

# Caylus

Stappenplan van een ronde

## 1. Inkomen

Iedere speler ontvangt 2 dukaten

voor elke residentie	voor de bibliotheek	voor het hotel
 <b>+ 1 dukaat</b>	 <b>+ 1 dukaat</b>	 <b>+ 2 dukaat</b>

## 2. Arbeiders plaatsen

- In beurt volgorde, om beurten, 1 arbeider plaatsen
- Arbeider mag in het kasteel of in een gebouw geplaatst worden
- Per gebouw 1 arbeider, behalve het kasteel, de stallen of de herberg
- Kosten om een arbeider te plaatsen:
  - Laagste vrije waarde op de brug
  - 1 dukaat indien het een eigen gebouw betreft
  - 1 dukaat indien men de herberg bezet
- Gebouweigenaar waar een, niet eigen, arbeider in geplaatst wordt krijgt 1 prestige
- Passen, plaats de markeersteen op de brug. De eerste passer krijgt 1 dukaat.



De Herberg

## 3. Speciale gebouwen activeren

Activeer achtereenvolgens:

De poort, het wisselkantoor, het koopmansgilde, het toernooiveld, de stallen en de herberg.

## 4. Het verplaatsen van de provoost

In volgorde van passen mag iedere speler de provoost tot drie stappen voor- of achteruit verplaatsen tegen betaling van 1 dukaat per stap. De provoost kan niet over de brug naar de speciale gebouwen worden verplaatst.



## 5. Gebouwen activeren

Activeer de gebouwen op volgorde te beginnen met het neutrale gebouw na de brug tot en met het gebouw waar de provoost zich bevindt.

## 6. Bouwen aan het kasteel

- In kasteelvolgorde
- In de sectie waar de stadhouder zich bevindt
- Kosten per plaats in het kasteel: 3 verschillende grondstoffen waarvan 1 voedsel (roze)
- Plaats, na betalen, een huisje in de huidige sectie, of de volgende indien de huidige vol is
- Verdien prestige punten naar gelang de sectie
- Verdien een koninklijk privilege indien men de meeste huisjes in deze beurt heeft gebouwd
- Indien er een gelijke stand is, krijgt de speler met de hoogst kasteelvolgorde het privilege
- Indien men niet bouwt (maar wel een arbeider in het kasteel heeft staan) verliest men 2 prestige punten

## 7. Einde van de ronde

- Verplaats de stadhouder
  - 1 hokje vooruit indien de provoost op gelijke hoogte of achter de stadhouder staat
  - 2 hokjes vooruit indien de provoost verder dan de stadhouder op de weg staat
- Verplaats de provoost naar het hokje met de stadhouder
- Komt de stadhouder op of voorbij een hokje met een sectorteken    dan wordt er afgerekend

## Afrekenen

- Afrekenen wordt geactiveerd door de stadhouder of indien een sector is volgebouwd
- Voor het aantal huizen in een sector wordt je beloond met Koninklijke Privileges (zie bord)
- Heeft men geen huizen in een sector gebouwd dan verlies je 2,3 of 4 prestige punten
- In de afgerekende sector kan niet meer gebouwd worden als er nog vrije plaatsen zijn
- De volgende kolommen met Koninklijke Privileges zijn na het afrekenen beschikbaar
- Na afrekenen van de laatste sector is het spel ten einde

## De gebouwen

### Speciale gebouwen



#### De Poort

Verplaats de arbeider naar een  
- onbezet speciaal gebouw  
- vrij veld in kasteel, stal of herberg  
- willekeurig ander gebouw



#### Toernooiveld

Tegen betaling van 1 kleding  
en 1 dukaat krijgt de speler  
1 Koninklijk Privilege



#### Het Wisselkantoor

Ontvang 3 dukaten



#### De Stallen

Wijzigt de beurtvolgorde naar de  
posities in de stallen. De overige  
worden naar beneden geschoven.



#### Het Koopmansgilde

Verplaats de provoost  
1,2 of 3 plaatsen vooruit  
of achteruit



#### De Herberg

In de fase 2 betaald men ongeacht  
de waarde aangegeven door de  
brug slechts 1 dukaat om een  
arbeider te plaatsen

### Productiegebouwen



#### Timmerman

Men mag een **houten** gebouw  
bouwen



#### Notaris

Men mag een **residentie** bouwen  
over een **neutraal** gebouw of  
over een eigen **houten** of **stenen**  
gebouw



#### Metselaar

Men mag een **stenen** gebouw  
bouwen



#### Architect

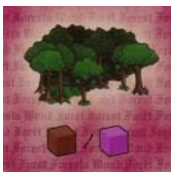
Men mag een **prestigieus**  
gebouw bouwen over een eigen  
**residentie**

Om te bouwen moet je de productiekosten  
van het te bouwen gebouw betalen  
In dit voorbeeld van het standbeeld  
dient men 2 steen en 1 goud te betalen.



Als beloning ontvangt men  
prestige punten en wellicht  
een of twee  
koninklijke privileges

### Grondstof leverende gebouwen (een selectie)



#### Woud

Levert 1 hout òf 1 vlees



#### Handelaren

Betaal 1 dukaat en verwerf 1  
grondstof naar keuze (niet goud)  
Of betaal 2 dukaten voor 2  
grondstoffen (geen goud)



#### Werkplaats

Levert 2 steen en 1 kleding aan de  
speler met de arbeider. Is deze  
arbeider niet van de eigenaar dan  
ontvangt de eigenaar 1 steen òf 1  
kleding



#### Alchemist

Betaal 2 grondstoffen naar keuze  
En ontvang 1 goud. Of betaal  
4 grondstoffen voor 2 goud

### Inkomsten



#### Marktplaats

Betaal 1 grondstof naar keuze (óók  
goud) en ontvang 6 dukaten.  
*N.b. de bouwkosten van de  
marktplaats bedraagt 1 hout en  
1 grondstof naar keuze*



#### Residentie en Prestigieuze gebouwen

Hier kunnen geen arbeiders op  
geplaatst worden. Afgebeelde  
dukaat is inkomen voor de  
eigenaar in fase 1