



CAYLUS

1303

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT...

1303. Az Anglia elleni háború véget ért, de Guyenne az övék maradt. Caylus kastélya a határ közelében fekszik, ezért meg kell erősíteni és modernizálni kell. Építésmesterként biztosítod az építkezéshez az anyag-, étel- és munkaerő-ellátást. Építs épületeket, toborozz hatékony karaktereket, és irányítsd a lehető legjobban munkásaidat, hogy Caylus legrangosabb építészévé válj.



A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok 9 fordulón át presztízspontokat gyűjtenek, amiket a város fejlesztéséért, és Caylus kastélyának építésében nyújtott segítségükért kapnak. A játék végére a legtöbb presztízspontot szerző játékos lesz a játék győztese.

JÁTÉKELEMEK

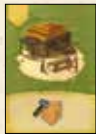
♦ 1 játéktábla

♦ 90 erőforrás

20 (étel), 20 (fa), 20 (kő), 15 (posztó), 15 (arany)

♦ 34 épületlapka:

9 két oldalú
kezdőépület



előkészület oldal
(sárga zászló)

lakóhely oldal
(zöld zászló)

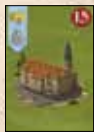
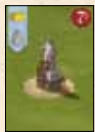
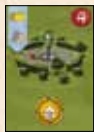
18 két oldalú épület:
(9 fa épület, barna zászló, és
9 kő épület, szürke zászló)



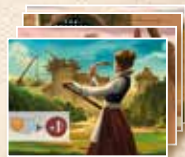
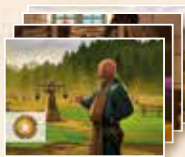
előkészület oldal
(építési költség
nélkül)

épület oldal
(építési költséggel)

7 emlékmű
(kék zászló)



♦ 12
karakter-
lapka



♦ 75 munkás (15-15 kék, piros, zöld, sárga, fekete)

♦ 50 ház (10-10 kék, piros, zöld, sárga, fekete)

♦ 1 előljáró

♦ 1 fordulójelző

♦ 1 kezdőjátékos-lapka

♦ 120 presztízspont-jelző (PP)



♦ 1 szabályfüzet

KORLÁTOZOTT MENNYISÉG

A játékosok házainak és munkásainak a száma korlátozott, vagyis:

- Ha egy játékosnak nincs több saját színű háza, akkor többet nem építhet.
- Minden 15 fölött járó munkás elveszik.

Az erőforrások és a presztízspontok száma korlátlan.

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyék a játéktáblát az asztal közepére.

Keverjétek meg a 9 kezdő épületet, és véletlenszerűen tegyék le őket:

- 1 épületet az előkészület oldalával felfelé az építési terület első mezőjére ¹;
- A maradék 8 épületet az előkészületek oldalával felfelé az útra, a mezőkre. ²

Keverjétek meg a 9 fa épületet, és véletlenszerűen tegyék le őket:

- 1 épületet előkészület oldalával felfelé az építési terület második mezőjére. ³
- 1 épületet előkészület oldalával felfelé az út mezőjére. ⁴
- A maradék 7 épület az épület oldalával felfelé a tábla mellé.

FONTOS: A kőfaragó épület soha nem kerülhet a játék kezdetén az útra (ha ez történne, húzzatok egy másik épületlapkát).

Keverjétek meg a 9 kőépületet, és véletlenszerűen tegyék le őket:

- 1 épületet előkészület oldalával felfelé az építési terület harmadik mezőjére. ⁵
- 1 épületet előkészület oldalával felfelé az út mezőjére. ⁶
- A maradék 7 épületet az épület oldalával felfelé a tábla mellé.

Tegyék a 7 emlékművet a tábla mellé.

Tegyék az előljárót közvetlenül az út mezője elé. ⁷

Tegyék a fordulójelzőt az 1-es mezőre. ⁸

Tegyék az erőforrásokat és a presztízspontokat (képpel felfelé) a tábla közelébe készletnek. ⁹

Minden játékos válasszon egy színt. Mindenki vegye el a színéhez tartozó házakat, és tegyen 1-et a céhek hídjára. ¹⁰ Mindenki vegye el a színéhez tartozó munkásokat is. A munkások száma a játékosok számától függ:

- 2 és 5 játékosnál 10 munkás
- 3 és 4 játékosnál 6 munkás

A megmaradt munkásokat tegyék a táborba. ¹¹

Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost, ő megkapja a kezdőjátékos-lapkát. Keverjétek meg a karakterlapkákat, és húzzatok a játékosok számánál 3-mal többet (a megmaradt karakterlapkákat tegyék vissza a játék dobozába, már nem lesz rájuk szükség). Az utolsó játékoskal kezdve, majd az óramutató járásával ellentétesen haladva minden játékos válasszon 1 karakterlapkát, és azt tegye maga elé. A megmaradt 3 karaktert tegyék a táblára. ¹²

Végül minden játékos vegyen el 2 -t, -t, -vet.

Megjegyzés: A játék alatt a játékosoknak láthatóvá kell tenniük a többiek számára a munkásaikat és erőforrásait. De a szerzett presztízspontokat tartsátok képpel lefelé.

JAVASOLT ELŐKÉSZÜLET (AZ ELSŐ JÁTÉKHOZ)



Javított karakterek (az első ítélelhez)

2 játékos:

ÉPÍTÉSZ



MUNKAFELÜGYELŐ



3 játékos - A 2 fő
játéknál használtak,
+:

KISZÁLLÍTÓ



5 játékos - A 4 fő
játéknál használtak,
+:

KORÁN KELŐ



TÖRVÉNYSZOLGA



NAPSZÁMOS



KAMARÁS



4 játékos - A 3 fős
játéknál használtak,
+:

IPAROSSEGÉD



Az első Caylus játéknál javasoljuk, hogy azt ne 5-en játsszátok, mert a játék ilyenkor hosszabb, és kevésbé kedvező az új játékosoknak.

JÁTÉK MENETE

A játék 9 fordulón át tart. Minden forduló 4 fázisból áll:

- 1 - **Tervezés:** A játékosok lerakják munkásaikat.
- 2 - **Aktiválás:** A lerakott munkások aktiválódnak.
- 3 - **Szállítás:** A játékosok hozzájárulnak a kastély építéséhez.
- 4 - **Intézőség:** A játékosok emlékműveket építenek, és új munkásokat szereznek.

1. FÁZIS: TERVEZÉS

A kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva a körében minden játékos végrehajt egyet a következő három akcióból:

a) 1 munkás lerakása egy épületre:

A játékos lerakja 1 munkását az úton lévő egyik épületre (vagyis a Céhek hídján előtt lévő épületek egyikére, ezek vagy az előkészületek alatt lettek lerakva, vagy a játék során lettek felépítve).

⊗ Tilos munkást lerakni:

- Olyan épületre, amin van már másik munkás;
- Emlékműre;
- Lakóhelyre;
- Az előkészületek alatt az épület oldalával lerakott 3 épületre;
- Az út olyan mezőjére, amin még nem épült fel épület.

Amikor egy munkás egy másik játékos által épített épületre kerül, az épület tulajdonosa kap 1 presztízspontot. A játékos nem kap presztízspontot, amikor a munkást a saját épületére rakja.

b) 1 munkás lerakása egy építési területre:

A játékos lerakja 1 munkását az építési terület első elérhető mezőjére (balról jobbra). Az építési területen lehet több munkás, de egy játékosnak **csak 1 munkása** lehet ott.



c) Passzolás:

Ha a játékos passzolni szeretne (vagy ha passzolnia kell, mert nincs több lerakható munkása), akkor lerakja a saját színű házát a Céhek hídjának első elérhető mezőjére (balról jobbra). Amikor a játékos passzol a körében, akkor számára a fázis véget ér, és a továbbiakban már nem rakhat le munkást.



A fordulóban először passzoló játékos elveszi a kezdőjátékos-lapkát, és maga elé teszi (ő lesz a következő forduló kezdőjátékosa). A forduló további részében, ha egy játékos lerak egy munkást, akkor a munkást lerakó játékosnak pluszban még 1 munkást vissza kell tennie a táborba.

Ez a fázis akkor ér véget, amikor minden játékos passzolt a körében.



Példa: Kék a körében úgy dönt, hogy passzol. Ezért lerakja a házát a Céhek hídjának első elérhető mezőjére. Mivel ő az első játékos, aki passzolt, elveszi a kezdőjátékos-lapkát. Mostantól feketének, zöldnek és pirosnak el kell költenie még 1 plusz munkást minden lerakott munkása után. Fekete szintén a passzolást választja, zöld lerak 1 munkást (majd kifizeti a plusz költséget, visszatesz 1 munkást a táborba), és piros szintén passzol. Zöld az egyetlen, aki még játszik: lerakja az utolsó munkását (és visszatesz 1 munkást a táborba), majd úgy dönt, passzol. A Céhek hídján a sorrend a következő: kék, fekete, piros és zöld.

2. FÁZIS: AKTIVÁLÁS

Az épületek egymás után aktiválódnak, kezdve a városkapunál lévővel, majd tovább az út mentén egészen az **előljáróig**. Az a játékos, akinek van 1 munkása az aktivált épületen, **egyszer** használhatja az épület képességét. Ezután a játékos visszateszi az adott munkást a táborba.

FONTOS: SOHA ne tedd vissza azt a munkást, ami a táblán előtted van.

AZ ÉPÜLETEK HATÁSAI

a) Vásártér



A játékos befizet 1 -t, hogy azonnal kapjon 1 kegyet (lásd 6. oldal).

b) Ügyvéd



A játékos befizet 1 -t, és lerakja 1 házát az út mentén lévő valamelyik sárga zászlós épületre. Az épület az intéző fázisban (a forduló 4. fázisa) lakóhelyé alakul.



c) Ács

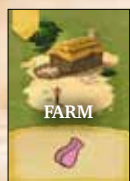


A játékos válasszon egy fa épületet a készletből, fizesse be a lapka bal felső részén látható erőforrásokat, és tegye az épületet (az épület oldalával felfelé) az út első üres mezőjére. Ezután tegye 1 házát erre az épületre, ezzel jelezve tulajdonát, és azonnal megkapja a lapka jobb felső részén lévő presztízspontot. Megjegyzés: Ezt az akciót nem lehet végrehajtani, ha az úton nincs elérhető mező.



: Amikor ilyen szimbólum van az építési költségnél, a játékosnak vagy 1 -t, vagy 1 -t, vagy 1 -t, vagy 1 -t kell fizetnie, tetszőlegesen választhat.

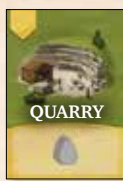
f) Kezdő épületek



Kapsz 1 -t.



Kapsz 1 -t.



Kapsz 1 -vet.



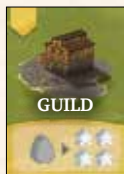
Lásd c).



Tegyél vissza 1 munkást a táborba (a piacon lévővel együtt), hogy elvehess egy általad választott erőforrást a következők közül:
 vagy .



Fizess 1 általad választott erőforrást a következők közül:
 vagy hogy elvehess 3 munkást a táborból.



Fizess 1 -t hogy elvehess 4 munkást a táborból.

g) Fa és kő épületek

Ezen épületek képességét a 10-11. oldalon részletezzük.

h) Az előljáró előtt lévő épületek

Ezek az épületek nem aktiválódnak: Az ideozott munkások visszakerülnek a táborba.



Példa: Piros játékos elvesz 1 -t, sárga elvesz 2 -t. A piros és a zöld munkások, akikhez nem ért el az előljáró, nem aktiválják épületeiket, és visszamennek a táborba.

3. FÁZIS: SZÁLLÍTÁS ÉS ÉPÍTÉSI TERÜLET



Ebben a fázisban csak azok a játékosok számítanak, akik építési területre tettek munkást. A játékosok a lerakás sorrendjében (balról jobbra) szállítanak az építési területre. A játékos a körében eldönti, hogy mennyi csomagot fog szállítani. Egy csomagnak 3 különböző erőforrásból kell állnia, és az egyiknek kell lennie. A játékos 5 presztízspontot kap az építési területre szállított minden egyes csomagért.



Amint minden játékos leszállította a csomagjait, a fordulóban a legtöbb csomagot szállító azonnal kap 1 kegyet (lásd lentebb). Holtverseny esetén a holtversenyben álló játékosok közül az kapja a kegyet, aki előbb rakta le a bábuját.



Példa: Piros és zöld 1-1 munkást rakott az építési területre. Piros az 1-es területre rakta, egy csomagot szállított (és kapott 5 presztízspontot). Zöld 2 csomagot szállított (és 10 presztízspontot kapott). A fordulóban zöld szállította a legtöbb csomagot az építési területre, ezért kap 1 kegyet. Ha zöld úgy döntött volna, hogy (2 helyett) 1 csomagot szállít, akkor piros – aki előbb tett bábut az építési területre – nyerné el a kegyet.

KEGY

Ha egy játékos kegyet kap, akkor a következők egyikét azonnal végre kell hajtania:

- Elvesz egy karaktert egy másik játékosról;

VAGY

- Használhatja az építési területre az előkészületek alatt lerakott 3 épület egyikének a képességét. Ezután, ha legalább 1 karakter maradt még a táblán, akkor elvehet egyet, és képpel felfelé maga elé teheti.

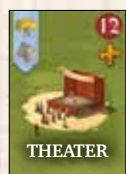
Fontos:

Az 1-3. fordulóban: A játékos csak az első épület képességét aktiválhatja. **A 4-6. fordulóban:** A játékos választhat az első és a második épület közül. **A 7-9. fordulóban:** A játékos mindhárom épület közül választhat.

4. FÁZIS: INTÉZŐSÉG

A játékosok adott sorrendben végrehajtják a következőket:

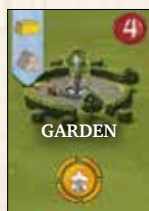
- 1)   **Lakóhelyek:** Az összes olyan kezdő épület (sárga zászló), amin van ház, a lakóhely oldalára (zöld zászló) fordul.
- 2)   **Emlékművek:** A Céhek hídjától kezdve, majd az út mentén haladva, minden lakóhely (zöld zászló) emlékműre (kék zászló) cserélhető. A lakóhely tulajdonosa dönt, ha megteszi, akkor be kell fizetnie a kiválasztott emlékmű költségét (a lapka bal felső sarkában látható), majd a lapkát a lakóhely tetejére rakja. Ezután megkapja a lapkán látható presztízspontokat. Lehetséges, hogy egy játékos több lakóhelyet is emlékműre cserél ugyanabban a fordulóban.



Megjegyzés: A Színházat felépítő játékos, a 12 presztízsponton felül, azonnal kap 1 kegyet is.

- 3)  **Toborzás:** Minden játékos vegyen el 3 munkást a táborból (5 fős játékban 2 munkást) +:

- 1 munkást minden  saját lakóhely miatt;
- 2 munkást, ha felépítette a Kertet, 1  -t, ha felépítette a Magtárat, 1  -t ha felépítette a Gyárat.



Példa 4 fős játék esetén: Zöld elvesz 3 munkást, fekete elvesz 5 munkást (2 lakóhely), piros elvesz 5 munkást (Kert), kék pedig elvesz 3 munkást, és 1  (Gyár).

- 4) Ezután az előljárót tegyék közvetlenül az utolsó felépített épület elé (a játék leges legelején az útra tett kőépületet hagyjátok figyelmen kívül egészen addig, amíg van előtte üres mező).

Példák:



- 1) A forduló elején az előljáró a Kőbánya és a Kőfaragó közé kerül.



- 2) A forduló elején az előljáró a Fűrészmalom és az Aranybánya közé kerül.



- 3) A forduló elején az előljáró az Aranybánya és az Alkimista közé kerül.

- 5) A fordulójelző 1 mezőt előrelép, és új forduló kezdődik.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 9. forduló végén véget ér. A játékosok felfedik presztízspontjaikat. Minden náluk lévő  2 presztízspontot ér. A legtöbb presztízspontot szerző játékos megnyeri a játékot. A holtversenyben álló játékosok megosztóznak a győzelmen.

KARAKTEREK

A KORÁN KELO



A tervezésfázis kezdetén, még mielőtt a kezdőjátékos végrehajtja a körét, lerakhatsz 1 munkást. Ha megteszed, vissza kell tenned 1 munkást a táborba. Miután leraktad a munkást, a 4. oldalon leírtak szerint játsszátok le a tervezésfázist, a kezdőjátékossal kezdve.

Megjegyzés: Ha a kezdő játékos a korán kelő, akkor kétszer játszhat ki a tervezésfázis elején (ha visszatesz 1 munkást a táborba).

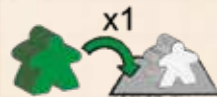
ÉJSZAKAI MUNKÁS



Amikor legalább az egyik játékosársad passzol a körében, te plusz költség nélkül folytathatod a munkások lerakását.

Megjegyzés: Az éjszakai munkás nem semlegesíti a Korán kelő plusz költségét.

AZ IPAROSSEGÉD



Fordulónként egyszer lerakhatsz egy munkást egy olyan épületre, ahol **játékos** társad munkása van. A munkásod a már ott lévő munkás **után** aktiválódik.

A TOLVAJ



Amikor munkást raksz le egyik játékosársad épületére, akkor az adott játékos ezért nem kap PP-t (még akkor sem, ha nála van az Intéző).

AZ INTÉZŐ



Kapsz 2 PP-t, amikor játékosársad lerak egy munkást az egyik épületedre.

A TÖRVÉNYSZOLGA



Miután minden játékos befejezte az aktiválás fázis e) lépését (Céhek hídjá), te még ingyen léphetsz egy lépést előre vagy hátra az előljárával.

AZ ÉPÍTÉSZ



Kapsz még 1 PP-t, amikor fa épületet, kő épületet vagy emlékművet építesz.

A SZÁLLÍTÓ



Szállíthatsz csomagokat az építési területre munkás lerakása nélkül, de ilyenkor te szállítasz utolsóként. Ha van már egy munkásod az építési területen, akkor azzal adott számú csomagot szállíthatsz, és a többit utána a szállítóval szállítod (amikor a többi játékos már meghozta döntését). A csomagok teljes száma és a munkásod helye számít a kegy kiosztásánál.

A KAMARÁS



Szállíthatsz csomagokat az építési területre erőforrás-kötöttségek nélkül (például: 3 , 2  és 1 , 2  és 1 , stb).

A MUNKAFELÜGYELŐ



Kapsz plusz 1 PP-t az építési területre szállított minden egyes csomagodért. *Megjegyzés: Az Munkafelügyelő és az Aranyműves bónusza összeadódik.*

ARANYMŰVES



Fordulónként egyszer, ha legalább 1  -at tartalmazó csomagot szállítasz az építési területre, akkor az adott csomagért kapsz plusz 5 PP-t.

Megjegyzés: Az Aranyműves és a Munkafelügyelő bónusza összeadódik.

A NAPSZÁMOS



Vegyél el még 1 munkást a 4. fázisban (toborzás).

FA ÉPÜLETEK

Az áccsal készítve



Épület oldal:
Vegyél el
3 munkást.



**Előkészület
oldal:**
Vegyél el
2 munkást, és
kapsz 1 PP-t.



Vegyél el 1 általad
választott
erőforrást a
következők közül:
 , , , .
**Az előkészület
oldala ugyanez.**



Épület oldal:
Azonnal kapsz
1 kegyet (lásd 6.
oldal).



**Előkészület
oldal:**
Kapsz 2 PP-t.



Fizess 1 -t
hogy kapj 4 PP-t,
VAGY
2 -t, hogy
6 PP-t kapj.

**Az előkészület
oldala ugyanez.**



Épület oldal: Válassz egy **kőépületet** a készletből, és fizess ki a lapka bal felső részén
látható erőforrásokat. Ezután tedd az épületet (az épület oldalával felfelé) az út első
üres mezőjére. Tedd 1 házadat az épületre, hogy jelezd, a tiéd, és megkapod a lapka
jobb felső részén lévő PP-t.

Megjegyzés: Az akciót nem lehet végrehajtani, ha nincs elérhető mező az úton.



Előkészület oldal:
Ugyanaz a hatása,
mint az épület ol-
dalának, de nem
kell -t fizetned
az építéshez (a
többi megadott
erőforrást fizess
be).



Épület oldal:
Vedd el a megadott
2 erőforrást.



Előkészület oldal:
Vedd el az adott
erőforrást, és kapsz
1 PP-t.

KŐ ÉPÜLETEK

A kőfaragóval építve



KŐBÁNYA



FŰRÉSZ-
MALOM



TANYA

Épület oldal: Vedd el a megadott 3 erőforrást. Ha ezt az épületet **nem a tulajdonosa** aktiválja, akkor a tulajdonos a lapka szélén lévő bónuszt kapja.

Megjegyzés: A játékosárs lerakott munkásáért továbbra is jár a PP, akár aktiválódik az épület, akár nem. De az erőforrás-bónusz csak akkor jár, ha az épület aktiválódik, akár elveszi a munkást lerakó játékosárs az erőforrásokat, akár nem.

Példa: Piros lerak 1 munkást a Tanyára. A tulajdonos (kék), kap 1 PP-t. Ha az épület aktiválódik, piros kap 2 -t és 1 -t, kék kap 1 -t. Ha kék menne oda, és aktiválná a saját Tanyáját, akkor csak 2 -t és 1 -t kapna.

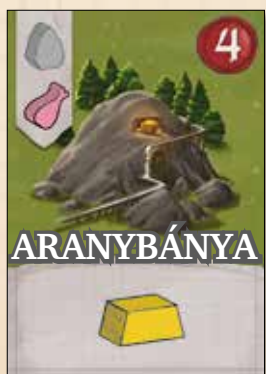


Előkészület oldal:
Vedd el a megadott 2 erőforrást.



Az Iparos képessége:

A termelő épületek (vagyis Kőbánya, Fűrészmalom, Tanya) tulajdonosa csak 1 bónusz erőforrást vehet el, még akkor is, ha a 2 játékosárs van az épületén. A tulajdonos egyáltalán nem kap bónusz erőforrást, ha az épületén lévő 2 játékos közül ő az egyik.



ARANYBÁNYA

Vegyél el 1 -at.



ÖNTŐDE

Tegyél vissza 1 munkást a táborba, hogy elvehess 1 -at,
VAGY
tegyél vissza 3 munkást, hogy elvehess 2 -at.



ALKIMISTA

Költs el az alábbi erőforrások valamelyikéből 1-et:
-t, -t, -t, -t
hogy elvehess 1 -at
VAGY
költs el 2 erőforrást, hogy elvehess 2 -at.



CÉH

Költs el az alábbi erőforrások valamelyikéből 1-et:
-t, -t, -t, -t
hogy elvehess 5 munkást a táborból.



TEMPLOM

Tegyél vissza 2 munkást a táborba, hogy kapj 4 PP-t
VAGY
tegyél vissza 4 munkást, hogy kapj 6 PP-t.



ÉKSZERÉSZ

Költs el 1 -at
hogy kapj 5 PP-t,
VAGY
2 -t költs el, hogy 9 PP-t kapj.

JÁTÉKOSSEGÉDLET

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos 2 , 1 , és 1 -vel kezdi a játékot.

MÓDOSÍTÁSOK

Játékosok száma	2	3	4	5
Játékban lévő karakterek	5	6	7	8
Kezdő munkások	10	6	6	10
Toborzás (módosítás nélkül)	3	3	3	2

TERVEZÉS

- Tegyel 1 munkást egy nem foglalt épületre (a tulajdonos kap 1 PP-t, ha nem saját munkás van rajta).
- Tegyel 1 munkást az építési területre.
- Passzolj a körödben. Az első passzoló játékos vegye el a kezdőjátékos-lapját. Egy munkás lerakás ettől kezdve még 1 munkásba kerül.



A **Korán kelő** visszatesz 1 munkást a táborba, hogy ő rakjon le először munkást.



Az **Éjszakai munkás** nem fizet plusz költséget.



Az **Iparossegéd** lerak egy munkást egy játékos társa által már elfoglalt épületre.



Ha a **Tolvaj** egy játékos társa épületére rak egy munkást, az a játékos nem kap PP-t.



Az **Intéző** 2 PP-t kap, amikor egy játékos lerak egy munkást az egyik épületére.

AKTIVÁLÁS

Az épületek az előljáráig aktiválódnak. Céhek hídjá: A játékosok passzolásuk sorrendjében munkásokat tesznek vissza a táborba, hogy az előljárót mozgassák.



A **Törvényszolga** lép az előljárával az e) Céhek hídjá szakasz végén.



Az **Építész** kap +1 PP-t, amikor faépületet vagy kőépületet épített.

SZÁLLÍTÁS AZ ÉPÍTÉSI TERÜLETRE

3 különböző erőforrás, az egyiknek  kell lennie:



A **Szállító** munkás lerakása nélkül szállít csomagokat.



A **Kamarás** bármilyen 3 erőforrást befizetve szállít csomagokat (nem kell -t tartalmaznia).



A **Munkafelügyelő** kap 1 PP-t minden egyes leszállított csomagért.



Az **Aranyműves** kap 5 PP-t a legalább 1 -at tartalmazó leszállított csomagért (fordulónként egyszer).

INTÉZŐSÉG



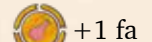
Lakóhely oldalra fordítás



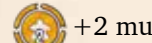
Emlékműépítés



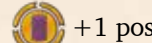
Toborzás



+1 fa



+2 munkás



+1 posztó



A **Napszámos** 1 plusz munkást toborozhat.



Az **Építész** kap +1 PP-t, ha emlékművet épített.

KEGY



- Vagy vegyél el egy karaktert az egyik játékos társadtól;

vagy

- Használd egy, az építési területen lévő épület képességét (fordulótól függően), és vegyél el egy karaktert a tábláról (ha van ott).

TERVEZŐ: WILLIAM ATTIA • ILLUSZTRÁTOR: ANDREW BOSLEY

VEVŐSZOLGÁLAT

Ezt a terméket lehetséges legnagyobb gondossággal gyártották. Ha azonban játékkal problémája akad, vegye fel a kapcsolatot vevőszolgálatunkkal a <https://fr.asmodee.com/fr/support> címen, és megoldást nyújtanak majd a problémára.

Magyar fordítás: Trew és Dunda

Caylus 1303 is published by JD Editions - 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.fr

