaque joueur choisit une couleur et prend les cartes et les pions correspondants. Les joueurs mélangent ensuite leurs cartes et forment chacun une pile face cachée (la face verte des cartes apparaissant), puis piochent 3 cartes dans cette pile. A présent chacun peut, s'il le souhaite, se défausser une seule fois de la totalité des cartes de sa main et piocher 3 nouvelles cartes. Les cartes ainsi écartées forment une défausse, face visible. Chaque joueur dispose de sa propre défausse.

• Chaque joueur prend **2 cubes de nourriture, 2 cubes de bois, et 4 deniers**.

• On détermine aléatoirement un premier joueur, qui prend la carte de premier joueur.

Eléments du Jeu

Ressources :



Jetons du Château :



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

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

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

► **Prévôt :** Le Prévôt, l'agent du Roi, parcourt la route dans les deux sens en passant d'une carte à l'autre. C'est sa position sur la route qui déterminera quels ouvriers pourront travailler.

Déroulement du Jeu

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

Le jeu est découpé en **tours**. Chaque tour est lui-même divisé en **6 phases**.

► Phase 1 : Collecte des revenus

Chaque joueur reçoit du stock **2 deniers**. De plus, chaque joueur reçoit également **1 denier par bâtiment résidentiel** (carte à fond vert) qu'il possède sur la route.

Enfin, si un joueur a construit l'**Hôtel**, il reçoit **1 denier** supplémentaire du stock.

Phase 2 : Actions

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

A) Piocher une carte

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

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

B) Remplacer toutes ses cartes

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

C) Placer un ouvrier sur un bâtiment

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

Il est interdit de placer un ouvrier sur un bâtiment résidentiel ou sur un bâtiment de prestige.

D) Construire un bâtiment de sa main

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

► E) Construire un bâtiment de prestige

Le joueur choisit un bâtiment de prestige parmi ceux encore disponibles, paie au stock les cubes de ressources indiqués dans le coin supérieur gauche de la carte du bâtiment, et place le bâtiment de prestige sur l'un de ses **bâtiments résidentiels**.

The diagram is divided into two main sections. The top section, labeled 'Revenus', shows two examples of revenue collection. In the first, a player has a stack of 2 coins and a card with a red house. An arrow points from the stack to the card, and a plus sign is shown next to a single coin, indicating that the player receives 1 coin for each residential building on the route. The second example shows a player with a stack of 2 coins and a card with a blue house, with a plus sign and a single coin indicating the same process. The bottom section shows two examples of building construction. The first example shows a player with a stack of 1 coin and a card with a red house. An arrow points from the stack to the card, and a plus sign is shown next to a single coin, indicating that the player pays 1 coin to place a worker on the card. The second example shows a player with a stack of 2 coins and a card with a blue house. An arrow points from the stack to the card, and a plus sign is shown next to two cubes of stone and one cube of food, indicating that the player pays the cost of the building to place it at the end of the route.

Revenus

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

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

Ce bâtiment résidentiel ne rapporte désormais plus de revenus lors de la phase 1.

Attention : Il n'est pas possible de construire un bâtiment de prestige si l'on ne dispose pas de bâtiment résidentiel.

F) Passer

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

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

► Phase 3 : Déplacement du prévôt

Dans l'ordre de passage (ordre des numéros croissants figurant sur le pont), les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, payer des deniers pour déplacer le prévôt le long de la route. Le prix est de **1 denier par carte** parcourue, et chaque joueur ne peut payer que **3 deniers au maximum**.

Attention : Il n'est pas possible de déplacer le prévôt au-delà des limites de la route.

On ne fait qu'un seul tour de déplacement du prévôt. Une fois que tous les joueurs ont eu une opportunité de déplacer le prévôt, cette phase est terminée.

Phase 4 : Effets des bâtiments

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

► En commençant par le début de la route, on résout dans l'ordre l'effet de chacun des bâtiments, **jusqu'à celui sur lequel se trouve le prévôt (compris)**.

- Un bâtiment sur lequel ne se trouve aucun ouvrier n'a pas d'effet.

- Un bâtiment sur lequel est placé un ouvrier a un **effet principal pour le propriétaire de l'ouvrier**, puis un **effet secondaire pour le propriétaire du bâtiment**.

- Si un joueur a placé un ouvrier sur l'un de ses propres bâtiments, il ne bénéficie **que de l'effet principal et ne peut en aucun cas choisir l'effet secondaire**.

► Les bâtiments situés au-delà du prévôt n'ont aucun effet.

Tous les ouvriers sont récupérés par leurs propriétaires.

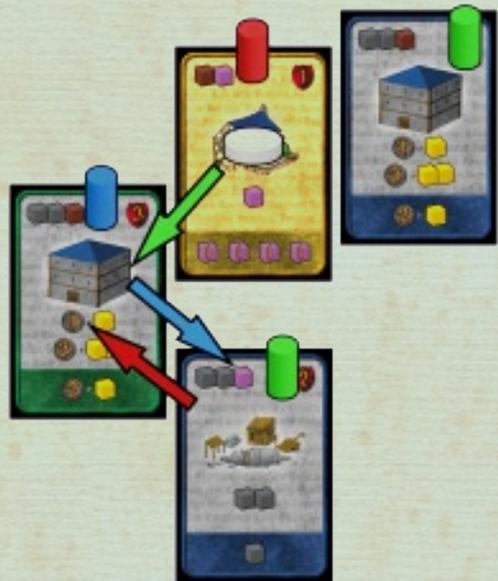
Note : les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser l'effet (principal ou secondaire) du bâtiment. Cependant, le propriétaire d'un bâtiment a accès à l'effet secondaire même si le possesseur de l'ouvrier n'a pas souhaité utiliser l'effet principal.



Exemple : A son tour, Vert décide de construire l'un des bâtiments de prestige. Il choisit la statue, puis paie son coût - 2 cubes de pierre et 1 d'or - au stock et place la statue sur sa résidence (en laissant dépasser le bout de sa carte pour que l'on voie qu'il est le propriétaire de la statue).



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



Exemple : A ce tour, Orange a passé le premier suivi de Vert, Bleu et Rouge. Chaque joueur, dans cet ordre, a maintenant l'opportunité de déplacer le prévôt. Orange passe, Vert décide d'avancer le prévôt d'une case et paie donc 1 denier au stock. Bleu fait de même et le prévôt se retrouve donc sur la dernière case de la route, mais Rouge décide de payer 1 denier pour le faire reculer. Le prévôt termine donc son mouvement sur la banque de Vert.

Lors de la phase 4, la carrière de Bleu, sur laquelle Vert a placé un ouvrier, n'aura pas d'effet, privant ainsi Bleu et Vert de leurs cubes. En revanche, la banque de Vert fonctionnera normalement.

Phase 5 : Château

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

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

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

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

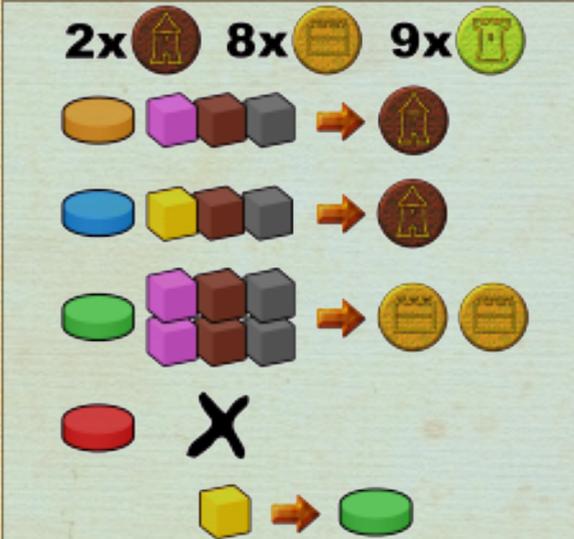
Si lors de cette phase, aucun joueur n'a proposé de lot, **on retire définitivement du jeu deux jetons du stock de jetons** de points de prestige. Comme pour la construction, ces jetons sont prélevés en fonction de leur section (rouge, puis orange, puis jaune).

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

Phase 6 : Fin du tour

- Le prévôt est avancé de **deux cartes** vers la fin de la route, si cela est possible : s'il n'y a qu'une seule carte après le prévôt, il est avancé sur celle-ci, et si le prévôt est déjà au bout de la route, il ne bouge pas.

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



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



Exemple : Le Prévôt doit maintenant être avancé de deux cartes vers la fin de la route, mais il n'y a qu'une carte après lui. Il est donc placé sur cette carte.

Le tour de jeu est maintenant terminé. La carte de premier joueur tourne donc dans le sens horaire.

Fin du Jeu

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

Chaque joueur compte ses points de prestige ainsi :

- chaque jeton de points de prestige en sa possession rapporte sa valeur (4, 3 ou 2 PP)
- • les bâtiments qu'il a construits sur la route rapportent les points de prestige visibles : si un bâtiment a été transformé en bâtiment résidentiel, il ne rapporte donc qu'un point. Un bâtiment résidentiel sur lequel a été construit un bâtiment de prestige ne rapporte rien – seul le bâtiment de prestige rapporte des points.
 - chaque cube d'or rapporte 1 PP
 - chaque groupe de 3 cubes quelconques (pas d'or) rapporte 1 PP
 - chaque groupe de 3 deniers rapporte 1 PP

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

Description des bâtiments

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



Parc



Forêt



Carrière

Parc : Prendre un cube de nourriture au stock.

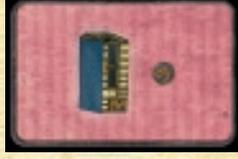
Forêt : Prendre un cube de bois pris au stock.

Carrière : Prendre un cube de pierre au stock.



Colporteur

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



Comptoir

Prendre 2 deniers au stock.



Ferme



Scierie



Carrière

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

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

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

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



Colporteur

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

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



Marché

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

Secondaire : Prendre 1 denier au stock.



Mine d'or

Principal : Prendre 1 cube d'or au stock.

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



Ferme



Scierie



Carrière

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

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



Banque

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

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

Bâtiments de la règle standard

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



Eglise

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

Secondaire : Acheter 1 jeton du Château pour 3 deniers.

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



Notaire

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

Secondaire : Prendre 2 deniers du stock.



Résidence



Hôtel

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

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