



# CAYLUS

1303

## ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΑΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ...

1303. Ο πόλεμος εναντίον της Αγγλίας έχει τελειώσει, αλλά η Guyenne παραμένει υπό την κατοχή τους. Το κάστρο του Caylus, που βρίσκεται κοντά στα σύνορα, πρέπει, επομένως, να ενισχυθεί και να εκσυγχρονιστεί. Ως αρχιμάστορας, θα προμηθεύσεις το εργοτάξιο με υλικά, τρόφιμα και εργατικό δυναμικό. Κατασκεύασε κτίρια, προσέλαβε ισχυρούς χαρακτήρες και διαχειρίσου όσο καλύτερα μπορείς τους εργάτες σου για να γίνεις ο πιο διακεκριμένος αρχιμάστορας του Caylus.

## ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κατά τη διάρκεια μιας σειράς 9 γύρων, οι παίκτες θα κερδίσουν πόντους κύρους, αναπτύσσοντας την πόλη και βοηθώντας στην κατασκευή του Κάστρου της Caylus. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους κύρους στο τέλος του παιχνιδιού ανακηρύσσεται νικητής.

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

### ♦ 1 Ταμπλό Παιχνιδιού

### ♦ 90 Πόροι

 20 (τρόφιμα)  20 (ξύλο),  20 (πέτρα),  15 (ύφασμα),  15 (χρυσός)

### ♦ 34 Πλακίδια Κτιρίων:

9 διπλής όψης  
Αρχικά Κτίρια:



Πλευρά  
Προετοιμασίας  
(κίτρινη σημαία)



Πλευρά  
Κατοικίας  
(πράσινη σημαία)

18 Κτίρια διπλής όψης:  
(9 ξύλινα κτίρια, καφέ σημαία,  
και 9 πέτρινα κτίρια, γκρι σημαία)

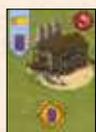


Πλευρά  
Προετοιμασίας  
(χωρίς κόστος  
κατασκευής)

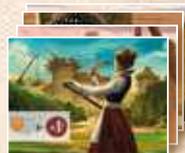
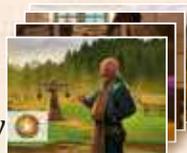


Πλευρά  
Ανέγερσης  
(με κόστος  
κατασκευής)

7 Μνημεία  
(μπλε σημαία)



### ♦ 12 Πλακίδια Χαρακτήρων



♦ 75 εργάτες  (15 σε κάθε χρώμα: μπλε, κόκκινο, πράσινο, κίτρινο, μαύρο)

♦ 50 σπίτια  (10 σε κάθε χρώμα: μπλε, κόκκινο, πράσινο, κίτρινο, μαύρο)

♦ 1 Επιθεωρητής 

♦ 1 Δείκτης γύρου 

♦ 1 Πλακίδιο Πρώτου Παίκτη 

♦ 120 Δείκτες Πόντων Κύρους (ΠΚ)    

♦ 1 Βιβλίο Κανόνων

### ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΠΟΣΟΤΗΤΕΣ

Τα Σπίτια και οι Εργάτες των παικτών είναι περιορισμένης ποσότητας, δηλαδή:  
- Όταν ένας παίκτης δεν έχει πλέον Σπίτια στο χρώμα του, δεν μπορεί να κατασκευάσει άλλα,  
- Κάθε Εργάτης που λαμβάνεται μετά του 15ου χάνεται.  
Οι Πόροι και οι Πόντοι Κύρους είναι απεριόριστοι.

## ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Τοποθετήστε το ταμπλό του παιχνιδιού στο κέντρο του τραπεζιού.

**Ανακατέψτε τα 9 αρχικά Κτίρια και τοποθετήστε τα τυχαία:**

- 1 κτίριο, με την πλευρά προετοιμασίας ανοιχτή, στον πρώτο χώρο του Εργοταξίου 
- Τα υπόλοιπα 8 Κτίρια, με την πλευρά προετοιμασίας ανοιχτή, στους χώρους  πάνω στο Δρόμο. 

**Ανακατέψτε τα 9 ξύλινα κτίρια και τοποθετήστε τα τυχαία:**

- 1 κτίριο, με την πλευρά προετοιμασίας ανοιχτή, στο δεύτερο χώρο του Εργοταξίου 
- 1 Κτίριο, με την πλευρά προετοιμασίας ανοιχτή, στο χώρο  του δρόμου 
- Τα υπόλοιπα 7 κτίρια, με την πλευρά Ανέγερσης ανοιχτή, δίπλα στο ταμπλό.



**ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ:** Το Κτίριο του Λιθοξόου (Stonemason)  δεν μπορεί ποτέ να τοποθετηθεί στο δρόμο στην αρχή του παιχνιδιού (αν συμβεί αυτό, τραβήξτε ένα άλλο Κτίριο).

**Ανακατέψτε τα 9 πέτρινα κτίρια, και τοποθετήστε τα τυχαία:**

- 1 κτίριο, με την πλευρά προετοιμασίας ανοιχτή, στο τρίτο χώρο του Εργοταξίου 
- 1 Κτίριο, με την πλευρά προετοιμασίας ανοιχτή, στο χώρο  του δρόμου 
- Τα υπόλοιπα 7 κτίρια, με την πλευρά Ανέγερσης ανοιχτή, δίπλα στο ταμπλό.

**Τοποθετήστε τα 7 Μνημεία δίπλα στο ταμπλό.**

**Τοποθετήστε τον Επιθεωρητή ακριβώς πριν από το χώρο  στο δρόμο .**

**Τοποθετήστε το δείκτη Γύρου στη θέση 1 .**

Τοποθετήστε τους Πόρους και τους Πόντους Κύρους (ανοιχτούς) κοντά στο ταμπλό για να σχηματίσετε την προμήθεια .

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα. Παίρνουν τα αντίστοιχα σπίτια και τοποθετούν 1 από αυτά κάτω από τη γέφυρα των συντεχνιών . Παίρνουν επίσης εργάτες στο χρώμα τους.

Ο αριθμός των εργατών βασίζεται στον αριθμό των παικτών:

• 10 εργάτες σε 2 ή 5 παίκτες

• 6 εργάτες σε 3 ή 4 παίκτες

Οι υπόλοιποι εργάτες τοποθετούνται στο Καταυλισμό .

Επιλέξτε τυχαία τον Πρώτο Παίκτη και δώστε του το πλακίδιο Πρώτου Παίκτη. Ανακατέψτε τα πλακίδια Χαρακτήρων και τραβήξτε τόσα όσα είναι οι παίκτες + 3 (επιστρέψτε τους υπόλοιπους Χαρακτήρες στο κουτί του παιχνιδιού, καθώς δεν θα χρησιμοποιηθούν ξανά). Ξεκινώντας με τον τελευταίο παίκτη και συνεχίζοντας αριστερόστροφα, κάθε παίκτης επιλέγει 1 πλακίδιο Χαρακτήρα το οποίο τοποθετεί ανοιχτό μπροστά του. Οι υπόλοιποι 3 Χαρακτήρες τοποθετούνται στο ταμπλό .

Και τέλος, κάθε παίκτης παίρνει 2  1  και 1 .

**Σημείωση:** Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι Εργάτες και οι Πόροι των παικτών πρέπει να είναι ορατοί σε όλους τους παίκτες. Ωστόσο, κρατήστε τους Πόντους Κύρους που κερδίζετε κρυφούς.

## ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ (ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ)



### Συνιστώμενοι Χαρακτήρες (για το πρώτο παιχνίδι)

2 παίκτες:

THE ARCHITECT



THE FOREMAN



THE DELIVERYMAN



5 παίκτες -  
Το ίδιο όπως  
με 4+ παίκτες:

THE EARLY RISER



THE BAILIFF



THE DAY LABORER



THE CHAMBERLAIN



THE JOURNEYMAN



4 παίκτες -  
Το ίδιο όπως  
με 3+ παίκτες:

Για το πρώτο σας παιχνίδι Caylus, σας συμβουλεύουμε να μην παίξετε με 5 παίκτες, καθώς το παιχνίδι κρατάει περισσότερο και είναι λιγότερο επιεικές για τους νέους παίκτες.

# ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

**Το παιχνίδι παίζεται σε 9 γύρους. Κάθε γύρος χωρίζεται σε τέσσερις φάσεις:**

- 1 - Σχεδιασμός.
- 2 - Ενεργοποίηση: Οι τοποθετημένοι εργάτες ενεργοποιούνται.
- 3 - Παράδοση: Οι παίκτες συμβάλλουν στην κατασκευή του κάστρου.
- 4 - Διαχείριση: Οι παίκτες κατασκευάζουν μνημεία και αποκτούν νέους εργάτες.

## ΦΑΣΗ 1 – ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη και προχωρώντας δεξιόστροφα, κάθε παίκτης, με τη σειρά του, εκτελεί μία από τις ακόλουθες τρεις ενέργειες:

### α) Τοποθετεί 1 Εργάτη σε ένα Κτίριο:

Ο παίκτης τοποθετεί 1 από τους Εργάτες του σε ένα από τα Κτίρια του δρόμου (δηλ. τα κτίρια πριν από τη γέφυρα των συντεχνιών, εκείνα που τοποθετούνται κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας του παιχνιδιού και αυτά που κατασκευάζονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού).

⊘ Απαγορεύεται η τοποθέτηση Εργάτη:

- Σε ένα κτίριο που είναι ήδη κατειλημμένο από άλλον Εργάτη,
- Σε Μνημείο,
- Σε Κατοικία,
- Στα 3 κτίρια που τοποθετήθηκαν στο εργοτάξιο κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας,
- Σε χώρο στο δρόμο όπου δεν έχει κατασκευαστεί ακόμη κανένα κτίριο.

Όταν ένας Εργάτης τοποθετείται σε ένα Κτίριο που έχει κατασκευαστεί από άλλον παίκτη, ο τελευταίος κερδίζει αμέσως 1 πόντο Κύρους. Ένας παίκτης δεν κερδίζει Κύρος όταν τοποθετεί έναν Εργάτη σε ένα από τα δικά του Κτίρια.

### β) Τοποθετεί 1 Εργάτη στο Εργοτάξιο:

Ο παίκτης τοποθετεί 1 από τους Εργάτες του στην πρώτη διαθέσιμη θέση του Εργοταξίου, από αριστερά προς τα δεξιά. Το Εργοτάξιο μπορεί να πάρει αρκετούς Εργάτες, αλλά μόνο 1 από κάθε παίκτη.



### γ) Πάσο:

Αν ένας παίκτης θέλει να πάει πάσο (ή πρέπει να πάει πάσο επειδή δεν έχει άλλους εργάτες να τοποθετήσει), τοποθετεί το σπίτι του χρώματός του στην πρώτη διαθέσιμη θέση της Γέφυρας Συντεχνιών, από αριστερά προς τα δεξιά. Όταν ένας παίκτης πάει πάσο, η σειρά του σε αυτή την Φάση τελειώνει και δεν μπορεί πλέον να τοποθετήσει Εργάτες.



Ο πρώτος παίκτης που πάει πάσο παίρνει το πλακίδιο Πρώτου παίκτη και το τοποθετεί μπροστά του (θα είναι ο Πρώτος Παίκτης στον επόμενο γύρο). Για το υπόλοιπο του γύρου, κάθε φορά που κάποιος άλλος παίκτης τοποθετεί έναν Εργάτη του, πρέπει να επιστρέψει 1 επιπλέον Εργάτη στον Καταυλισμό.

Η φάση αυτή τελειώνει όταν όλοι οι παίκτες έχουν πάει πάσο τη σειρά τους.



Παράδειγμα: Στη σειρά τους, ο Μπλε επιλέγει να πάει πάσο τη σειρά του. Επομένως, αυτός τοποθετεί το σπίτι του στην πρώτη διαθέσιμη θέση της γέφυρας των συντεχνιών. Καθώς είναι ο πρώτος παίκτης που πάει πάσο, παίρνει το πλακίδιο Πρώτου παίκτη. Από τώρα και στο εξής, ο Μαύρος, ο Πράσινος και ο Κόκκινος θα πρέπει να ξοδεύουν 1 επιπλέον εργάτη για κάθε εργάτη που τοποθετούν. Ο Μαύρος επιλέγει να πάει πάσο επίσης, ο Πράσινος τοποθετεί 1 εργάτη (και στη συνέχεια πληρώνει το πρόσθετο κόστος επιστρέφοντας 1 εργάτη του πίσω στον καταυλισμό) και ο Κόκκινος πάει πάσο επίσης. Ο Πράσινος είναι τώρα ο μόνος που έμεινε: τοποθετεί 1 τελευταίο εργάτη (και επιστρέφει 1 εργάτη στο καταυλισμό), και στη συνέχεια πάει πάσο. Η σειρά στη γέφυρα των Συντεχνιών είναι η εξής: Μπλε, Μαύρος, Κόκκινος και Πράσινος.

## ΦΑΣΗ 2 - ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ

Τα Κτίρια ενεργοποιούνται το ένα μετά το άλλο, ξεκινώντας από την Πύλη της Πόλης (την κάτω αριστερή γωνία) και ακολουθώντας το δρόμο μέχρι τον Επιθεωρητή. Κάθε παίκτης που έχει 1 εργάτη σε ένα Κτίριο μπορεί να εφαρμόσει την επίδραση του μία φορά. Στη συνέχεια, επιστρέφει τον Εργάτη του στον Καταυλισμό.

**ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: ΠΟΤΕ μην επιστρέψετε έναν Εργάτη που τοποθετήθηκε μπροστά στο ταμπλό σας.**

### ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ ΤΩΝ ΚΤΙΡΙΩΝ

#### α) Εκθεσιακός χώρος



Ο παίκτης ξοδεύει 1 για να κερδίσει αμέσως 1 Εύνοια (βλ. σελ. 6).

#### β) Δικηγόρος



Ο παίκτης ξοδεύει 1 και τοποθετεί 1 από τα Σπίτια του πάνω από οποιοδήποτε Κτίριο στο δρόμο υπό την προϋπόθεση ότι έχει κίτρινη σημαία. Το εν λόγω κτίριο θα μετατραπεί σε Κατοικία κατά τη διάρκεια της φάσης Διαχείρισης (Φάση 4 του του παιχνιδιού).



#### γ) Ξυλουργός



Ο παίκτης επιλέγει 1 Κτίριο ξύλου από το απόθεμα, ξοδεύει τους πόρους που απεικονίζονται στην επάνω αριστερή πλευρά, και στη συνέχεια τοποθετεί αυτό το Κτίριο (με την πλευρά Ανέγερσης ανοιχτή) στην πρώτη κενή θέση στο δρόμο. Στη συνέχεια, τοποθετεί 1 από τα σπίτια του πάνω από αυτό το κτίριο για να σηματοδοτήσει την ιδιοκτησία και κερδίζει αμέσως τους πόντους Κύρους που απεικονίζονται στην επάνω δεξιά πλευρά του πλακιδίου. Σημείωση: Δεν επιτρέπεται η εκτέλεση αυτής της ενέργειας αν δεν υπάρχει διαθέσιμος χώρος στο δρόμο.



: Όταν αυτό το σύμβολο απεικονίζεται στο κόστος κατασκευής, ο παίκτης μπορεί να είτε να ξοδεύσει 1 , 1 , 1 ή 1 .



Παράδειγμα: Ο Κόκκινος έχει 1 Εργάτη στον Ξυλουργό και θέλει να κατασκευάσει ένα Λατομείο. Ξοδεύει 1  και 1  και τοποθετεί το πλακίδιο στην πρώτη κενή θέση του δρόμου. Στη συνέχεια, τοποθετεί 1 Σπίτι από πάνω του για να δείξει ότι το λατομείο είναι δικό του και αμέσως κερδίζει 2 πόντους κύρους.

### ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΕΠΙΘΕΩΡΗΤΗ - δ) και ε)

Ο Επιθεωρητής κινείται κατά μήκος του Δρόμου, ανάμεσα σε Κτίρια και κενά τετράγωνα. Κάθε κίνηση είναι 1 βήμα. Ο Επιθεωρητής τοποθετείται πάντα στον Δρόμο, ποτέ σε κενό τετράγωνο ή Κτίριο.

Ο Επιθεωρητής δεν μπορεί να κινηθεί προς τα πίσω πέρα από τη Γέφυρα των Συντεχνιών.



#### δ) Διόδια

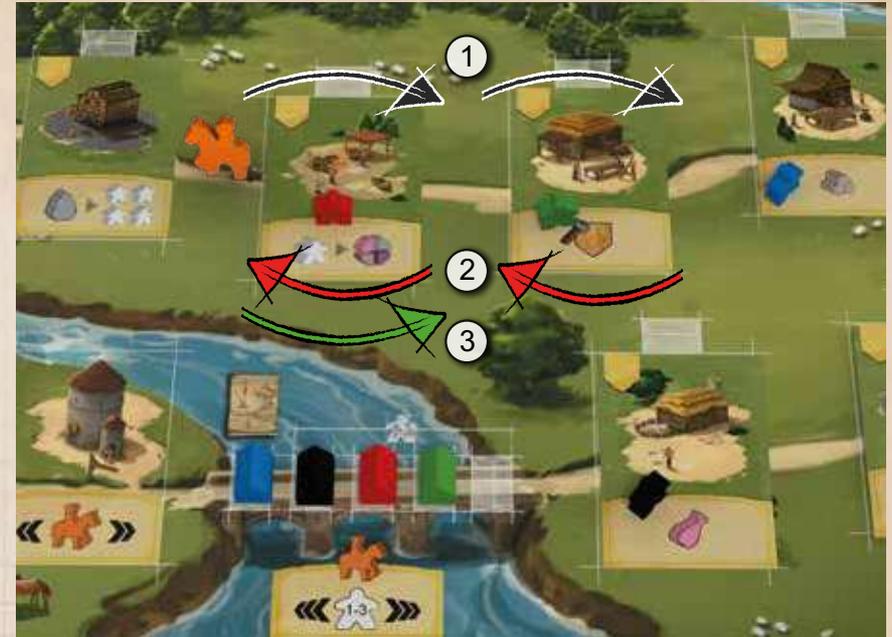


Ο παίκτης μετακινεί τον Επιθεωρητή κατά 0, 1 ή 2 βήματα είτε προς τα εμπρός είτε προς τα πίσω.

#### ε) Η Γέφυρα των Συντεχνιών



Κατά την ενεργοποίηση της Γέφυρας των Συντεχνιών, οι παίκτες μπορούν να μετακινήσουν τον Επιθεωρητή, ο καθένας στη σειρά του με τη σειρά που εμφανίζονται τα Σπίτια στη Γέφυρα των Συντεχνιών. Κάθε παίκτης **μπορεί** να μετακινήσει τον Επιθεωρητή από 1 έως 3 βήματα, προς τα εμπρός ή προς τα πίσω, επιστρέφοντας από 1 εργάτη στον Καταυλισμό για κάθε βήμα. Επιτρέπεται και συνιστάται, να συζητάτε και να διαπραγματεύεστε. Καθώς τίποτα δεν συναλλάσσεται, οι παίκτες μπορούν να προχωρήσουν όπως επιθυμούν, ανεξάρτητα από τις συζητήσεις ή διαπραγματεύσεις που κάνανε. Ωστόσο, η σειρά των αποφάσεων παραμένει αυτή με τα Σπίτια στην Γέφυρα των Συντεχνιών.



**Παράδειγμα:** Σε αυτόν τον γύρο, ο Μπλε ήταν ο πρώτος που πήγε πάσο τη σειρά του, ακολουθούμενος από τον Μαύρο, τον Κόκκινο και τον Πράσινο. Κάθε παίκτης, με αυτή τη σειρά, έχει τώρα την ευκαιρία να κινήσει τον Επιθεωρητή. Ο Μπλε επιλέγει να μην ξοδέψει τίποτα, ο Μαύρος επιλέγει να επιστρέψει 2 Εργάτες στον Καταυλισμό για να μετακινήσει τον Επιθεωρητή 2 βήματα προς τα πίσω **1**. Αυτό σημαίνει ότι του Κόκκινου και Πράσινου οι Εργάτες δεν θα ενεργοποιηθούν πλέον. Έτσι, ο Κόκκινος επιστρέφει 2 Εργάτες στον Καταυλισμό για να μετακινήσει τον Επιθεωρητή κατά 2 βήματα προς τα εμπρός **2**. Τέλος, ο Πράσινος επιστρέφει 1 Εργάτη στον Καταυλισμό για να μετακινήσει τον Επιθεωρητή κατά 1 βήμα προς τα πίσω **3**. Οι εργάτες του θα ενεργοποιηθούν, αλλά όχι αυτός του Κόκκινου.



## στ) Αρχικά Κτίρια



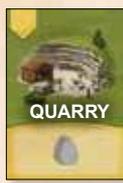
FARM

Πάρτε 1



SAWMILL

Πάρτε 1



QUARRY

Πάρτε 1



CARP

Δείτε γ



MARKET

Επιστρέψτε 1 Εργάτη στον Καταυλισμό (εκτός από αυτόν στην Αγορά) για να πάρετε 1 πόρο της επιλογής σας μεταξύ , , η .



GUILD

Ξοδέψτε 1 πόρο της επιλογής σας μεταξύ , , ή και πάρτε 3 Εργάτες από τον Καταυλισμό.



GUILD

Ξοδέψτε 1 και πάρτε 4 Εργάτες από τον Καταυλισμό.

## ζ) Ξύλινα και Πέτρινα Κτίρια

Οι Επιδράσεις αυτών των Κτιρίων εξηγούνται στις σελίδες 10 και 11.

## η) Κτίρια τοποθετημένα μετά τον Επιθεωρητή

Τα Κτίρια αυτά δεν ενεργοποιούνται: Οι εργαζόμενοι που τοποθετούνται εκεί επιστρέφουν στον Καταυλισμό.



**Παράδειγμα:** ο κόκκινος παίρνει 1 , ο κίτρινος παίρνει 2 . Οι κόκκινοι και οι πράσινοι εργατες που τοποθετήθηκαν μετά τον **Επιθεωρητή** δεν μπορούν να ενεργοποιήσουν τα Κτίρια τους και επιστρέφουν στον Καταυλισμό.

## ΦΑΣΗ 3 - ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΕΡΓΟΤΑΞΙΟ



Αυτή η Φάση αφορά μόνο τους παίκτες που έχουν τοποθετήσει έναν Εργάτη στο Εργοτάξιο. Αυτοί οι παίκτες παραδίδουν στο Εργοτάξιο με τη σειρά τοποθέτησης (από αριστερά προς τα δεξιά). Στη σειρά του, ο παίκτης αποφασίζει τον αριθμό των δεμάτων που θα παραδώσει. Ένα δέμα πρέπει να αποτελείται από 3 διαφορετικούς πόρους, εκ των οποίων ο ένας πρέπει να είναι . Ο παίκτης κερδίζει 5 πόντους Κύρους ανά δέμα που παραδίδει στο Εργοτάξιο.



Μόλις όλοι οι παίκτες παραδώσουν τα δέμα τους, ο παίκτης που παρέδωσε τα περισσότερα δέματα κατά τη διάρκεια αυτού του γύρου κερδίζει αμέσως 1 Εύνοια (βλ. παρακάτω). Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης που τοποθέτησε πρώτος τον Εργάτη του κερδίζει την Εύνοια.



**Παράδειγμα:** ο Κόκκινος και ο Πράσινος έχουν τοποθετήσει από 1 Εργάτη στο Εργοτάξιο. Ο Κόκκινος, τοποθετημένος στη θέση 1, παραδίδει ένα δέμα (και κερδίζει 5 Πόντους Κύρους), ενώ ο Πράσινος παραδίδει 2 δέματα (και κερδίζει 10 Πόντους Κύρους). Σε αυτόν τον γύρο, ο Πράσινος είναι ο παίκτης που έχει παραδώσει τα περισσότερα δέματα στο Εργοτάξιο και κερδίζει 1 Εύνοια. Αν ο Πράσινος είχε επιλέξει να παραδώσει 1 δέμα (και όχι 2), τότε ο Κόκκινος - ο οποίος ήταν πρώτος στο Εργοτάξιο θα κέρδιζε την Εύνοια.

## Εύνοια

Όταν ένας παίκτης κερδίζει μια Εύνοια, πρέπει αμέσως:

- Να πάρει έναν Χαρακτήρα από άλλον παίκτη,

**Η**

- Να επωφεληθεί από την επίδραση ενός από τα 3 Κτίρια που είναι τοποθετημένα στο Εργοτάξιο κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας παιχνιδιού. Στη συνέχεια, αν έχει απομείνει τουλάχιστον 1 Χαρακτήρας στο ταμπλό, μπορεί να πάρει έναν και να τον τοποθετήσει ανοιχτό μπροστά του.

**Σημαντικό:**

Γύροι 1 έως 3: ένας παίκτης μπορεί να ενεργοποιήσει το αποτέλεσμα μόνο του πρώτου Κτιρίου. Γύροι 4 έως 6: ένας παίκτης επιλέγει το αποτέλεσμα του πρώτου ή του δεύτερου Κτιρίου. Γύροι 7 έως 9: ο παίκτης μπορεί να κάνει μια επιλογή μεταξύ των 3 Κτιρίων.

## ΦΑΣΗ 4 - ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ

Οι παίκτες εκτελούν τα ακόλουθα με την αναγραφόμενη σειρά:

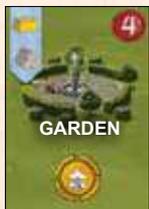
- 1)   **1) Κατοικίες:** όλα τα αρχικά Κτήρια (κίτρινη σημαία) στα οποία υπάρχει παν τους σπίτι, γυρίζουν προς την πλευρά Κατοικίας τους. (πράσινη σημαία).
- 2)   **2) Μνημεία:** Ξεκινώντας από τη Γέφυρα των Συντεχνιών και προχωρώντας κατά μήκος του δρόμου, κάθε Κατοικία (πράσινη σημαία) μπορεί να αντικατασταθεί από ένα Μνημείο (μπλε σημαία). Ο ιδιοκτήτης της Κατοικίας κάνει αυτή την επιλογή, και αν το επιλέξει, πρέπει να πληρώσει το κόστος του επιλεγμένου Μνημείου (που απεικονίζεται στην επάνω αριστερή πλευρά του πλακιδίου), και στη συνέχεια να τοποθετηθεί το πλακίδιο στην κορυφή της Κατοικίας. Στη συνέχεια, κερδίζει τους πόντους Κύρους που απεικονίζονται στο πλακίδιο. Είναι δυνατόν ένας παίκτης να αντικαταστήσει περισσότερες από μία από τις Κατοικίες του με ένα Μνημείο κατά τη διάρκεια του ίδιου γύρου.



**Σημείωση:** Ο παίκτης που κατασκευάζει το Θέατρο κερδίζει αμέσως 1 Εύνοια και 12 πόντους Κύρους.

- 3)  **Πρόσληψη:** Κάθε παίκτης παίρνει 3 Εργάτες από τον Καταυλισμό (2 εργάτες σε παιχνίδι 5 παικτών) +:

- 1 Εργάτη για κάθε  Κατοικία που κατέχει,
- 2 Εργάτες αν κατασκεύασαν τον Κήπο, 1  αν κατασκεύασαν την Σιταποθήκη,
- 1  αν κατασκεύασαν το Εργοστάσιο.



Παράδειγμα παιχνιδιού 4 παικτών:  
ο Πράσινος παίρνει 3 Εργάτες,  
Ο Μαύρος παίρνει 5 Εργάτες.  
(2 κατοικίες), ο Κόκκινος  
παίρνει 5 Εργάτες (κήπος), και  
Μπλε παίρνει 3 Εργάτες και  
1  (Εργοστάσιο).

- 4) Στη συνέχεια, ο Επιθεωρητής τοποθετείται ακριβώς πριν από το τελευταίο Κτήριο που κατασκευάστηκε (αγνοείται το πέτρινο κτήριο που τοποθετήθηκε στο δρόμο στην αρχή του παιχνιδιού, εφόσον υπάρχουν κενές θέσεις μπροστά του).

### Παραδείγματα



- 1) Στο τέλος του γύρου, ο Επιθεωρητής τοποθετείται μεταξύ του Λατομείου και του Λιθοξόδου.



- 2) Στο τέλος του γύρου, ο Επιθεωρητής τοποθετείται μεταξύ του Πριονιστηρίου και του Χρυσωρυχείου.



- 3) Στο τέλος του γύρου, ο Επιθεωρητής τοποθετείται μεταξύ του Χρυσωρυχείου και του Αλχημιστή.

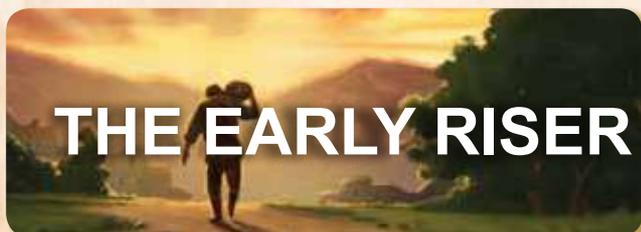
- 5) Μετακινήστε τον Δείκτη Γύρου 1 θέση προς τα εμπρός και ξεκινήστε έναν νέο γύρο.

### ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει στο τέλος του ένατου γύρου. Οι παίκτες αποκαλύπτουν τους Πόντους Κύρους τους. Προσθέτουν 2 Πόντους Κύρους για κάθε  που έχουν. Ο παίκτης που έχει τους περισσότερους Πόντους Κύρους κερδίζει το παιχνίδι. Οι ισόπαλοι παίκτες μοιράζονται τη νίκη.

## ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

### THE EARLY RISER



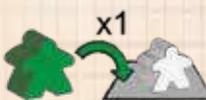
Στην αρχή της Φάσης Σχεδιασμού, πριν ο Πρώτος Παίκτης παίξει την σειρά του, μπορείτε να τοποθετήσετε 1 Εργάτη. Αν το κάνετε, πρέπει να επιστρέψετε 1 Εργάτη στον Καταυλισμό. Μετά από αυτή την τοποθέτηση, παίξετε τη Φάση Σχεδιασμού όπως περιγράφεται στη σελίδα 4, ξεκινώντας με τον Πρώτο Παίκτη. Σημείωση: Αν ο Πρώτος Παίκτης έχει τον Early Riser, μπορεί να παίξει δύο φορές στη σειρά στην αρχή της Φάσης Σχεδιασμού (αν επιστρέψει 1 εργάτη στον καταυλισμό).

### THE NIGHT WORKER



Όταν τουλάχιστον ένας άλλος παίκτης έχει πάει πάσο τη σειρά του, μπορείτε να συνεχίσετε να τοποθετείτε Εργάτες χωρίς επιπλέον κόστος. Σημείωση: Ο Εργάτης της νύχτας δεν ακυρώνει το πρόσθετο κόστος του Early Riser.

### THE JOURNEYMAN



Μια φορά ανά γύρο, μπορείτε να τοποθετήσετε έναν Εργάτη σε ένα Κτίριο που καταλαμβάνεται από έναν άλλο Εργάτη ενός παίκτη. Η επίδραση του Εργάτη σας ενεργοποιείται **μετά** από τον εργάτη που βρίσκεται ήδη σε αυτή την θέση.

### THE THIEF



Όταν τοποθετείτε έναν Εργάτη στο Κτίριο ενός άλλου παίκτη, ο τελευταίος δεν κερδίζει ΠΚ (ακόμη και αν έχει τον Steward).

### THE STEWARD



Κερδίζετε 2 ΠΚ όταν ένας άλλος παίκτης τοποθετεί έναν Εργάτη σε ένα από τα Κτίρια σας.

### THE BAILIFF



Αφού όλοι οι παίκτες έχουν παίξει το στάδιο ε) της φάσης ενεργοποίησης (Γέφυρα Συντεχνιών), μπορείτε να μετακινήσετε τον Επιθεωρητή 1 βήμα προς τα εμπρός ή προς τα πίσω χωρίς κόστος.



Κερδίζετε 1 επιπλέον ΠΚ όταν κατασκευάζετε ένα Ξύλινο Κτίριο, ένα Πέτρινο Κτίριο ή ένα Μνημείο.



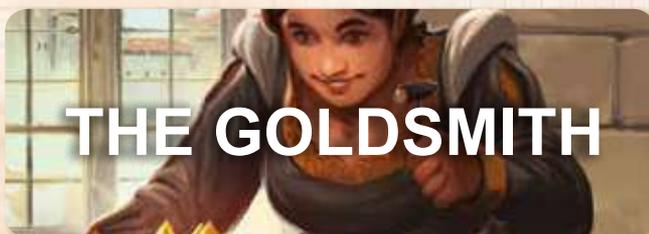
Μπορείτε να παραδώσετε δέματα στο Εργοτάξιο χωρίς να τοποθετήσετε έναν Εργάτη, εκεί, αλλά παραδίδετε τελευταίος. Εάν έχετε ήδη 1 Εργάτη στο Εργοτάξιο, μπορείτε να δώσετε έναν ορισμένο αριθμό δεμάτων και, στη συνέχεια, να προσθέσετε περισσότερα με την ιδιότητα του Deliveryman (μόλις οι άλλοι παίκτες λάβουν τις αποφάσεις τους). Ο συνολικός αριθμός των δεμάτων και η θέση του Εργάτη σας λαμβάνονται υπόψη για να καθοριστεί ποιος θα πάρει την Εύνοια.



Μπορείτε να παραδώσετε δέματα στο Εργοτάξιο χωρίς περιορισμό Πόρων.  
(για παράδειγμα: 3  2  και 1  2  και 1  κ.λπ.).



Κερδίστε 1 επιπλέον ΠΚ ανά δέμα που παραδίδετε στο Εργοτάξιο.  
Σημείωση: Τα μπόνους του Foreman's και του Goldsmith είναι αθροιστικά.



Μία φορά ανά γύρο, αν παραδώσετε ένα δέμα που περιέχει τουλάχιστον 1  στο Εργοτάξιο, κερδίζετε επιπλέον 5 ΠΚ για το συγκεκριμένο δέμα.  
**Σημείωση:** Τα μπόνους του Goldsmith και του Foreman είναι αθροιστικά.



Πάρτε 1 επιπλέον Εργάτη στη Φάση 4 (Πρόσληψη)

# ΞΥΛΙΝΑ ΚΤΙΡΙΑ

(κατασκευάζονται από τον Carpenter(Ξυλουργό) 



**COVERED MARKET**

**Πλευρά Ανέγερσης:**  
Πάρτε 3 Εργάτες.



**COVERED MARKET**

**Πλευρά Προετοιμασίας:**  
Πάρτε 2 Εργάτες και κερδίστε 1 ΠΚ



**MARKET**

Πάρτε 1 Πόρο της επιλογής σας μεταξύ:



**Πανομοίτυπο στην Πλευρά Προετοιμασίας**



**MANOR**

**Πλευρά Ανέγερσης:**  
Αμέσως κερδίστε 1 Εύνοια (βλ. σελ. 6)



**MANOR**

**Πλευρά Προετοιμασίας:**  
Κερδίστε 2 ΠΚ



**TAILOR**

Εοδέψτε 1  για να κερδίσετε 4 ΠΚ  
Ή 2  για να κερδίσετε 6 ΠΚ.

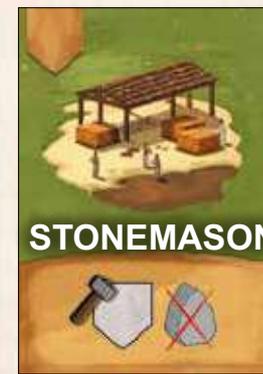
**Πανομοίτυπο στην Πλευρά Προετοιμασίας**



**STONEMASON**

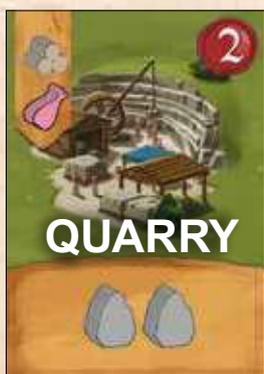
**Πλευρά Ανέγερσης:** Επιλέξτε ένα Πέτρινο Κτίριο από την προμήθεια και ξοδέψτε τους πόρους που απεικονίζονται στην επάνω αριστερή πλευρά του πλακιδίου. Στη συνέχεια, τοποθετήστε αυτό το Κτίριο (πλευρά Ανέγερσης φανερή) στην πρώτη κενή θέση του δρόμου. Τοποθετήστε 1 από τα Σπίτια σας πάνω από αυτό το Κτίριο για να επισημάνετε την ιδιοκτησία και να κερδίσετε τους ΠΚ που απεικονίζονται στην επάνω δεξιά πλευρά του πλακιδίου.

**Σημείωση:** Δεν επιτρέπεται να εκτελέσετε αυτή την ενέργεια αν δεν υπάρχει διαθέσιμος χώρος στο δρόμο.

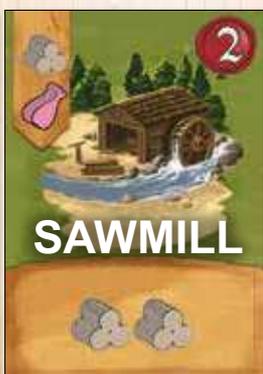


**STONEMASON**

**Πλευρά Προετοιμασίας:**  
Το ίδιο αποτέλεσμα με αυτό της πλευρά Ανέγερσης, αλλά δεν πληρώνετε  για να το κατασκευάσετε (πληρώστε τους υπολοίπους απεικονιζόμενους πόρους).



**QUARRY**



**SAWMILL**



**SPINNING MILL**



**FARM**

**Πλευρά Ανέγερσης:**  
Πάρτε τους εικονιζόμενους 2 Πόρους.



**FARM**

**Πλευρά Προετοιμασίας:**  
Πάρτε τον εικονιζόμενο Πόρο και κερδίστε 1 ΠΚ

# ΠΕΤΡΙΝΑ ΚΤΙΡΙΑ

(κατασκευάζονται από τον Stonemason (λιθοξόο) )



**QUARRY**



**SAWMILL**



**FARM**

**Πλευρά Ανέγερσης:** Πάρτε τους εικονιζόμενους 3 Πόρους. Επίσης, αν αυτό το Κτίριο ενεργοποιείται από παίκτη εκτός από τον ιδιοκτήτη του, ο τελευταίος παίρνει το μόνους που απεικονίζεται στο πλάι.  
**Σημείωση:** Οι ΠΚ που αποκτώνται κατά την τοποθέτηση ενός Εργάτη από άλλον παίκτη διατηρούνται, είτε το Κτίριο έχει ενεργοποιηθεί είτε όχι. Ωστόσο, ο μόνους Πόρος είναι διαθέσιμος μόνο εάν το κτίριο ενεργοποιηθεί, είτε ο παίκτης που τοποθέτησε τον εργάτη του πήρε τους πόρους ή όχι.

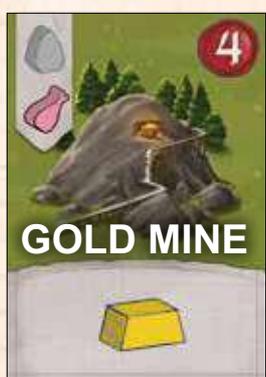
**Παράδειγμα:** Ο κόκκινος τοποθετεί 1 Εργάτη στο Αγρόκτημα. Ο ιδιοκτήτης (Μπλε) κερδίζει 1 ΠΚ. Αν το Κτίριο ενεργοποιείται, ο Κόκκινος παίρνει 2  και 1  , και ο μπλε παίρνει 1  . Αν ο Μπλε ενεργοποιήσει το δικό του Αγρόκτημα, θα πάρει μόνο 2  και 1  .



**Πλευρά Προετοιμασίας:**  
 Πάρτε τους εικονιζόμενους 2 Πόρους.



**Η δύναμη του Journeyman:**  
 Ο ιδιοκτήτης των Κτιρίων Παραγωγής (δηλ., Λατομείο, Πριονιστήριο, Αγρόκτημα) παίρνει μόνο 1 μόνους Πόρο ακόμη και αν 2 άλλοι παίκτες βρίσκονται στο Κτίριό του. Ο ιδιοκτήτης δεν παίρνει κανένα μόνους πόρο αν είναι μεταξύ των 2 παικτών στο Κτίριο του.



**GOLD MINE**

Πάρτε 1 .



**FOUNDRY**

Επιστρέψτε 1 Εργάτη στον Καταυλισμό για να πάρετε 1 ,  
 Η 3 Εργάτες για να πάρετε 2 .



**ALCHEMIST**

Ξοδέψτε 1  ή 1  για να πάρετε 1 ,  
 Η 2 Πόρους για να πάρετε 2 .



**GUILD**

Ξοδέψτε 1  ή 1  για να πάρετε 5 Εργάτες από τον Καταυλισμό



**CHURCH**

Επιστρέψτε 2 Εργάτες στον Καταυλισμό για να κερδίσετε 4 ΠΚ,  
 Η 4 Εργάτες για να κερδίσετε 6 ΠΚ.



**JEWELER**

Ξοδέψτε 1  για να κερδίσετε 5 ΠΚ  
 Η 2  για να κερδίσετε 9 ΠΚ

# ΒΟΗΘΗΜΑ ΠΑΙΚΤΩΝ

## Προετοιμασία

Κάθε παίκτης ξεκινά με 2  1  και 1 .

## Ρυθμίσεις

| Αριθμός Παικτών             | 2  | 3 | 4 | 5  |
|-----------------------------|----|---|---|----|
| Χαρακτήρες στο παιχνίδι     | 5  | 6 | 7 | 8  |
| Αρχικοί Εργάτες             | 10 | 6 | 6 | 10 |
| Πρόσληψη (μη τροποποιημένη) | 3  | 3 | 3 | 2  |

## Σχεδιασμός

- Τοποθετήστε 1 Εργάτη σε ένα ακατοίκητο Κτίριο (ο ιδιοκτήτης του κερδίζει 1 ΠΚ αν δεν είναι δικό του κτίριο).
- Τοποθετήστε 1 Εργάτη στο Εργοτάξιο
- Πάσο τη σειρά σας. Ο πρώτος παίκτης που θα πάει πάσο παίρνει το πλακίδιο Πρώτου παίκτη. Η Τοποθέτηση ενός Εργάτη κοστίζει τώρα 1 επιπλέον Εργάτη.



Ο **Early Riser** επιστρέφει 1 Εργάτη στον Καταυλισμό για να τοποθετήσει έναν Εργάτη πρώτος.



Ο **Night Worker** δεν πληρώνει κανένα πρόσθετο κόστος.



Ο **Journeyman** τοποθετεί έναν Εργάτη σε ένα Κτίριο που καταλαμβάνεται από άλλον παίκτη



Εάν ο **Thief** τοποθετήσει ένα Εργάτη σε κτίριο ενός άλλου παίκτη, ο παίκτης δεν κερδίζει ΠΚ



Ο **Steward** κερδίζει 2 ΠΚ όταν ένας παίκτης τοποθετεί έναν εργάτη σε ένα από τα Κτίρια του

## Ενεργοποίηση

Ενεργοποίηση Κτιρίων μέχρι τον Επιθεωρητή. Γέφυρα Συντεχνιών: Με τη σειρά που πήγαν πάσο τη σειρά τους, οι παίκτες επιστρέφουν Εργάτες στον Καταυλισμό για να μετακινήσουν τον Επιθεωρητή.



Ο **Bailiff** μετακινεί τον Επιθεωρητή (στο τέλος του σταδίου ε) - Γέφυρα Συντεχνιών).



Ο **Architect** κερδίζει +1 ΠΚ όταν κατασκευάζει ένα ξύλινο ή ένα πέτρινο Κτίριο.

## Παράδοση στο Εργοτάξιο

3 διαφορετικοί Πόροι, εκ των οποίων ο ένας πρέπει να είναι  :



Ο **Deliveryman** παραδίδει δέματα στο Κάστρο χωρίς να έχει τοποθετήσει Εργάτη.



Ο **Chamberlain** παραδίδει δέματα ξεδουρώντας οποιουδήποτε 3 Πόρους. (και δεν χρειάζεται να περιλαμβάνει) .



Ο **Foreman** κερδίζει +1 ΠΚ για κάθε δέμα που παραδίδει



Ο **Goldsmith** κερδίζει +5 ΠΚ για την παράδοση ενός δέματος που περιέχει τουλάχιστον 1  (μία φορά ανά γύρο).

## Διαχείριση



Γυρίστε στην πλευρά της κατοικίας



Κατασκευάστε Μνημεία



Πρόσληψη



+1 Φαγητό

+2 Εργάτες

+1 Ύφασμα



Ο **Day Laborer** προσλαμβάνει 1 επιπλέον Εργάτη.



Ο **Architect** κερδίζει +1 ΠΚ για την κατασκευή ενός Μνημείου.

## Εύνοια



- Είτε πάρτε έναν Χαρακτήρα από άλλον παίκτη,
- Αποκτήστε την επίδραση ενός Κτιρίου από το Εργοτάξιο (ανάλογα με τον γύρο του παιχνιδιού), και πάρτε 1 Χαρακτήρα από το ταμπλό (αν υπάρχει).

DESIGNER: WILLIAM ATTIA • ARTWORK: ANDREW BOSLEY

### CUSTOMER SERVICE

This product has been manufactured with all possible care. However, if you encounter a difficulty with your game, please contact our Customer Service at <https://fr.asmodee.com/fr/support> and a solution will be provided in a timely manner.

Additional English editing: Paul Grogan - Gaming Rules!

Caylus 1303 is published by JD SPACE Cowboys, 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France © 2019 SPACE Cowboys. All rights reserved. Find out more about Caylus 1303 and SPACE Cowboys at [www.spacecowboys.com](http://www.spacecowboys.com)

Μετάφραση Επεξεργασία Κειμένου  
Φανακός Κωνσταντίνος (Fanakis Kostas)