

Caylus Magna Carta - Standardregeln

Ein Spiel von William Attia - Illustrationen von Arnaud Demaegd - Graphiken von Cyril Demaegd
Übersetzung von Birgit Irgang - FAQ und Forum : <http://www.ystari.com>

Willkommen bei den Standardregeln von *Caylus Magna Carta*. Im Vergleich zu den Einsteigerregeln wird diese Version durch neue Feinheiten erweitert, die das Spiel noch spannender machen. Die neuen Regeln sind am Rand mit dem Symbol ► gekennzeichnet und auf diese Weise leicht zu finden. Wenn Sie bereits einige Partie mit den Einsteigerregeln gespielt haben oder das Brettspiel *Caylus* schon kennen, sollten Sie sich der Herausforderung stellen. Doch hüten Sie sich vor dem Vogt!

Danksagung

Der Autor bedankt sich bei allen Testern (vor allem den Spielern in Paris, Champs-sur-Marne, Stanger und Villebon-sur-Yvette) für ihr Interesse, ihre Kommentare und Ideen. Ein besonderer Dank gilt Thomas für seine Begeisterung und sein Engagement.

Auch Bruno Cathala gebührt Dank: *Caylus Magna Carta* ist vermutlich nur infolge eines Gesprächs mit ihm entstanden.



Es war einmal ...

1289. König Philipp der Schöne möchte in Caylus ein neues Schloss errichten lassen. Arbeiter und Handwerker werden von den wunderbaren Perspektiven, welche diese Aufgabe bietet, angelockt und scharen sich um die Wagen mit dem Baumaterial. Entlang der Straße, die am Fuße des Schlosses beginnt, entsteht allmählich eine ganze Stadt ...

Ziel des Spiels

Die Spieler verkörpern Baumeister. Indem sie das Königsschloss und die Stadt zu dessen Füßen bauen, erwerben sie Prestigepunkte. Wenn das Schloss vollendet ist, hat derjenige gewonnen, der die meisten Prestigepunkte sammeln konnte.

► Spielvorbereitung

- Ein Spieler erhält die neutralen Karten (rosafarbener Hintergrund) und legt die Karte des Hausierers auf den Tisch (siehe folgende Seiten). Dann mischt der Spieler die restlichen rosafarbenen Karten und legt 1 Karte (bei 2 Spielern), 2 Karten (bei 3 Spielern) beziehungsweise 3 Karten (bei 4 Spielern) **links** neben den Hausierer. Auf diese Weise hat der Spieler den Bau der Straße begonnen. Die übrigen rosafarbenen Karten kommen zurück in die Schachtel – sie werden für diese Partie nicht benötigt. Die Figur des Vogts wird auf die Hausierer-Karte gestellt.
- Die Prestigekarten (blauer Hintergrund) werden offen beiseite gelegt. Die Karten mit der Brücke und dem Schloss kommen neben die Straße.
- Die Prestigeplättchen werden nach ihrem Wert sortiert und neben das Schloss gelegt. Beim Spiel zu dritt wird je 1 Plättchen pro Wert entfernt, beim Spiel zu zweit je 2 Plättchen pro Wert.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechenden Karten und Figuren. Dann mischen die Spieler ihre Karten. Jeder Spieler bildet aus seinen Karten einen verdeckten Stapel (mit der grünen Seite nach oben) und zieht die obersten 3 Karten davon. Wer möchte, hat nun die einmalige Gelegenheit, alle seine Karten abzulegen und dafür 3 neue zu ziehen. Abgelegte Karten legt jeder Spieler offen auf seinen eigenen Ablagestapel.
- Jeder Spieler erhält **2 Nahrung, 2 Holz und 4 Denar**.
- Die übrigen Münzen und Rohstoffwürfel bilden die Bank.
- Es wird festgelegt, wer die Partie beginnt. Dieser Spieler erhält die Startspielerkarte.

Spielprinzip

Rohstoffe:



Nahrung



Holz



Stein



Gold



Arbeiter



Vogt

Prestigeplättchen:



Bergfried
(4 PP)



Mauerwerk
(3 PP)



Türme
(2 PP)



Aufbau: Als erste Karte der Straße (hier in einer Partie mit 4 Spielern) wird der Hausierer (D) auf den Tisch gelegt. Dann kommen 3 zufällig gezogene, neutrale Karten links neben den Hausierer (A, B, C). So verläuft die Straße von A bis D und wird durch jedes Gebäude verlängert, das die Spieler errichten. Die Brücke (E) und das Schloss (F) liegen oberhalb der Straße.

Karten: Jeder Spieler hat seinen eigenen Stapel mit Baukarten. Der farbige Rahmen der Karten (G) zeigt an, welchem Spieler sie gehören. Oben links auf der Karte sind die Kosten in Form von Ressourcen angegeben (H). Oben rechts auf der Karte zeigt ein Wappen (I) die Anzahl an Prestigepunkten an, welche die Karte am Ende der Partie einbringt, wenn das Gebäude tatsächlich gebaut worden ist. Der wichtigste Effekt der Karte (K) steht unterhalb der Abbildung des Gebäudes (J). Ein Spieler, der einen seiner Arbeiter auf dieses Gebäude stellt, profitiert von diesem Effekt. Die zweite Auswirkung des Gebäudes (L) ist dem Kasten am unteren Rand der Karte zu entnehmen. Der Besitzer des Gebäudes profitiert von dieser Auswirkung, wenn ein anderer Spieler einen Arbeiter auf diese Karte stellt. Eine genaue Beschreibung der Karten und ihrer Funktionen findet sich am Ende dieses Regelhefts.

Schloss: Das Schloss ist in drei Bereiche unterteilt: Bergfried, Mauerwerk und Türme. Die Spieler müssen ihre Rohstoffe einsetzen, um diese Bereiche bauen zu können.

► **Vogt:** Der Vogt ist der Vertreter des Königs. Er überprüft die Straße in beiden Richtungen, indem er von einer Karte zur nächsten zieht. Von seiner Position auf der Straße hängt ab, welche Arbeiter aktiv werden dürfen.

Spielverlauf

Achtung: In diesem Spiel ist **Gold ein Rohstoff-Joker**. Ein Würfel Gold entspricht also einem Würfel eines beliebigen anderen Rohstoffs – sowohl beim Errichten eines Gebäudes, als auch beim Bauen am Schloss (siehe unten). **Weißer Würfel** stehen für einen Rohstoff einer **beliebigen Art (einschließlich Gold)**.

Das Spiel ist in Runden unterteilt. Jede Runde besteht aus 6 Phasen.

Phase 1: Einkommen

Jeder Spieler erhält **2 Denar** von der Bank. Außerdem bekommt jeder Spieler **1 Denar pro Wohnhaus** (grüner Hintergrund), das er entlang der Straße besitzt.

Wenn ein Spieler das **Hotel** gebaut hat, erhält er dafür ebenfalls **1 weiteren Denar** von der Bank.

Phase 2: Aktionen

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn folgend entscheiden sich die Spieler für **eine** der im Folgenden erläuterten Aktionen.

A) Eine Karte ziehen

Der Spieler zahlt **1 Denar** an die Bank, **zieht die oberste Karte seines Stapels** und nimmt sie auf die Hand. Wenn sein Stapel aufgebraucht ist, mischt der Spieler seinen Ablagestapel und macht ihn zum neuen Nachziehstapel.

Die Anzahl der Karten, die ein Spieler auf der Hand haben darf, ist nicht begrenzt.

B) Alle Handkarten austauschen

Der Spieler zahlt **1 Denar** an die Bank, um **alle Karten abzulegen, die er auf der Hand hat** (nicht einzelne, sondern alle Karten!). Er legt sie offen auf seinen Ablagestapel und **zieht dieselbe Anzahl an Karten von seinem Stapel** nach. Wenn sein Nachziehstapel nicht mehr aus genügend Karten besteht, mischt der Spieler seinen Ablagestapel und macht ihn zum neuen Nachziehstapel.

C) Einen Arbeiter auf ein Gebäude stellen

Der Spieler zahlt **1 Denar** an die Bank und **stellt 1 Arbeiter auf eine Karte der Straße**. Auf jeder Karte darf nur ein einziger Arbeiter stehen. Ein Spieler kann einen Arbeiter auf ein neutrales Gebäude stellen, auf eines seiner eigenen Gebäude oder auf ein Gebäude, das einem Mitspieler gehört. Es ist nicht möglich, einen Arbeiter auf ein Wohnhaus oder auf ein Prestigegebäude zu stellen.

D) Ein eigenes Gebäude errichten

Der Spieler wählt **eines der Gebäude, die er auf der Hand hat, zahlt die entsprechenden Kosten** (die in der linken oberen Ecke angegeben sind) an die Bank und **legt das Gebäude an das Ende der Straße an**. Von nun an können die Spieler einen Arbeiter auf das Gebäude setzen, wenn sie an der Reihe sind und diese Aktionsmöglichkeit wählen.

E) Ein Prestigegebäude errichten

Der Spieler wählt eines der noch vorhandenen Prestigegebäude aus, zahlt die entsprechenden Kosten (oben links auf der Karte angegeben) an die Bank und legt es auf **eines seiner eigenen**



Beispiel: Grün hat einen Markt an das Ende der Straße gelegt. Rot ist an der Reihe und beschließt, einen Arbeiter auf diese Karte zu stellen. Rot zahlt 1 Denar an die Bank und stellt seinen Arbeiter auf den Markt. Während dieser Runde kann kein anderer Arbeiter mehr auf dieses Gebäude gestellt werden.



Beispiel: A Blau ist an der Reihe und beschließt, ein Gebäude aus der Hand auszuspielen. Blau wählt den Steinbruch, zahlt die entsprechenden Kosten – 2 Stein und 1 Nahrung – an die Bank und legt das neue Gebäude an das Ende der Straße. Von nun an hat jeder Spieler die Möglichkeit, einen Arbeiter auf den Steinbruch zu stellen, wenn er an der Reihe ist.

Wohnhäuser (entstanden durch das Umdrehen eines eigenen Gebäudes mithilfe der Karte „Notar“, siehe Erläuterung am Ende dieser Regel).

Von nun an bringt dieses Wohnhaus in Phase 1 kein Einkommen mehr.

Anmerkung: Es ist nicht möglich ein Prestigegebäude zu bauen, wenn man noch kein eigenes Wohnhaus besitzt.

F) Passen

Der Spieler legt seine Markierungsscheibe auf der Brückenkarte auf das Feld mit der niedrigsten Zahl. Der erste Spieler, der dies tut, erhält 1 Denar aus der Bank. Wenn ein Spieler gepasst hat, kann er für den Rest dieser Phase **keine weiteren Aktionen durchführen**.

Phase 2 dauert so lange, bis alle Spieler gepasst haben.

► Phase 3: Die Bewegung des Vogts

Entsprechend der Reihenfolge, in der die Spieler in Phase 2 gepasst haben (also in aufsteigender Folge gemäß den Zahlen auf der Brückenkarte), dürfen die Spieler nun gegen Zahlung von Denaren den Vogt auf der Straße versetzen. Die Bewegung kostet **pro Karte 1 Denar**. Jeder Spieler darf **bis zu 3 Denar** für das Versetzen zahlen.

Anmerkung: Der Vogt kann nicht über den Anfang oder das Ende der Straße hinausziehen.

Jeder Spieler hat in dieser Phase nur einmal die Gelegenheit, den Vogt zu bewegen. Wenn jeder einmal die Möglichkeit hatte, endet die Phase.

Phase 4: Auswirkungen der Gebäude

Anmerkung: Die verschiedenen Auswirkungen der Gebäude sind am Ende der Regel erläutert.

► Die Gebäude werden in der Reihenfolge aktiviert, in der sie liegen. Man fängt am Beginn der Straße an und aktiviert **nacheinander** alle Gebäude **einschließlich der Karte, auf welcher der Vogt gerade steht**.

- Ein Gebäude, auf dem kein Arbeiter steht, wird nicht aktiviert.
- Ein Gebäude, auf dem ein Arbeiter steht, hat einen Effekt, von dem der Besitzer des Arbeiters profitiert, und eine Auswirkung, die dem Besitzer des Gebäudes zugute kommt.
- Wenn ein Spieler einen Arbeiter auf eines seiner eigenen Gebäude stellt, kann er lediglich den Effekt nutzen, von dem sein Arbeiter profitiert. Der Spieler kann nicht entscheiden, stattdessen die Auswirkung zu nutzen, von der er ansonsten als Besitzer der Karte profitieren würde.

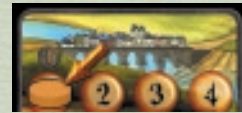
► Die Gebäude, die sich hinter dem aktuellen Standort des Vogts befinden, werden nicht aktiviert und haben keine Auswirkungen.

Die Spieler erhalten ihre Arbeiter zurück.

Anmerkung: Die Spieler müssen den Effekt oder die Auswirkung eines Gebäudes nicht nutzen. Der Besitzer eines Gebäudes kann die Auswirkung seiner Karte auch dann nutzen, wenn der Besitzer des Arbeiters beschließt, nicht von dem Effekt des Gebäudes profitieren zu wollen.



Beispiel: Grün ist an der Reihe und beschließt, ein Prestigegebäude zu errichten. Er wählt die Statue, zahlt die Kosten – 2 Stein und 1 Gold – an die Bank und legt die Statue auf eines seiner Wohnhäuser. Dabei achtet er darauf, dass ein Teil der überdeckten Karte sichtbar bleibt, damit jeder Spieler weiß, wer diese Statue besitzt.



Beispiel: Orange ist an der Reihe, entscheidet sich zu passen und legt seine Markierungsscheibe auf das erste Feld der Brückenkarte. Da er der Erste ist, der passt, erhält er 1 Denar von der Bank.



Beispiel: Orange hat in dieser Runde als erster Spieler gepasst, es folgten Grün, Blau und Rot. Entsprechend dieser Reihenfolge haben nun alle Spieler die Möglichkeit, den Vogt zu versetzen. Orange passt. Grün möchte den Vogt um eine Karte nach vorne ziehen und zahlt dafür 1 Denar an die Bank. Blau tut dasselbe, so dass der Vogt nun auf dem letzten Gebäude der Straße steht. Jetzt ist Rot an der Reihe, will den Vogt um 1 Karte zurückziehen und zahlt dafür 1 Denar. Der Vogt steht nun auf dem Bankgebäude des grünen Spielers. In Phase 4 ist infolgedessen der Steinbruch des blauen Spielers, auf dem Grün einen Arbeiter platziert hat, wertlos. Grün und Blau entgehen folglich Rohstoffe. Die Bank des grünen Spielers wird jedoch normal aktiviert.

Phase 5 : Das Schloss

Entsprechend der **Reihenfolge**, in der die Spieler **gepasst haben**, können sie nun **Rohstoffpakete** für den Bau des Schlosses anbieten (wenn sie möchten). Ein Paket besteht aus 3 Rohstoffen: **1 Nahrung, 1 Holz und 1 Stein**. Die Spieler legen die entsprechenden Rohstoffwürfel in den Vorrat zurück und erhalten für jedes abgelieferte Paket 1 Prestigeplättchen.

Prestigeplättchen werden gemäß einer bestimmten Reihenfolge verteilt: zuerst die Prestigeplättchen für den Bergfried (rote Plättchen), dann die Plättchen für das Mauerwerk (orange) und zum Schluss die Prestigeplättchen für die Türme (gelb). Es ist möglich, dass ein Spieler während einer Runde Plättchen verschiedener Farben bekommt.

Ein Spieler darf nicht mehr Rohstoffpakete anbieten, als noch Prestigeplättchen im Vorrat vorhanden sind. Es kann folglich sein, dass ein Spieler Rohstoffe übrig behält.

Der Spieler, der in dieser Phase die **meisten Rohstoffpakete** angeboten hat, erhält **1 Gold** von der Bank. Im Falle eines Gleichstands erhält derjenige das Gold, der als Erster diese Anzahl an Paketen angeboten hat.

Wenn in dieser Phase niemand ein Rohstoffpaket abgeliefert hat, werden **2 Prestigeplättchen aus dem Vorrat entfernt und zurück in die Schachtel gelegt**. Diese Plättchen werden vom entsprechenden Bereich des Schlosses weggenommen (zuerst die roten, dann die orangefarbenen, am Schluss die gelben Plättchen).

Ist der Vorrat an Prestigeplättchen aufgebraucht, endet das Spiel.

Phase 6 : Ende einer Runde

- Der Vogt zieht **2 Karten** vorwärts in Richtung Ende der Straße. Wenn nur noch 1 Karte vor dem Ende der Straße übrig ist, zieht er lediglich 1 Karte vorwärts. Befindet sich der Vogt bereits am Ende der Straße, wird er nicht bewegt.

Der Startspieler gibt die Startspielerkarte an seinen linken Nachbarn weiter. Dann beginnt eine neue Runde.

Beispiel: Während Phase 5 bietet Orange (der erste Spieler auf der Brücke) 1 Paket an und erhält ein Bergfried-Plättchen. Blau bietet 1 Paket an (mit 1 x Gold als Ersatz für 1 x Nahrung) und erhält das letzte Bergfried-Plättchen. Grün bietet 2 Pakete an und bekommt 2 Mauerwerk-Plättchen. Rot bietet nichts an. Da Grün die meisten Pakete abgeliefert hat, erhält dieser Spieler 1 Gold von der Bank. Wenn Grün ebenfalls 1 Paket angeboten hätte, wäre Orange der Gewinner des Goldes gewesen.

Beispiel: Der Vogt müsste nun um zwei Karten nach vorne gezogen werden. Doch da das Ende der Straße nur noch eine Karte entfernt ist, wird er nur um eine Karte bewegt und auf diese letzte Karte der Straße gestellt. Nun ist die Runde abgeschlossen. Die Startspielerkarte wird im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Ende des Spiels

Das Spiel ist am Ende der Runde vorbei, in welcher der Vorrat an Prestigeplättchen verbraucht wurde.

Jeder Spieler zählt seine Prestigepunkte folgendermaßen zusammen:

- Jedes Prestigeplättchen, das ein Spieler besitzt, bringt Prestigepunkte ein: Bergfried 4 PP, Mauerwerk 3 PP, Türme 2 PP.
- • Alle Gebäude, die ein Spieler entlang der Straße gebaut hat, bringen gemäß ihrem sichtbaren Wert (in der rechten oberen Ecke der Gebäude) Prestigepunkte ein. Also gilt: Wenn ein Gebäude durch Umdrehen zu einem Wohnhaus gemacht wurde, bringt es 1 Prestigepunkt ein. Ein Wohnhaus bringt keinen Punkt, wenn es durch ein Prestigegebäude überbaut worden ist. Die Prestigegebäude bringen die jeweils angegebene Anzahl an Prestigepunkten ein.
 - Jedes Gold ist 1 PP wert.
 - Jede Gruppe aus 3 beliebigen Rohstoffen (außer Gold) zählt 1 PP.
 - Jeweils 3 Denar sind 1 PP wert.

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gibt es mehrere Sieger.

Einzelheiten zu den Gebäuden

Anmerkung: Außer dem Hotel haben die Prestigegebäude keine Auswirkungen.



Park



Forst



Steinbruch

Park: Sie erhalten 1 Nahrung von der Bank.

Forst: Sie erhalten 1 Holz von der Bank.

Steinbruch: Sie erhalten 1 Stein von der Bank.



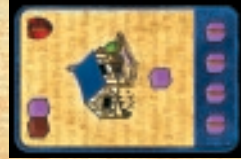
Hausierer

Kaufen Sie für 1 Denar einen beliebigen Rohstoff (außer Gold) von der Bank.



Kontor

Sie erhalten 2 Denar von der Bank.



Bauernhof



Sägewerk



Steinbruch

Bauen: Wird eine dieser Karten an die Straße angelegt, legen Sie aus der Bank 4 Würfel der entsprechenden Rohstoffart (beim Bauernhof Nahrung, beim Sägewerk Holz und beim Steinbruch Stein) in den unteren Bereich der Karte, dem die Auswirkung für den Besitzer des Gebäudes zu entnehmen ist.

Achtung: Im Spiel zu zweit werden statt 4 nur 2 Rohstoffwürfel in diesen Bereich gelegt.

Effekt für den Arbeiter: Der Spieler, dem der Arbeiter gehört, erhält 1 Würfel des Rohstoffs, den dieses Gebäude produziert (beim Bauernhof Nahrung, beim Sägewerk Holz und beim Steinbruch Stein), von der Bank.

Auswirkung für den Besitzer der Karte: Der Besitzer der Karte nimmt sich 1 Würfel aus dem unteren Bereich der Karte. Wenn hier kein Würfel mehr vorhanden ist, erhält der Spieler nichts.



Hausierer



Markt



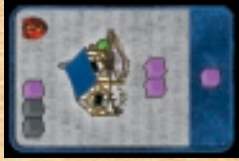
Goldmine

Effekt für den Arbeiter: Tauschen Sie bei der Bank 1 Rohstoffwürfel gegen 4 Denar ein.

Auswirkung für den Besitzer der Karte: Sie erhalten 1 Denar von der Bank.

Effekt für den Arbeiter: Sie erhalten 1 Gold von der Bank.

Auswirkung für den Besitzer der Karte: Tauschen Sie einen Ihrer Rohstoffwürfel gegen 1 Gold von der Bank.



Bauernhof



Sägewerk



Steinbruch

Effekt für den Arbeiter: Sie erhalten 2 Würfel der entsprechenden Rohstoffart (beim Bauernhof Nahrung, beim Sägewerk Holz und beim Steinbruch Stein) von der Bank.

Auswirkung für den Besitzer der Karte: Sie erhalten 1 Würfel der entsprechenden Rohstoffart (beim Bauernhof Nahrung, beim Sägewerk Holz und beim Steinbruch Stein) von der Bank.



Bank

Effekt für den Arbeiter: Kaufen Sie für 1 Denar 1 Gold oder kaufen Sie für 3 Denar 2 Gold von der Bank.

Auswirkung für den Besitzer der Karte: Kaufen Sie für 2 Denar 1 Gold von der Bank.

Gebäude für die Standardregeln

Anmerkung: Diese Gebäude werden in der Einsteigerversion des Spiels nicht verwendet.

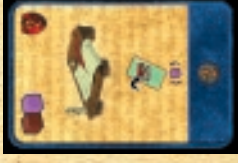


Kirche

Effekt für den Arbeiter: Kaufen Sie für 2 Denar 1 Prestigeplättchen oder kaufen Sie für 5 Denar 2 Prestigeplättchen.

Auswirkung für den Besitzer der Karte: Kaufen Sie für 3 Denar 1 Prestigeplättchen.

Anmerkung: Die Plättchen werden immer aus dem besten verfügbaren Bereich genommen (also zuerst die Plättchen für den Bergfried, dann die Plättchen für das Mauerwerk und zum Schluss die Plättchen für die Türme).



Notar

Effekt für den Arbeiter: Bauen Sie ein Wohnhaus, für das Sie 1 Nahrung an die Bank zahlen. Drehen Sie dafür eine Ihrer Karten entlang der Straße um (außer dem Notar), so dass sie die Wohnhaus-Seite zeigt.

Auswirkung für den Besitzer der Karte: Sie erhalten 2 Denar von der Bank.

Achtung: Steht auf dem Gebäude, das zu einem Wohnhaus umgedreht werden soll, noch ein Arbeiter, so geschieht das Umdrehen erst nach dem Aktivieren dieses Gebäudes.

Handelt es sich bei dem umgedrehten Gebäude um ein Produktionsgebäude, auf dem im unteren Bereich der Karte noch Rohstoffwürfel liegen, so werden diese Würfel in die Bank zurückgelegt.



Wohnhaus



Hotel

Jedes dieser Gebäude bringt seinem Besitzer während der Einkommensphase ein zusätzliches Einkommen von 1 Denar.

Anmerkung: Der Preis für die Errichtung eines Wohnhauses (1 Nahrung) wird in Klammern auf der Karte des Notars wiederholt.