

# Caylus - Nederlandse spelregels

Een spel door William Attia

Illustraties door Arnaud Demaegd – Grafische vormgeving door Cyril Demaegd  
Vertaling door Jonny de Vries – Meer informatie : [www.caylus.nl](http://www.caylus.nl)

## Inhoud

- 1 spelbord
- 1 Stadhouders (witte cilinder)
- 1 Provoost
- 30 1-Dinar munten
- 10 5-Dinar munten
- 30 Arbeiders (6 in elke kleur: blauw, rood, groen, oranje en zwart)
- 100 Huizen (20 in elke kleur: blauw, rood, groen, oranje en zwart)
- 35 Markeerschijven (7 in iedere kleur: blauw, rood, groen, oranje en zwart)
- 140 Grondstoffen (30 roze, paars, bruin en grijs, en 20 geel)
- 40 Gebouwen (6 neutrale, 8 houten, 9 stenen, 8 residentieel en 9 prestige)
- 2 spelregelboekjes (Nederlands en Frans)

## Er was eens...

1289. Om de grenzen van het Franse Koninkrijk te versterken besluit Koning Philip de Schone om een nieuw kasteel te bouwen. Op dat moment is Caylus nog een kleine nederzetting, maar al heel snel verzamelen zich hier veel arbeiders en ambachtslieden, allemaal aangetrokken door de goede vooruitzichten. Rondom het bouwterrein verrijst langzaam een stad...

## Het doel van het spel

De spelers kruipen in de huid van bouwmeesters. Door het kasteel van de koning te bouwen en de stad te ontwikkelen verdienen ze prestigepunten en zodoende de gunst van de koning. Als het kasteel gebouwd is, wint de speler die het grootste aantal prestigepunten heeft verdiend.

## Setup

*N.B. Voor 3,4 of 5 spelers gelden dezelfde regels. Aanpassingen voor 2 spelers worden aan het einde van deze spelregels uitgelegd.*

• Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De bruine, grijze en blauwe gebouwen worden op kleur gesorteerd en met de bovenzijde zichtbaar naast het spelbord gelegd. De groene gebouwen worden hiernaast gelegd (ook met de bovenzijde zichtbaar). Één speler mengt de 6 neutrale gebouwen en plaatst deze willekeurig op de eerste 6 open plaatsen op de weg (11).

• De grondstoffen en de munten worden gesorteerd en ook naast het spelbord gelegd. De bank beheert deze grondstoffen en munten.

• Iedere speler kiest een speelkleur en pakt alle houten speelstukken van zijn kleur en legt die voor zich neer. Iedere speler plaatst 1 markeerschijf op de volgordetabel (2), een andere op de brug (10) en ook één op iedere van de 4 lilies die de gunst van de koning symboliseren. De laatste markeersteen wordt op het veld 0 geplaatst van het scorespoor (1).

• Één van de spelers pakt alle markeerschijven die op de volgordetabel zijn geplaatst (2) en plaatst ze willekeurig op de volgordetabel om aan te geven wat de speelvolgorde is in de eerste beurt. De speler met de markeersteen op nummer 1 pakt 5 Dinars uit de bank. De spelers met de markeersteen op nummer 2 en 3 pakken beide 6 Dinars. Vervolgens pakken de spelers met de markeersteen op nummer 4 en 5 beide 7 Dinars. **Iedere speler pakt ook 1 bruin blokje (hout) en 2 roze blokjes (voedsel) uit de bank.** Deze grondstoffen en de Dinars blijven gedurende het spel steeds zichtbaar voor alle spelers.

• De stadhouders en de provoost worden op het laatste neutrale veld op de weg geplaatst (11). De stadhouders oefent het gezag uit over de stad namens de koning. De provoost is de assistent van de stadhouders.

## Spelbord

### Grondstoffen:

#### Voedsel



#### Hout



#### Steen



#### Linnen

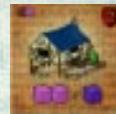


#### Goud



### Gebouwen:

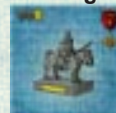
#### Houten



#### Stenen



#### Prestige



#### Residentie



- 1 Scorespoor
- 2 Volgordetabel
- 3 Privileges
- 4 Kasteelvolgorde
- 5 Scores
- 6 Kerker
- 7 Muren
- 8 Torens
- 9 Speciale gebouwen
- 10 Brug
- 11 Neutrale gebouwen
- 12 Basis gebouwen
- 13 Score
- 14 Eind bonus

### Spelstukken:



Stadhouders



Provoost



Arbeider



Markeerschijf



Huis

# Het spel

Iedere speler speelt de rol van bouwmeester en heeft een team van 6 arbeiders, een klein aantal grondstoffen en een beetje geld (Dinars). De arbeiders kunnen ofwel in het kasteel, ofwel in de stad worden geplaatst.

## • De stad:

In het begin is de stad niet veel meer dan een kleine vestiging. Afgezien van een aantal speciale gebouwen (een herberg, een stal, etc.) zijn er alleen een paar grondstoffen (een boerderij, een zaagmolen, een mijn, etc.), een klein marktpleintje en timmerlieden die houten gebouwen kunnen bouwen. Voor het bouwen van het kasteel zijn veel grondstoffen nodig. De spelers bevorderen de handel langs de weg. Daarvoor moeten de spelers betere productiebronnen bouwen en misschien een metselaar vinden die hen helpt bij het bouwen van stenen gebouwen. Misschien vinden de spelers wel de afgelegen goudmijn!

De genoemde zaken zijn echter behoorlijk duur en daarom moeten de bouwmeesters hun financiën goed beheren! Inderdaad, iedere keer dat een arbeider werk verricht moet zijn meester hem betalen. Bovendien, als zijn meester hem aan het werk zet in een gebouw van een andere bouwmeester, verkrijgt de laatstgenoemde prestige. Om het spel te winnen moeten de spelers profiteren van de grondstoffen van de andere spelers zonder hen onnodig voordeel hiermee te geven.

Langzaam maar zeker verandert het dorp zo in een stad. Oude productiebronnen krijgen minder nut, tenzij de notaris ze verandert in residentiële gebouwen. Deze residentiële gebouwen leveren de spelers extra inkomen op. Als een architect zijn diensten aanbiedt, mag je de stad verfraaien met een aantal gebouwen die prestige opleveren (een standbeeld of zelfs een kathedraal). Natuurlijk maken de bouwmeesters niet de dienst uit in de stad, maar zij dienen de stadhouder en zijn assistent (de provoost) te gehoorzamen.

De provoost is een krachtige en ijverige officier. In overeenstemming met zijn rol langs de weg beslist hij welk gebouw geactiveerd mag worden en als gevolg hiervan welke arbeiders hun werk kunnen verrichten in deze beurt. Gelukkig is de provoost corrupt en dus om te kopen. Voor een paar Dinars kun je hem naar een bepaald gebouw sturen. Het is zelfs mogelijk hem achteruit te zetten om te verhinderen dat arbeiders van andere bouwmeesters werk gaan verrichten.

De stadhouder is alleen geïnteresseerd in de bouw van het kasteel. Hij beweegt zich altijd voorwaarts langs de weg en daarbij dwingt hij de bouwmeesters sneller te bouwen.

## • Het kasteel:


Het kasteel is onderverdeeld in drie secties: de kerkers, de muren en de torens. De beweging van de stadhouder stelt de voortgang vast van het werk aan het kasteel. Door snel (en goed!) te bouwen aan het kasteel verdienen de bouwmeesters prestige.


Als je slim bent, kun je ook de gunst van de koning verkrijgen!


Aan het einde van het spel telt iedere speler zijn prestigepunten die hij heeft verdiend sinds het begin van het spel. De bouwmeester met de meeste prestigepunten wint het spel. Zijn toekomst aan het hof van de koning ziet er goed uit!


# Symbolen


Hier vind je een aantal verklaringen voor de in het spel gebruikte symbolen.

 2 grondstoffen voedsel, hout, steen en/of linnen (geen goud)

 1 grondstof van een willekeurige soort (zelfs goud)

 4 Dinars

 Win 3 prestigepunten (winstpunten)

 Kies een koninklijke gunst

 Kerker

 Muren

 Torens

# Spelverloop

Het spel is verdeeld in beurten. Iedere beurt is weer onderverdeeld in 7 fases.

## Fase 1: Incasseren van de inkomens

Iedere speler krijgt 2 Dinars van de bank. Verder krijgt iedere speler:

- 1 Dinar voor ieder residentieel gebouw (groene achtergrond)
- 1 Dinar voor wie een Bibliotheek heeft gebouwd
- 2 Dinars voor wie een Hotel heeft gebouwd

Het inkomen van een speler is onbeperkt.

## Fase 2: de arbeiders aan het werk zetten

In de beurtvolgorde kunnen de spelers uit de volgende acties kiezen:

- a) passen
- b) plaats een arbeider in een speciaal/neutraal/basis gebouw
- c) plaats een arbeider in een gebouw van een andere speler
- d) plaats een arbeider in een gebouw van zichzelf
- e) plaats een arbeider in het kasteel

Fase 2 stopt pas als iedere speler heeft gepast.

Het plaatsen van een arbeider op een gebouw met prestige (blauw), op een residentieel gebouw (groen) of op een onbebouwde plaats is niet toegestaan. Het is ook niet toegestaan een arbeider te plaatsen op een plaats waar zich al een andere arbeider bevindt, behalve in 3 uitzonderingen (stal, herberg, kasteel – zie hieronder).

Het passen is gratis, maar het plaatsen van arbeiders kost een aantal Dinars.

### a) passen

Als een speler besluit te passen of moet passen vanwege een tekort aan arbeiders of geld, moet de speler zijn markeersteen (op de brug) op het eerste beschikbare veld zetten onder de brug. **De eerste speler die past krijgt direct 1 Dinar van de bank.**

Als een speler eenmaal heeft gepast, kan men geen arbeiders meer plaatsen in deze fase.

### b) plaats een arbeider in een speciaal/neutraal/basis gebouw

De speler betaalt de bank het aantal Dinars dat overeenkomt met het laagste getal dat nog vrij is onder de brug. Daarna plaats de speler zijn arbeider op het gewenste gebouw.

Als de arbeider in de stal geplaatst wordt, moet dit op het kleinste beschikbare getal gebeuren. In totaal 3 arbeiders kunnen in de stal geplaatst worden, per speler echter maar 1.

Als een arbeider in de herberg geplaatst wordt, moet dit in de cirkel aan de linkerkant gebeuren. Als gevolg hiervan brengt deze arbeider wat tijd door met de arbeider die in de cirkel aan de rechterkant is geplaatst (een speler mag ook op het zelfde moment twee arbeiders in de herberg hebben).



Inkomens



*Voorbeeld: In zijn beurt besluit blauw te passen. Hij pakt zijn markeersteen van de brug en plaatst het op de eerst beschikbare plaats onder de brug. Niemand heeft nog gepast dus ontvangt blauw 1 Dinar van de bank. Vanaf nu moeten groen, oranje en rood 2 Dinars betalen als ze arbeiders willen plaatsen in een gebouw.*



*Voorbeeld (vervolg): In zijn beurt besluit groen een arbeider te plaatsen op het gebouw van de handelaren (basis gebouw). Omdat blauw al heeft gepast (zie vorig voorbeeld) moet groen 2 Dinars aan de bank betalen.*

### c) plaats een arbeider in een gebouw van een andere speler

De speler betaalt de bank het aantal Dinars dat overeenkomt met het laagste getal (tussen 1 en 5, wat overeenkomt met het aantal spelers dat al gepast heeft) dat nog vrij is onder de brug. Daarna plaats de speler zijn arbeider op het gewenste gebouw.

**De eigenaar/speler verdient hiermee direct een prestige-punt.**

### d) plaats een arbeider in een gebouw van jezelf

De speler betaalt de bank te allen tijde 1 Dinar. Daarna plaatst de speler zijn arbeider op het gewenste gebouw.

*N.B. Je ontvangt geen prestige-punt als je een arbeider in een gebouw van jezelf plaatst.*

### e) plaats een arbeider in het kasteel

De speler betaalt de bank het aantal Dinars dat overeenkomt met het laagste getal (tussen 1 en 5, wat overeenkomt met het aantal spelers dat al gepast heeft) dat nog vrij is onder de brug. Daarna plaats de speler zijn arbeider op de plaats in het kasteel met het laagst beschikbare getal.

Er mogen zich meerdere arbeiders in het kasteel bevinden, echter slechts 1 van iedere speler.

## Fase 3: activeren van speciale gebouwen

Speciale gebouwen worden geactiveerd in de volgorde die hi-eronder beschreven wordt:

#### a) de poort

Als er een arbeider bij de poort is geplaatst mag zijn bouwmeester hem verplaatsen naar een ander onbezet veld, zonder hiervoor te betalen. De arbeider mag dus in een ander (onbez- et) speciaal gebouw geplaatst worden, in het kasteel, in de herberg of in de stal (als de speler hier nog geen arbeider ge- plaatst heeft) of in een willekeurig ander gebouw. Als de speler ervoor kiest om de arbeider te plaatsen in een gebouw van een andere speler ontvangt de laatstgenoemde direct 1 prestige- punt. Als de speler zijn arbeider niet wil verplaatsen dan krijgt hij hem gewoon terug.

#### b) het wisselkantoor

De speler ontvangt 3 Dinars van de bank en krijgt zijn arbeider terug.

#### c) het koopmansgilde

De speler mag kiezen om de provoost 1, 2 of 3 plaatsen voor- waart of achterwaarts langs de weg te verplaatsen. Daarna krijgt de speler zijn arbeider terug.

#### d) het toernooiveld

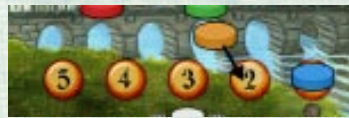
De speler mag 1 Dinar én 1 linnen (paars blokje) aan de bank betalen om een koninklijke gunst te verwerven. Daarna krijgt de speler zijn arbeider terug.

*N.B. Je mag dit slechts één maal per beurt doen!*

#### e) de stallen

De spelvolgorde wijzigt: als een speler een arbeider plaatst op cirkel 1, wordt hij de 1e speler; de 2e cirkel levert de 2e plaats op; de 3e cirkel levert de 3e plaats op. De posities van de andere spelers wordt naar beneden geschoven op de vol- gordetabel.

Daarna krijgen de spelers hun arbeiders terug.



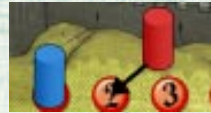
Voorbeeld (vervolg): In zijn beurt past oranje.



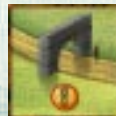
Voorbeeld (vervolg): Rood plaatst een arbeider op de metselaar van groen. Het kost hem 3 Dinars (omdat blauw en oranje hebben gepast). Groen verdient 1 prestige-punt.



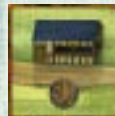
Voorbeeld (vervolg): Groen past. Rood plaatst een ar- beider op zijn eigen boerderij. Dat kost hem slechts 1 Dinar.



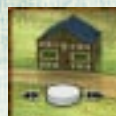
Voorbeeld (vervolg): Tot slot plaatst rood een arbeider in het kasteel. Hij plaatst zijn speelstuk op de eerst be- schikbare plaats (achter het speelstuk van blauw op nummer 2). Omdat blauw, oranje en groen reeds heb- ben gepast moet rood 4 Dinars betalen.



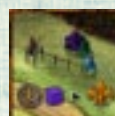
Poort



Wisselkantoor



Koopmansgilde



Toernooiveld



De stallen



Voorbeeld (vervolg): In zijn beurt heeft blauw een ar- beider geplaatst op nummer 1 in de stallen. Rood heeft een arbeider geplaatst op nummer 2. De spelvolgorde, die rood/groen/oranje/blauw was, verandert. Blauw gaat nu als eerste en rood als tweede. Groen zakt naar de 3e plaats en oranje wordt laatste. Dit wordt vanaf nu de nieuwe spelvolgorde.

### f) de herberg

Als een speler in zijn beurt een arbeider in de herberg heeft geplaatst, wordt de arbeider in de linker cirkel verplaatst naar de rechtercirkel (daar blijft hij staan totdat in de volgende beurt de herberg weer wordt geactiveerd). Een eventuele arbeider in de rechtercirkel wordt verjaagd en gaat terug naar zijn bouw- meester.

Als een speler in een eerdere beurt een arbeider in de herberg heeft geplaatst en deze arbeider niet verjaagd wordt (dit ge- beurt wanneer in deze beurt geen enkele speler een nieuwe arbeider in de herberg heeft geplaatst), kan hij óf de arbeider terug krijgen óf hem laten staan tot aan de volgende beurt. Als de arbeider in de herberg blijft kan zijn bouwmeester nog steeds de kracht van de herberg gebruiken in de volgende beurt. De speler die de rechtercirkel bezet betaalt altijd 1 Dinar aan de bank om de arbeiders te plaatsen, ongeacht hoeveel spelers gepast hebben (de tegenstanders krijgen nog steeds 1 prestige-punt als de speler hun gebouwen gebruikt).

## Fase 4: het verplaatsen van de provoost

In volgorde van passen in fase 2 (de eerste speler die gepast had mag het eerst) hebben de spelers de mogelijkheid om de provoost te verplaatsen. De uiteindelijke positie van de provoost bepaalt welke gebouwen geactiveerd worden.

Elke speler kan de provoost 1, 2 of 3 velden voorwaarts of achterwaarts verplaatsen door het betalen van 1 Dinar per veld. Het is ook mogelijk om te passen.

Het verplaatsen van de provoost kan discussies veroorzaken tussen de spelers. De provoost kan niet achteruit de brug over (naar de speciale gebouwen toe), en kan ook niet verder dan het laatste veld van de weg. Een speler hoeft zich niet aan zijn belofte te houden met betrekking tot het verplaatsen van de provoost als hij aan de beurt is. De provoost kan verplaatst worden naar lege velden.

Als elke speler een keer heeft gesproken of gepast, dan ga je verder met fase 5.

## Fase 5: het activeren van de gebouwen

Gebouwen worden geactiveerd in volgorde van het eerste veld na de brug naar het veld die de provoost bezet houdt. De ge- bouwen die op velden staan die zich verder dan de huidige locatie van de provoost bevinden worden deze ronde niet ge- activeerd. De spelers, die arbeiders op deze niet geactiveerde velden hebben staan, krijgen de arbeiders terug zonder compen- satie (de prestige-punten behaald door deze arbeiders ho- even niet te worden ingeleverd).

Een speler hoeft het effect van een gebouw niet te gebruiken, behalve als het een productiegebouw betreft. Op het moment dat een gebouw geactiveerd is krijgt de speler zijn arbeider terug en het volgende gebouw wordt geactiveerd.

### a) productiegebouwen

De spelers die deze gebouwen geactiveerd hebben ontvangen van de bank de betreffende grondstoffen. De spelers leggen deze grondstoffen voor zich neer.

Als een stenen productiegebouw (grijze achtergrond) is geac- tiveerd door iemand anders dan zijn eigenaar, dan ontvangt de eigenaar 1 grondstof (gekozen uit de geproduceerde grond- stoffen van het gebouw, aangegeven tussen haakjes aan de onderzijde van de tegel) de bank. Als het gebouw wordt geactiveerd door zijn eigenaar ontvangt de eigenaar het normale aantal grondstoffen van het gebouw maar geen extra hulpbron.



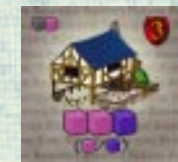
Voorbeeld: Tijdens deze beurt stond blauw op de rech- tercirkel van de herberg. Het kostte hem slechts 1 Dinar om een arbeider te plaatsen. Tijdens Fase 2 (de arbeiders aan het werk zetten), plaatst groen een ar- beider op de linkercirkel. Zodra de herberg wordt geac- tiveerd, wordt de blauwe arbeider verdreven en neemt de groene arbeider zijn plaats in. Hij blijft daar staan totdat hij wordt verdreven of totdat de groene speler besluit zijn arbeider zelf terug te nemen in een volgende ronde. Tot dat moment betaalt hij slechts 1 Dinar voor het plaatsen van zijn arbeiders op het bord.



Voorbeeld: Tijdens deze beurt heeft blauw gepast en vervolgens oranje, rood en groen. In volgorde van pas- sen hebben de spelers nu de mogelijkheid om de provoost te laten bewegen. Blauw past. Oranje wil de provoost twee stappen terug zetten. Daarom betaalt oranje 2 Dinars aan de bank. De rode en groene pionnen kun- nen nu niet meer geactiveerd worden. Rood betaalt 2 Dinars en zet de provoost 2 plaatsen voorwaarts. Groen besluit om 1 Dinar te betalen om de provoost weer 1 plaats terug te zetten. Het groene gebouw zal wel wor- den geactiveerd maar de rode niet (meer). De provoost is uiteindelijk 1 plaats teruggezet in deze ronde.



Houten boerderij: maakt 2 voedsel OF 1 linnen



Stenen boerderij: maakt 2 voedsel EN 1 linnen. Als de boerderij wordt geactiveerd door iemand anders dan de eigenaar van het gebouw, dan ontvang de bezitter van het gebouw 1 voedsel OF 1 linnen extra.

## b) constructiegebouwen

Deze gebouwen staan je toe om nieuwe gebouwen te plaatsen op het speelbord.

- met de timmerman kun je alleen houten gebouwen plaatsen (bruine achtergrond)
- met de metselaar kun je alleen stenen gebouwen plaatsen (grijze achtergrond)
- met de architect kun je alleen prestige gebouwen plaatsen (blauwe achtergrond)

Je kunt alleen een gebouw plaatsen als de bank nog een dergelijk gebouw in voorraad heeft. Om een constructiegebouw te plaatsen moet de speler zijn prijs in grondstoffen betalen (de prijs wordt aangegeven in de linker hoek op het gebouw) uit zijn eigen voorraad. Daarna wordt het nieuwe gebouw geplaatst op het eerste vrije (ongebouwde) veld op de weg. De eigenaar plaatst één van zijn huizen op de linker bovenkant van het fiche. De speler krijgt direct het aantal prestige punten voor de constructie van het gebouw (het aantal prestige punten staat aan de rechterbovenkant van het fiche).

Er gelden dezelfde regels voor prestige gebouwen, maar die kunnen alleen gebouwd worden op de bouwplaatsen van de residentiële gebouwen die je zelf in bezit hebt (zie: de notaris). Als dit gebeurt wordt het groene fiche van het bord gehaald en vervangen door een prestige gebouw.

Sommige prestige gebouwen geven bepaalde voordelen aan de eigenaar van het gebouw:

- het standbeeld, het theater, de universiteit: de bouwer krijgt direct 1 koninklijk privilege.
- het monument: de bouwer krijgt direct 2 koninklijke privileges.

## c) de notaris

De notaris stelt een speler in staat om een neutraal gebouw (roze achtergrond) of een eigen gebouw te overbouwen met een residentie gebouw (groene achtergrond). Voor deze ruil moet de speler 1 hulpbron linnen en 1 Dinar aan de bank betalen. Daarna ruilt de speler de betreffende gebouwen om en ontvangt direct 2 prestige punten. De speler plaatst een huis van zichzelf op het residentiële gebouw. Vanaf nu ontvangt de speler in fase 1 één extra Dinar. Als het residentiële gebouw ooit wordt omgeruild voor een prestige gebouw dan is deze extra inkomstenbron weer weg.

*NB: Als een gebouw wordt omgeruild gaat het gebouw weer terug in de voorraad en kan het opnieuw worden gebouwd. Neutrale gebouwen verdwijnen echter definitief uit het spel. Het aantal residentiële gebouwen is theoretisch oneindig. Als er niet voldoende aanwezig zijn dan kun je een huis op een lege bouwplaats plaatsen.*

Via de notaris kunnen er geen prestige gebouwen, residentiële gebouwen en vaste gebouwen (afgedrukt op het spelbord) overbouwd worden. Verder kan de notaris zelf ook nooit worden overbouwd. Als er zich een arbeider bevindt in het gebouw dat moet worden overbouwd, dan betaalt de speler direct de notariskosten, doch de overbouw-actie van de notaris moet echter wachten tot na de activering van het gebouw.



*Voorbeeld: Rood heeft een arbeider op de neutrale timmerman staan en wil graag een houten boerderij bouwen. Hij betaalt 1 voedsel en 1 hout uit zijn voorraad aan de bank. Hij plaatst de houten boerderij vervolgens op de eerste vrije plaats op de weg. Hij zet een huis van zichzelf op de boerderij om aan te geven dat de boerderij zijn eigendom is. Hij ontvangt direct 2 prestige punten (zie rechter bovenhoek van het fiche).*



*Voorbeeld: Groen heeft een arbeider op de architect geplaatst (omdat de architect eigendom is van blauw, ontvangt de laatstgenoemde 1 prestige punt doordat groen zijn arbeider daar plaatst). Groen wil het standbeeld bouwen. Groen betaalt 1 goud en 2 steen aan de bank. Hij vervangt één van zijn residentie gebouwen door het standbeeld. Hij ontvangt 7 prestige punten en 1 koninklijk privilege.*



*Voorbeeld: Blauw heeft een van zijn arbeiders op de notaris geplaatst (deze is ook eigendom van blauw, zodat hij geen prestige punten verdient) en wil een residentie gebouw bouwen. Hij betaalt 1 linnen en 1 Dinar aan de bank. Hij kiest een neutrale mijn (hij had ook een van zijn eigen gebouwen kunnen kiezen) en overbouwt deze met een residentieel gebouw. Hij zet er een huis van zichzelf op en krijgt direct 2 prestige punten. In iedere volgende ronde ontvangt hij een extra inkomen van 1 Dinar.*

## d) marktpleinen

Op de marktpleinen mag je 1 grondstof verkopen. Je ontvangt hiervoor Dinars terug (de prijs wordt bepaald op de markt). Het is niet toegestaan om meerdere grondstoffen op het zelfde moment te verkopen.

## e) de handelaren

Voor een paar Dinars kun je via de handelaren 1 of meerdere grondstoffen kopen uit de voorraad. Je mag echter geen goud kopen. In de standaard winkel kun je slechts 1 grondstof kopen. In de geavanceerde winkel (van hout) kun je 1 of 2 grondstoffen van je keuze kopen.

## f) de kerk

Via de kerk kun je voor een paar Dinars prestige punten kopen. De speler kan óf 2 Dinars betalen voor 3 prestige punten óf 4 Dinars betalen voor 5 prestige punten.

*NB: de speler die de kerk bouwt ontvangt direct 3 prestige punten en een koninklijk privilege.*

## g) de kleermaker

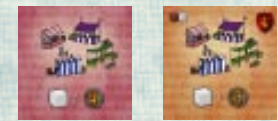
Via de kleermaker kun je linnen omruilen voor prestige punten. De speler mag óf 2 linnen omruilen voor 4 prestige punten óf 3 linnen omruilen voor 6 prestige punten.

## h) de bank

Via de bank kun je Dinars omruilen voor goud. De speler mag óf 2 Dinars omruilen voor 1 goud óf 5 Dinars voor 2 goud.

## i) de alchemist

Via de alchemist kun je grondstoffen omruilen voor goud. Een speler mag óf 2 grondstoffen (van verschillende kleur) omruilen voor 1 goud óf 4 grondstoffen (van verschillende kleur, dus van iedere soort) voor 2 goud.



Marktpleinen



Handelaren



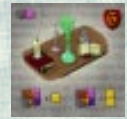
Kerk



Kleermaker



Bank



Alchemist

## Fase 6: Het bouwen van het kasteel

Deze fase is alleen van belang voor de spelers die een arbeider hebben geplaatst in het kasteel.

Het kasteel is verdeeld in drie sectoren:

- de kerker (samengesteld uit 6 delen) wordt gebouwd voorafgaand aan de eerste telling.
- de muren (samengesteld uit 10 delen) worden gebouwd voorafgaand aan de tweede telling.
- de torens (samengesteld uit 14 delen) worden gebouwd voorafgaand aan de derde (en laatste) telling.

De spelers moeten het kasteel bouwen in de kasteelvolgorde (4), te beginnen met plaats 1. De spelers beslissen hoeveel grondstoffen ze willen gebruiken. **Voor ieder huis, dat men in het kasteel wil plaatsen, moet men 3 verschillende grondstoffen betalen, waarvan er één voedsel van moet zijn.**



*Voorbeeld: Tijdens deze beurt hebben rood en groen beide een arbeider in het kasteel geplaatst (de kerker wordt gebouwd). Rood begint met de bouw (zijn pion staat op de 1e plaats op de volgordetabel). Hij betaalt aan de bank 3 grondstoffen (voedsel, steen en hout) en zet een van zijn huizen op een van de vrije plaatsen in de kerker. Hij ontvangt 5 prestige punten. Daarna is groen aan de beurt om (bouw)plaatsen in de kerker te kopen.*

Telkens wanneer een speler 3 grondstoffen betaalt mag hij een huis bouwen in de sector van het kasteel waar op dat moment gebouwd wordt (zoals we hieronder zullen zien, bepaalt de stadhouder in welke sector gebouwd mag worden).

Als er geen ruimte meer is in de huidige sector mag de speler al wel beginnen met bouwen in de volgende sector van het kasteel. Op het einde, als men aan de torens bouwt, kan het echter voorkomen dat bepaalde spelers niet meer kunnen bouwen in het kasteel.

Het kan tot slot ook voorkomen dat de bouw van een volgende sector is begonnen voordat de vorige sector is volgebouwd. In dat geval blijven de bouwplaatsen in de vorige sector van het kasteel leeg.

Een speler verliest **2 prestige punten** als hij een arbeider in het kasteel heeft geplaatst maar vervolgens besluit de bouwactie hier niet te doen of als blijkt dat hij niet in staat is om deze bouwactie te doen. Het is overigens niet mogelijk om minder prestige punten te hebben dan 0.

In een uitzonderlijke situatie kan het voorkomen dat men niet meer aan de torens kan bouwen omdat alle bouwplaatsen al bezet zijn.

De spelers scoren prestige punten door aan het kasteel te bouwen:

- voor iedere bouwplaats voor de kerkers krijgt de speler 5 prestige punten
- voor iedere bouwplaats voor de muren krijgt de speler 4 prestige punten
- voor iedere bouwplaats voor de torens krijgt de speler 3 prestige punten.

Na iedere ronde wordt bepaald wie de meeste huizen op de bouwplaatsen in het kasteel heeft geplaatst. Deze speler ontvangt direct 1 koninklijk privilege. **Indien meerdere spelers het grootste aantal huizen in een bepaalde ronde hebben gebouwd dan krijgt diegene die het eerst in deze ronde een huis bouwde het privilege.**

De spelers ontvangen nu hun arbeiders terug vanuit het kasteel.

### Fase 7: einde van een ronde

De stadhouder beweegt langs de weg. Hij beweegt altijd vooruit (dat betekent dat hij van het kasteel af beweegt). Hij mag bewegen naar lege plaatsen op de weg. Zijn beweging wordt bepaald door de huidige positie van de provoost:

- als de provoost verder langs de weg staat dan de stadhouder (dat betekent verder weg van het kasteel) dan beweegt de stadhouder 2 plaatsen vooruit
- als de provoost dichterbij staat of op dezelfde plaats dan beweegt de stadhouder slechts 1 plaats vooruit.

Als de stadhouder is verplaatst, verplaatst dan ook de provoost naar dezelfde plaats als waarop de stadhouder staat.

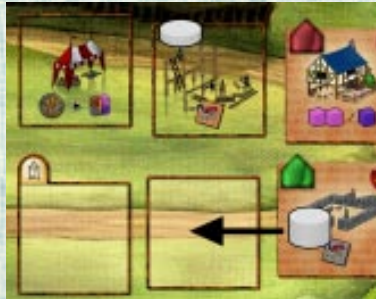
Indien de stadhouder op een plaats is beland (of voorbij is gegaan) waarop een scoreteken staat voor de kerkers, de muren of de torens, of indien een sector van het kasteel is volgebouwd, dan vindt er een afrekening plaats (zie het volgende hoofdstuk). Er vindt hoe dan ook maar één afrekening per sector plaats.

Daarna begint een volgende ronde.

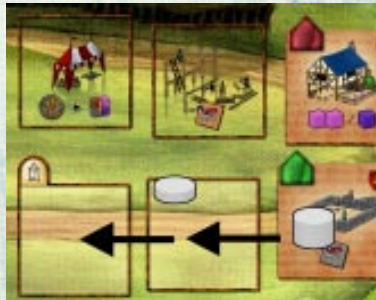


*Voorbeeld (vervolg): Groen betaalt voor 2 (bouw)plaatsen. Hij plaatst 2 huizen in het kasteel, maar omdat er slechts 1 plaats leeg is in de kerker sector plaatst hij 1 huis in de kerker sector en 1 in de muren sector. Hij ontvangt 9 prestige punten (5 voor het huis in de kerker sector en 4 voor het huis in de muren sector).*

*In deze ronde heeft groen de meeste huizen gebouwd in het kasteel. Daarom ontvangt hij een koninklijk privilege. Als groen slechts 1 huis had gebouwd zou hij slechts 5 prestige punten hebben ontvangen. Rood had (omdat hij als eerste heeft gebouwd in deze ronde) het privilege gewonnen.*



*Voorbeeld: De provoost staat een aantal plaatsen achter de stadhouder op de weg. De laatstgenoemde beweegt 1 plaats naar voren. Daarna wordt de provoost geplaatst op de nieuwe plaats van de stadhouder. De plaats op de weg die het scoreteken bevat van de kerker wordt op deze manier nog niet bereikt. Er wordt alleen "afgerekend" als de spelers in deze ronde (zoals in het vorige voorbeeld) de gehele kerker sector hebben afgebouwd. Anders moet men wachten totdat de stadhouder de plaats bereikt met het scoreteken.*



*Voorbeeld: De provoost staat 1 plaats verder op de weg dan de stadhouder. De stadhouder reist 2 plaatsen vooruit. Daarna wordt de provoost op de nieuwe plaats van de stadhouder geplaatst. Nu wordt de plaats met het scoreteken van de kerker bereikt en wordt er afgerekend (behalve wanneer de kerker al is afgerekend in een vorige ronde, en wel door het volbouwen van de kerker sector).*

### Afrekenen:

In overeenstemming met de sector (kerker, muren of torens) die afgerekend wordt tellen alle spelers, in de beurtvolgorde, het aantal gedeeltes dat men in die sector heeft gebouwd (dat is het aantal huizen dat men in die sector heeft geplaatst in de voorgaande rondes).

**Kerker:**

- Geen huizen ► -2 prestige punten
- 2 of meer huizen ► 1 koninklijk privilege

**Muren:**

- Geen huizen ► -3 prestige punten
- 2 huizen ► 1 koninklijk privilege
- 3 of 4 huizen ► 2 koninklijk privilege
- 5 of meer huizen ► 3 koninklijk privilege

**Torens:**

- Geen huizen ► -4 prestige punten
- 2 of 3 huizen ► 1 koninklijk privilege
- 4 of 5 huizen ► 2 koninklijk privilege
- 6 of meer huizen ► 3 koninklijk privilege

Als er afgerekend is in een sector, ongeacht waar de stadhouder ook op de weg staat, moeten de spelers zich concentreren op de volgende sector van het kasteel, ook al zijn er bepaalde bouwplaatsen nog onbezet in de vorige sector.

Als de laatste sector (de torens) is afgerekend, is het spel ten einde (zie onder).



*Voorbeeld: de kerker moet worden afgerekend. De beurtvolgorde in deze ronde is rood, blauw, oranje en groen. Iedere speler telt nu de kerker sector. Rood heeft 2 huizen gebouwd en ontvangt 1 koninklijk privilege. Blauw heeft 3 huizen gebouwd en ontvangt ook 1 privilege. Oranje heeft niets gebouwd in deze sector en verliest dus 2 prestige punten (je kunt niet minder dan 0 prestige punten hebben). Groen heeft slechts 1 huis gebouwd en ontvangt niets (het groene huis in de muren sector wordt nog niet geteld).*

## Koninklijke privileges

Er zijn verschillende manieren om privileges te verdienen:

- op het toernooiveld
- door het bouwen van bepaalde gebouwen (de kerk, het standbeeld, etc.)
- door de beste bouwer te zijn in een ronde in het kasteel
- tijdens het afrekenen van de sectoren van het kasteel

De koninklijke privileges staan in een tabel met 4 rijen. De rijen vertegenwoordigen:

- verdienen van prestige punten
- verdienen van Dinars
- verdienen van grondstoffen
- exclusief gebruik van bepaalde gebouwen

Iedere rij is verdeeld in 5 kolommen (van links naar rechts neemt het voordeel toe). De eerste en tweede kolom zijn beschikbaar vanaf het begin van het spel. De derde en vierde kolom zijn beschikbaar vanaf het moment dat de kerker is afgerekend. De vijfde kolom is beschikbaar vanaf het moment dat de muren zijn afgerekend.

Als een speler een koninklijk privilege verdient dan kiest hij een rij in de tabel. Als het mogelijk is verschuift hij zijn markesteen naar rechts op de rij van zijn keuze. De speler kan nu direct het effect van dit vakje of van één van de voorgaande vakjes (links daarvan) uitvoeren.

a)					
b)					
c)					
d)					

De tabel met koninklijke privileges

Een speler kan dus ook zijn markeerschijf naar de tweede kolom van een bepaalde rij verplaatsen en toch het effect van het vakje in kolom 1 gebruiken. Het is uiteraard niet toegestaan de markeersteen in een bepaalde rij te verschuiven en het effect te verkrijgen van een andere rij.

Zodra de vijfde kolom is bereikt kan de markeersteen niet meer verder bewegen. Hij kan echter nog wel het privilege van de koning gebruiken om één van de effecten uit deze rij te gebruiken.

Als een speler verschillende privileges verkrijgt in een fase (bijvoorbeeld bij het afrekenen of bij het bouwen van een monument) moeten de privileges worden gekozen op verschillende rijen. Daarom is het ook niet mogelijk om meer dan 4 privileges te verdienen in een fase.

#### a) verkrijgen van prestige punten

De speler kan 1 tot 5 prestige punten verkrijgen, afhankelijk welke kolom hij binnengaat.

#### b) verkrijgen van Dinars

De speler verkrijgt tussen 3 en 7 Dinars, afhankelijk welke kolom hij binnengaat. (ook hier is het tamelijk oninteressant een kolom te kiezen die verder terugligt)

#### c) verkrijgen van grondstoffen

- kolom 1: de speler verkrijgt 1 voedsel grondstof
- kolom 2: de speler verkrijgt 1 hout of 1 steen grondstof
- kolom 3: de speler verkrijgt 1 linnen grondstof
- kolom 4: de speler ruilt 1 grondstof naar keuze voor 2 grondstoffen naar keuze (geen goud)
- kolom 5: de speler verkrijgt 1 goud grondstof

#### d) het exclusieve gebruik van gebouwen

Deze rij geeft het exclusieve recht om bepaalde gebouwen direct te bouwen. Om een gebouw te bouwen hoeft dat gebouw op dat moment niet op het speelbord te staan (bijvoorbeeld: je mag kolom 3 activeren ook al staat er geen metselaar op het bord). De gebouwen worden gebouwd volgens de regels van fase 5.

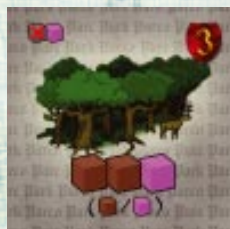
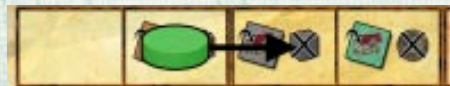
- kolom 1: geen effect
- kolom 2 (timmerman): de speler kan een houten gebouw bouwen met een korting van 1 hout
- kolom 3 (metselaar): de speler kan een stenen gebouw bouwen met een korting van 1 steen
- kolom 4 (notaris): de speler kan een eigen gebouw of een neutraal gebouw omruilen in een residentieel gebouw door slechts 1 linnen te betalen
- kolom 5 (architect): de speler kan een prestigieus gebouw bouwen op één van zijn residentieële gebouwen



*Voorbeeld: Oranje heeft zojuist een privilege verkregen tijdens het afrekenen in de kerker sector. Hij kiest voor de eerste rij (welke prestige punten oplevert), de rij waarin hij al eerder wat heeft verschoven. Daar zojuist de kerker is afgerkend kan hij niet verder bewegen met zijn markeerschijf. Zijn markeerschijf blijft daarom op hetzelfde veld liggen, en hij krijgt 2 prestige punten.*



*Voorbeeld: de spelers bouwen aan de toren sector. Alle kolommen van de tabel zijn nu beschikbaar. Blauw heeft zojuist een koninklijk privilege gewonnen door de kerk te bouwen. Hij kiest de derde lijn (welke grondstoffen oplevert). Hij verschuift zijn markeersteen van de 2e naar de 3e kolom en kiest voor een voedsel grondstof van de bank te ontvangen (hij staat nu in de 3e kolom dus kan hij kiezen uit kolom 1, 2 en 3).*



*Voorbeeld: de spelers bouwen aan de muren sector. Kolom 3 en 4 zijn nu ook beschikbaar in de tabel. Groen heeft zojuist een privilege verdiend op het toernooiveld. Hij kiest voor de vierde rij. Hij verschuift zijn markeersteen van de 2e naar de 3e kolom en kiest ervoor om een park te bouwen. Hij betaalt slechts 1 voedsel (omdat hij 1 steen korting heeft) en plaatst het park fiche op het eerste beschikbare veld op de weg. Hij krijgt direct 3 prestige punten.*

## Einde van het spel

Het spel is ten einde als de sector van de torens wordt afgerekend (ofwel indien de stadhouder de plaats op de weg heeft bereikt waar het scoreteken van de torens staat ofwel indien alle 14 bouwplaatsen van de torens zijn volgebouwd).

De spelers verdienen nu nog het volgende aantal prestige punten:

- 3 prestige punten voor iedere goud grondstof die een speler nog heeft;
- 1 prestige punt voor iedere 3 grondstoffen (geen goud) die een speler nog heeft;
- 1 prestige punt voor iedere 4 Dinars die een speler nog heeft.

**De speler met de meeste prestige punten wint het spel. Als er meerdere spelers zijn met hetzelfde aantal prestige punten wint men gezamenlijk.**

## Caylus voor 2 spelers

Alle spelregels zijn hetzelfde, met de volgende uitzonderingen:

- iedere speler start het spel met 5 Dinars
- de beurtvolgorde wijzigt in iedere ronde (speler A eerste in ronde 1 en tweede in ronde 2, etc) De stallen worden hierdoor niet gebruikt.
- Als een speler past moet de andere speler 3 Dinars betalen (in plaats van de 2 in de normale spelregels) om iets te plaatsen in een gebouw dat niet van zichzelf is. Het plaatsen van een arbeider in je eigen gebouwen kost nog steeds 1 Dinar. De herberg behoudt zijn kracht (de speler wiens pion op de meest rechtse positie staat betaalt 1 Dinar in iedere situatie).

## Caylus met simpele privileges

Dit is een versie voor beginners. De koninklijke privileges zijn versimpeld ten koste van de tactische mogelijkheden.

Gebruik de tabel voor de privileges niet. Als een speler een koninklijk privilege verdient (op het toernooiveld, door een kerk te bouwen, etc etc) verdient de speler 3 prestige punten. Als een speler meerdere privileges in een ronde verdient is ieder privilege 3 prestige punten waard.

## Hints

Een partij Caylus kan zich op verschillende manieren ontwikkelen. Afhankelijk van de keuzes van de spelers (welke gebouwen bouw ik als eerst? Moet er een notaris komen? Wanneer breng je een metselaar op het speelbord?) zal het spel zich in een bepaalde richting ontwikkelen. Sommige spellen zullen te maken krijgen met veel grondstoffen, andere weer niet. De spelers zullen echter steeds hun voordeel moeten behalen uit de moeilijke situaties die zij op hun weg tegenkomen. Hieronder staan enkele adviezen voor een ieder die het beste uit het spel wil halen:

**De volgorde van activering:** Beginnende speler kunnen onachtzaam zijn om bepaalde gebouwen te activeren. Bijvoorbeeld: het toernooiveld kan geactiveerd worden door een Dinar en een linnen te betalen. De Dinar kan gehaald worden uit een handelspost omdat die voor het toernooiveld op de weg staat. De linnen moet echter wel in de voorraad van de speler liggen aan het begin van de beurt van de speler. Want er is geen linnen productiegebouw voor het toernooiveld op de weg. Als een speler een arbeider op een boerderij of bij de handelaren heeft geplaatst en daarna de linnen wenst te gebruiken om het toernooiveld te activeren zal het plan mislukken omdat de grondstof te laat komt!

**De volgorde waarin men past:** Des te later je past, des te meer beïnvloedt je de beweging van de provoost (als je Dinars hebt natuurlijk). De provoost is extreem belangrijk om te bepalen welke arbeiders geactiveerd zullen worden en hoe snel het afrekenen zal beginnen. Als een speler snel past en zijn arbeiders zijn te ver verwijderd op de weg dan zal de speler waarschijnlijk het slachtoffer worden van zijn tegenstanders omdat zij samen zullen spannen en de provoost achterwaarts zullen bewegen. Aan de andere kant is het zo dat een speler, die laat past, zijn Dinars kan gebruiken om al zijn arbeiders te activeren.

**Het plaatsen van arbeiders in de gebouwen van je tegenstander(s):** Het is vaak slim om je arbeiders in andermans gebouwen te plaatsen, ook al ontvangt de tegenstander dan een prestige punt. Het gebruik van de gebouwen kan immers veel meer opleveren.

**Speciale gebouwen:** Het is belangrijk om speciale gebouwen te gebruiken om het spel te winnen. De poort kan gebruikt worden om te temporiseren en zodoende je bedoelingen te verhullen. Het wisselkantoor geeft geld op het juiste moment (net voordat de provoost gaat bewegen). Het koopmansgilde is een goedkope manier om de provoost te laten bewegen. Het toernooiveld geeft je de mogelijkheid om gebruik te maken van de privileges van de koning zonder aan het kasteel te bouwen. De eerste plaats in de stallen geeft je het voordeel van een belangrijke actie in de volgende ronde. De herberg (met name wanneer je met veel spelers speelt) laat je geld besparen of meer arbeiders plaatsen.

**Koninklijke privileges:** De koninklijke privileges stellen je in staat om je strategie te verfijnen. Iedere rij in de tabel is goed te gebruiken. De voordelen van de rij met prestige punten zijn heel duidelijk. De rij met de Dinars stelt de spelers in staat hun verliezen aan te vullen. Het kan ook gebruikt worden om krachtige voordelen te verdienen als sommige gebouwen worden gebouwd (de bank of de kerk). De rij met grondstoffen geeft je de mogelijkheid om die grondstoffen te vinden die je nodig hebt om te winnen. Het geeft je ook toegang tot goud. Tenslotte zorgt de rij met de gebouwen ervoor dat de speler, wiens strategie is gebaseerd op het bouwen aan het kasteel, voor minder geld meer invloed in de stad kan uitoefenen.

**De notaris:** Je moet voorzichtig een keuze maken welk gebouw je omruilt via de notaris. Een speler kan een neutraal gebouw vernietigen die een van zijn eigen gebouwen bedreigt of kan zelfs een marktplein vernietigen om alle andere spelers te beroven van hun bron van inkomsten.

## Dankwoord

De auteur en uitgever bedanken voor hun suggesties, enthousiasme en geduld: Cyril, Dominique, Nico, Emmanuel, Thomas, Raphi, Thomas, Adrien, Anne, Nico N, Laurent, Baptiste, Philippe, Sissy, Arnaud, Raphi, Fabien, Ludwig, David, Christal, Bruno, Xavier, Fred, Sandrine, Benoit, Thibaut, Rick en The Fireball Team.

Caylus wordt in Nederland uitgegeven door Quined Games en White Goblin Games.

Voor meer informatie: [www.ystari.com](http://www.ystari.com), [www.quined.com](http://www.quined.com), [www.whitegoblingames.nl](http://www.whitegoblingames.nl) en [www.caylus.nl](http://www.caylus.nl).