

Правила настольной игры «Кайлюс» (Caylus)

Автор: William Attia

Игра для 2-5 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Состав игры

- 1 игровое поле
- 1 белый цилиндр – бальи* и 1 белый диск – прево**
- 30 монет достоинством в один денье и 10 монет достоинством в пять денье
- 30 цилиндров – рабочие (по 6 каждого цвета: синий, красный, зелёный, оранжевый и чёрный)
- 100 домиков (по 20 каждого цвета: синий, красный, зелёный, оранжевый и чёрный)
- 35 дисков-маркеров (по 7 каждого цвета: синий, красный, зелёный, оранжевый и чёрный)
- 140 кубиков ресурсов (по 30 розовых (пища), фиолетовых (ткань), коричневых (дерево) и серых (камень); 20 жёлтых (золото))
- 40 тайлов построек (6 тайлов нейтральных построек (розовые), 8 тайлов деревянных построек (коричневые), 9 тайлов каменных построек (серые), 8 тайлов жилых построек (зелёные), 9 тайлов престижных построек (синие))
- эта книга правил

* бальи - представитель короля, управляющий вверенной ему областью, где представляет административную, судебную и военную власть

** прево - королевский чиновник, находящийся под властью бальи

Ресурсы:



Пища



Дерево



Камень



Ткань



Золото

Постройки:



Деревянные



Каменные



Престижные



Жилые



Нейтральные

Фигурки:



Бальи



Прево



Рабочий



Маркер



Домик

Давным-давно...

1289 год. Чтобы укрепить границы Французского королевства, король Филипп Красивый решает построить новый замок. Пока что Кейлю (Caylus) – просто бедная деревушка, но скоро здесь окажется множество плотников и каменщиков, привлечённых возможностью подзаработать. На месте деревушки начинают расти замок и город...

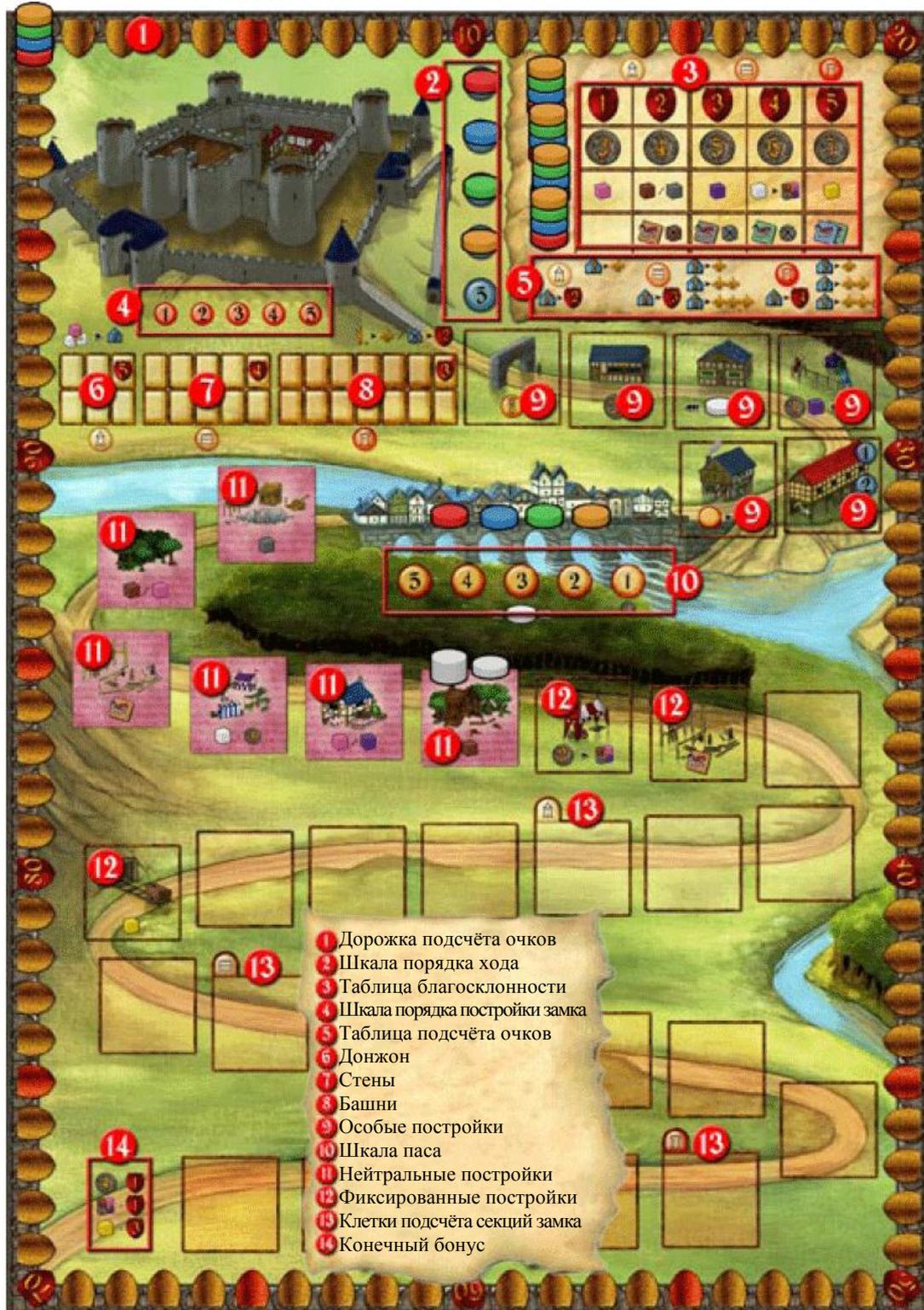
Цель игры

Игроки исполняют роли архитекторов. Занимаясь возведением королевского замка и строительством вокруг него города, они получают очки престижа и благосклонность

короля. Когда замок будет завершён, игрок, заработавший больше всех очков престижа, станет победителем в игре.

Подготовка к игре

Примечание: При игре втроём, вчетвером и впятером используются одни и те же правила. При участии в игре только двух игроков в правила вносятся некоторые изменения, описанные в конце этой книги правил.



- Игровое поле кладётся в центр стола. Коричневые, серые и синие тайлы построек сортируются по цветам и раскладываются рядами лицевой стороной вверх рядом с полем. Рядом кладётся стопка с зелёными тайлами построек. Шесть розовых тайлов построек следует перемешать и в случайном порядке разложить на 6 специальных клеток поля **(11)**.

- Кубики ресурсов и монеты разбираются по типам и кладутся рядом с игровым полем (это – «банк»).

Помните: *маленькие монетки – 1 день, большие монетки – 5 денье.*

- Каждый игрок выбирает себе понравившийся цвет и забирает все деревянные компоненты этого цвета. Затем каждый игрок кладёт один свой маркер рядом со шкалой порядка хода **(2)**, другой – на мост, рядом со шкалой паса **(10)**, ещё один – на каждую из 4-х клеток с геральдической лилией в таблице благосклонности короля **(3)**. Последний маркер кладётся на клетку «0» на дорожке подсчёта очков **(1)**.

- Один из игроков берёт все маркеры, находящиеся возле шкалы порядка хода **(2)** и в случайном порядке раскладывает их на пронумерованные клетки, чтобы определить порядок действия игроков во время первого хода. Игрок, чей маркер оказался на клетке «1», берёт из «банка» 5 денье. Игроки, чьи маркеры оказались на клетках «2» и «3», оба берут по 6 денье. Игроки, чьи маркеры оказались на клетках «4» и «5», оба берут по 7 денье. **Помимо этого, каждый игрок получает из «банка» 1 кубик дерева и 2 кубика пицци.** Денье и кубики игроков должны во время игры находиться на виду.

- Фигурки бальи и прево ставятся на последний тайл нейтральной постройки на дороге (смотрите схему поля выше).

Игровые принципы

Каждый игрок играет роль архитектора, который управляет командой из 6-ти рабочих, обладает некоторым количеством ресурсов и небольшим количеством денег (денье). Рабочих можно посылать строить город или замок:

• город:

В начале игры город – это просто маленькая деревушка. Помимо особых построек (Постоялый двор, Конюшни и т.д.) в ней есть всего несколько производственных построек (Ферма, Лесопилка, Каменоломня и т.д.), маленький Рынок и Гильдия плотиков, мастера которой могут возводить деревянные постройки. Но так как для строительства замка необходимо большое количество ресурсов, игрокам предстоит развивать экономику, возводя вдоль главной дороги новые постройки. Для этого игроки должны сначала наладить эффективное производство ресурсов, найти каменщика, который поможет возводить каменные постройки или даже добраться до находящегося в отдалении золотого рудника...

Всё это требует больших денежных затрат, поэтому архитекторам придётся очень внимательно следить за своими расходами! Ведь каждый раз, когда рабочий отправляется на работу, ему необходимо выплачивать заработную плату. Более того, если архитектор посылает рабочего трудиться над постройкой другого архитектора, последний получает очки престижа. Чтобы стать победителем, вам придётся найти способ пользоваться ресурсами других игроков, при этом не позволяя им получать с этого большую выгоду.

Медленно, но верно деревня будет превращаться в город. Старые производственные постройки станут использоваться всё реже, если только юристы не преобразуют их в жилые дома, стоимость аренды которых принесёт вам дополнительный доход. Если вы воспользуетесь услугами градостроителя, то сможете украсить город несколькими

престижными постройками (Статуей или даже Собором). Но, естественно, в городе всем заправляют не архитекторы; им придётся подчиняться приказам двух королевских представителей: бальи и его помощника – прево.

Прево – влиятельный чиновник, усердно выполняющий свои обязанности. Исходя из того, где именно на дороге он находится, прево решает, какие постройки могут быть активированы на текущем ходу и, следовательно, какие рабочие могут работать. К счастью, прево можно подкупить. За несколько денье его легко можно уговорить подойти к определённой постройке или даже заставить развернуться и пойти по дороге в обратном направлении, чтобы помешать заниматься делом рабочим других архитекторов.

Что касается бальи, то его интересует только прогресс в строительстве замка. Он всегда движется по дороге только вперёд, заставляя архитекторов работать быстрее...

• замок:

Замок состоит из 3-х секций: Донжон, Стены и Башни. Положение бальи на дороге определяет продвижение работ в замке и переход от постройки одной секции к другой. Быстро (и качественно!) строя замок, архитекторы зарабатывают очки престижа. При правильных расчётах вы даже сможете заслужить благосклонность короля!

В конце игры каждый игрок суммирует заработанные им с начала игры очки престижа. Архитектор, которому удалось заработать больше всех очков, становится победителем. Его ждёт светлое будущее на службе у короля!

Условные обозначения

Ниже вы найдёте пояснения к некоторым значкам, используемым в игре.

	2 кубика (одинаковые или разные) пищи, дерева, камня и/или ткани (но не золота)		
	1 кубик любого типа (даже золото)		Донжон
	4 денье		Стены
	Получены 3 очка престижа (победные очки)		Башни
	Заслужена благосклонность короля		

Игровой процесс

Игра подразделяется на **ходы**, а каждый ход делится на **7 фаз**.

Фаза 1 – Сбор доходов

Каждый игрок получает из «банка» **2 денье**. Более того, каждый игрок также получает:

- 1 денье за каждую имеющуюся у него жилую постройку (зелёный фон),
- 1 денье, если он построил Библиотеку,
- 2 денье, если он построил Гостиницу.

Доход, который может получить игрок, не ограничен.



Фаза 2 – Размещение рабочих

Согласно положению маркеров на шкале порядка хода, игроки совершают по одному действию. Они могут:

- а) спасовать,
- б) поместить рабочего на особую/нейтральную/фиксированную постройку,
- в) поместить рабочего на постройку другого игрока,
- г) поместить рабочего на одну из собственных построек,
- д) поместить рабочего в замок.

Фаза 2 длится до тех пор, пока не спасуют все игроки.

Поставить рабочего на престижную постройку (синий фон), на жилую постройку (зелёный фон) или на пустую клетку нельзя. Поставить рабочего на клетку, где уже есть другой рабочий, также нельзя, если только это не касается трёх особых случаев (Конюшни, Постоялый двор, замок – читайте ниже).

Спасовать игрок может бесплатно, а размещение рабочего требует денежных затрат.

а) пас

Если игрок хочет спасовать или должен сделать это, так как ему не хватает рабочих или денег, он кладёт свой маркер (стоящий на мосту) на первый свободный круг (то есть, незанятый круг с самым маленьким числом) шкалы паса. **Игрок, который пасует первым, немедленно получает из «банка» 1 денье.**

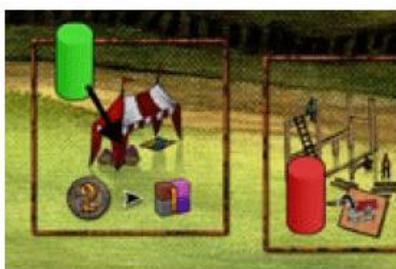
После того как игрок спасовал, он уже не может до конца текущей фазы размещать рабочих.

б) постановка рабочего на особую/нейтральную/фиксированную постройку

Игрок отдаёт в «банк» сумму денег, равную самому маленькому незанятому числу на шкале паса (1-5 денье, в зависимости от количества уже спасовавших игроков). Затем этот игрок ставит одного из своих рабочих на любую особую/нейтральную/фиксированную постройку.



Пример: В свой ход Синий игрок решает спасовать. Он берёт свой маркер с моста и кладёт его на первый пустой круг на шкале паса. Кроме него никто ещё не спасовал, поэтому Синий игрок берёт из «банка» 1 денье. Теперь Зелёному, Оранжевому и Красному игрокам придётся платить по 2 денье за размещение рабочих на любых постройках кроме собственных.



Пример (продолжение): В свой ход Зелёный игрок решает поставить своего рабочего на Уличного торговца (фиксированная постройка). Так как Синий игрок уже спасовал (смотрите предыдущий пример), Зелёный игрок должен заплатить за это действие 2 денье.

Если рабочий ставится в Конюшни, игрок помещает его на самое маленькое свободное число. В Конюшнях могут одновременно находиться не более трёх рабочих, но каждый игрок не может поставить в них более одного своего рабочего.

Если рабочий ставится на Постоялый двор, игрок помещает его на левый круг. Рабочего можно поставить на левый круг, даже если на правом круге уже находится другой рабочий (у одного игрока могут быть сразу два рабочих на Постоялом дворе).

в) постановка рабочего на постройку другого игрока

Игрок, который ставит рабочего, отдаёт в банк сумму денег, равную самому маленькому незанятому числу на шкале паса (1-5 денье, в зависимости от количества уже спасовавших игроков). Затем этот игрок ставит одного из своих рабочих на любую постройку противника. **Владелец этой постройки немедленно получает одно очко престижа.**



***Пример (продолжение):** В свой ход Оранжевый игрок пасует.*



***Пример (продолжение):** Красный игрок ставит одного рабочего на Гильдию каменщиков Зелёного игрока. Стоимость этого действия – 3 денье (так как уже спасовали Синий и Оранжевый игроки). Кроме того, Зелёный игрок получает 1 очко престижа.*

г) постановка рабочего на собственную постройку

За это действие игрок всегда платит в «банк» только 1 денье. Затем он ставит своего рабочего на собственную постройку.

***Примечание:** Размещение рабочего на собственной постройке не приносит очков престижа.*



***Пример (продолжение):** Зелёный игрок пасует. Красный игрок ставит рабочего на свою Ферму, что обходится ему только в 1 денье.*

д) постановка рабочего в замок

Игрок отдаёт в «банк» сумму денег, равную самому маленькому незанятому числу на шкале паса (1-5 денье, в зависимости от количества уже спасовавших игроков). Затем он ставит рабочего в замок на круг с самым маленьким незанятым числом.

В замке может одновременно находиться несколько рабочих, но каждый игрок может поставить туда только одного своего рабочего.



***Пример (продолжение):** Наконец, Красный игрок ставит рабочего в замок, занимая свободный круг с наименьшим числом (за рабочим Синего игрока). Так как Синий, Оранжевый и Зелёный игроки спасовали, Красный должен заплатить за это действие 4 денье.*

Фаза 3 – Активация особых построек

Особые постройки активируются в направлении – от замка, то есть, в следующем порядке:

а) Ворота

Если на этой клетке находится рабочий, его владелец может бесплатно поместить этого рабочего на любую свободную постройку (руководствуясь обычными правилами постановки рабочего). То есть, рабочего можно поставить на другую незанятую особую постройку, в замок, на Постоялый двор или в Конюшни (если у игрока ещё нет там рабочего) или на любую другую постройку. Если игрок решает поставить своего рабочего на постройку другого игрока, последний немедленно получает 1 очко престижа. Если игрок не хочет перемещать своего рабочего (или не может этого сделать), он просто забирает его себе.

б) Торговый пост

Если на этой клетке находится рабочий, его владелец берёт из «банка» 3 денье и забирает себе этого рабочего.

в) Купеческая гильдия

Если на этой клетке находится рабочий, его владелец может переместить прево по дороге на 1-3 клетки в любую сторону. Затем он забирает себе этого рабочего.

г) Турнирное поле

Если на этой клетке находится рабочий, его владелец может отдать в «банк» 1 денье и 1 кубик ткани, чтобы получить благосклонность короля (читайте ниже). Затем он забирает себе этого рабочего.

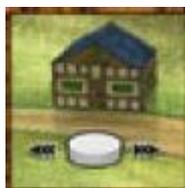
Примечание: Вы не можете отдать в «банк» 1 денье и 1 ткань несколько раз, чтобы получить более одной благосклонности за один ход.



Ворота



Торговый пост



Купеческая гильдия



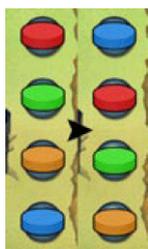
Турнирное поле

д) Конюшни

Конюшни позволяют изменить порядок хода: если рабочий игрока стоит на круге «1», его владелец становится первым игроком; если рабочий игрока стоит на круге «2», его владелец становится вторым игроком; если рабочий игрока стоит на круге «3», его владелец становится третьим игроком. Позиция других игроков меняется согласно шкале порядка хода – они просто, не меняя положения относительно друг друга, сдвигаются вниз, освобождая место игрокам, чьи рабочие стоят в Конюшнях. Затем игроки забирают себе своих находящихся в Конюшнях рабочих.



Конюшни



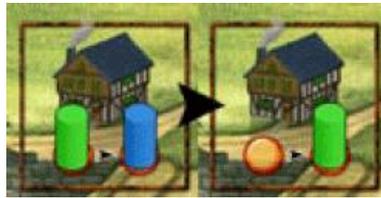
Пример (продолжение): В свой ход Синий игрок поставил рабочего на круг «1» в Конюшне. Красный игрок поставил своего рабочего на круг «2». Порядок хода, который до этого был следующим – Красный/Зелёный/Оранжевый/Синий – меняется. Синий игрок теперь действует первым, затем наступает черёд Красного игрока. Зелёный игрок теперь третий, а Оранжевый – последний. Таков новый порядок хода.

е) Постоялый двор

Если игрок поместил своего рабочего на Постоялый двор *во время текущего хода*, он перемещает этого рабочего на правый круг (рабочий останется там как минимум до следующего хода). Рабочий, который до этого занимал правый круг, возвращается к своему владельцу.

Если игрок поставил рабочего на Постоялый двор *в предыдущий ход* и если этот рабочий всё ещё находится на Постоялом дворе (то есть, никто не поставил рабочего на Постоялый двор на текущем ходу и не сместил его рабочего), он может забрать рабочего себе или оставить его на этом месте. Если рабочий остаётся на месте, его владелец может пользоваться эффектом Постоялого двора, пока не будет смещён другим рабочим или его владелец не заберёт его с поля.

Игрок, рабочий которого занимает правый круг, всегда **платит за размещение рабочего только 1 денье**, не зависимо от того, сколько игроков спасовали (противники игрока всё ещё получают 1 очко престижа, если использующий эффект Постоялого двора игрок ставит своего рабочего на их постройки).



Пример: Во время текущего хода Синий игрок находился на правом круге Постоялого двора. То есть он мог размещать рабочих всего за 1 денье. Во время фазы размещения рабочих Зелёный игрок поставил своего рабочего на левый круг. Когда активируется Постоялый двор, рабочий Синего игрока возвращается владельцу, а рабочий Зелёного игрока занимает его место. Он останется там до тех пор, пока не будет вытеснен другим рабочим или пока его владелец не захочет забрать его с поля. До тех пор Зелёный игрок платит только 1 денье за постановку рабочего.

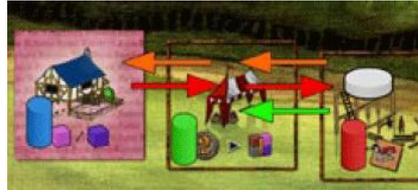
Фаза 4 – Ход прево

Следуя порядку паса фазы 2, отражённому на шкале паса (то есть, первый спасовавший игрок действует первым), игроки теперь имеют возможность переместить прево. Конечное положение прево определит, какие постройки будут активированы.

Каждый игрок может переместить прево на 1-3 клетки вперёд или назад, заплатив по **1 денье за клетку**. Также любой игрок может спасовать, отказавшись от своего права перемещения прево.

Перемещение прево может привести к дискуссиям и спорам, но игроки не имеют права предлагать ресурсы, деньги и т.д. за обещание передвинуть прево на определённую клетку. Более того, игрок не обязан выполнять обещание, когда наступит его очередь двигать прево. Прево не может пересекать мост (то есть, не может попасть к особым постройкам) и выходить за последнюю клетку дороги (то есть, уходить с игрового поля). Прево может перемещаться на пустые клетки.

После того как каждый игрок один раз подвинул прево или спасовал, переходите к фазе 5.



Пример: Синий игрок спасовал первым, за ним спасовали Оранжевый, Красный и Зелёный игроки. Следуя порядку паса, игроки теперь имеют возможность переместить прево. Синий игрок пасует. Оранжевый хочет переместить прево на 2 клетки назад, поэтому отдаёт в «банк» 2 денье. Рабочие Красного и Зелёного игрока теперь не смогут работать. Красный игрок платит 2 денье, чтобы переместить прево на 2 клетки вперёд, но Зелёный игрок решает заплатить 1 денье, чтобы переместить прево на 1 клетку назад. Постройка Зелёного игрока будет активирована, а постройка Красного – нет. В итоге, прево завершает перемещение, оказавшись на 1 клетку позади своей позиции в начале текущего хода.

Фаза 5 – Активация построек

Постройки активируются в порядке расположения вдоль дороги – от первой клетки после моста до клетки, где находится прево включительно. **Постройки, находящиеся за прево, не активируются.** Игроки, рабочие которых находятся на этих постройках, забирают их, не получая компенсации (очки престижа, заработанные этими рабочими, не отнимаются).

Игрок не обязан применять эффект постройки, **если только это не производственная постройка, чья активация обязательна.** После того как постройка будет активирована, игрок забирает находящегося там рабочего и активируется следующая постройка.

а) производственные постройки

Эти постройки позволяют игроку, который их активировал, взять из «банка» кубики ресурсов. Кубики кладутся перед игроком.



Деревянная ферма: производит 2 кубика пищи ИЛИ 1 кубик ткани.

Более того, если **каменную** производственную постройку (серый фон) активирует не её владелец, а **другой игрок**, её владелец получает из «банка» один кубик ресурса (выбирается из ресурсов, произведённых постройкой). Если постройка активируется её владельцем, последний получает обычный доход этой постройки, но не получает дополнительный кубик.



Каменная ферма: производит 2 кубика пищи И 1 кубик ткани. Если она активируется кем-то, кроме её владельца, последний получает из «банка» 1 кубик пищи ИЛИ 1 кубик ткани.

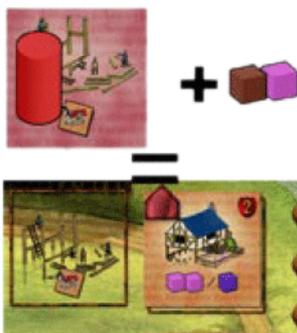
б) строительные постройки

Позволяют возводить на поле новые постройки:

– гильдия плотников позволяет вам возводить только деревянные постройки (тайлы с коричневым фоном).

- гильдия каменщиков позволяет вам возводить только каменные постройки (тайлы с серым фоном).
- гильдия градостроителей позволяет вам возводить только престижные постройки (тайлы с синим фоном).

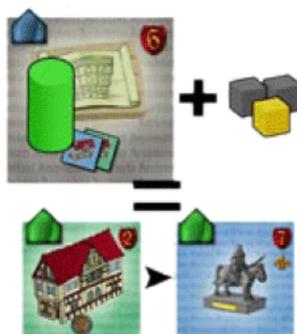
Постройку можно возвести только в том случае, если её тайл ещё есть в «банке». Чтобы возвести производственную постройку, игрок должен выплатить её стоимость в кубиках (цена указана в левом верхнем углу тайла) из собственного запаса. После этого новая постройка кладётся на первую свободную (незастроенную) клетку на дороге, а его владелец ставит один из своих домиков в верхний левый угол этого тайла. Затем этот игрок немедленно получает количество очков престижа, положенное за возведение этой постройки (указано в правом верхнем углу тайла).



Пример: Рабочий Красного игрока находится на нейтральной Гильдии плотников, что позволяет Красному игроку построить деревянную Ферму. Он отдаёт в «банк» взятые из собственного запаса 1 кубик пищи и 1 кубик дерева и кладёт Ферму на первую свободную клетку поля. Красный игрок ставит свой домик на эту ферму, чтобы показать, что это его собственность, и немедленно получает 2 очка престижа (как указано в верхнем правом углу тайла).

Возведение **престижной** постройки подчиняется тем же правилам, но она может быть возведена только на месте жилой постройки, принадлежащей соответствующему игроку (читайте ниже про юриста). В этом случае зелёная постройка сбрасывается и замещается престижной постройкой, выбранной игроком. Возведение некоторых престижных построек предоставляет игроку определённые бонусы:

- Статуя, Театр, Университет: архитектор немедленно получает 1 благосклонность короля.
- Монумент: игрок, который построил Монумент, немедленно получает 2 благосклонности короля (читайте ниже).



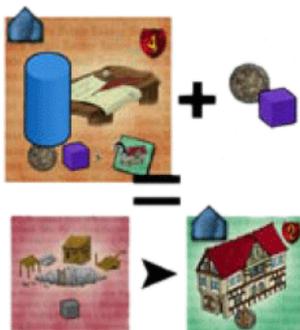
Пример: Зелёный игрок ставит одного из своих рабочих на Гильдию градостроителей (так как эта постройка принадлежит Синему игроку, последний получает за это 1 очко престижа) и хочет построить Статую. Зелёный игрок платит в «банк» взятые из собственного запаса 1 кубик золота и 2 кубика камня. Затем он сбрасывает одну из своих жилых построек и заменяет её Статуей. Он немедленно получает 7 очков престижа и 1 благосклонность короля.

в) юрист

Юрист позволяет игроку преобразовать нейтральную постройку (розовый фон) или одну из собственных производственных построек в жилую постройку (зелёный фон). Чтобы преобразовать постройку, игрок должен отдать в «банк» 1 кубик ткани и 1 денье. Затем игрок заменяет выбранную производственную постройку жилой постройкой и немедленно получает **2 очка престижа**. После этого игрок должен поставить один из своих домиков на тайл новой жилой постройки. Теперь во время фазы 1 эта постройка

будет приносить своему владельцу 1 денье дополнительного дохода. Если жилая постройка по какой-то причине замещается престижной постройкой, этот дополнительный доход теряется.

Примечание: Когда постройка игрока замещается постройкой другого типа, она возвращается в «банк» и может впоследствии снова быть построена. Нейтральные постройки сбрасываются навсегда. Количество доступных жилых построек теоретически неограниченно. Если у вас закончились тайлы жилых построек, вы можете ставить свои домики на пустые клетки как если бы там были жилые постройки.

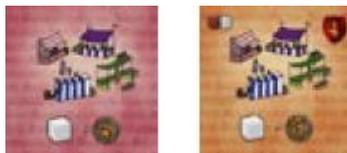


Пример: Синий игрок ставит одного из своих рабочих на юриста (постройка с которым принадлежит ему, поэтому он не получает очко престижа) и хочет возвести жилую постройку. Он платит в «банк» взятые из собственного запаса 1 кубик ткани и 1 денье и преобразовывает нейтральную Каменоломню (он также мог выбрать одну из своих построек) в жилую постройку. Синий игрок ставит свой домик на новый тайл и немедленно получает 2 очка престижа. Каждый последующий ход он будет получать 1 денье дополнительного дохода.

Юрист не может преобразовывать престижную постройку, фиксированную постройку или жилую постройку. Более того, **сама постройка с юристом не может быть преобразована**. Если на постройке, которую хочет преобразовать игрок, находится рабочий, игрок немедленно вносит плату за преобразование, но само преобразование произойдет только после активации этой постройки.

г) Рынки

Рынки позволяют вам продать в «банк» 1 любой кубик ресурса и получить в обмен денье (их количество зависит от рынка). Несколько кубиков за раз продавать нельзя.



Рынки

д) Уличные торговцы

За несколько денье уличные торговцы позволяют вам купить в «банке» 1 или несколько кубиков ресурсов. Но они не позволяют вам купить золото. У фиксированного уличного торговца вы не можете купить более 1 кубика. Другой уличный торговец (деревянная постройка) позволяет вам купить 1 или 2 кубика по вашему выбору.



Уличные торговцы

е) Церковь

Церковь позволяет вам обменять денье на очки престижа. Игрок может заплатить 2 денье и получить 3 очка престижа или заплатить 4 денье и получить 5 очков престижа.

Примечание: Игрок, который возводит эту постройку, получает 4 очка престижа и одну благосклонность короля (читайте ниже), когда помещает на поле её тайл.



Церковь

ж) Портной

Портной позволяет вам обменять кубики ткани на очки престижа. Игрок может заплатить 1 кубик и получить 2 очка престижа или заплатить 3 кубика и получить 6 очков престижа.



Портной

з) Банк

Банк позволяет вам обменять денье на кубики золота. Игрок может заплатить 2 денье и получить 1 кубик золота или заплатить 5 денье и получить 2 кубика золота.



Банк

и) Алхимик

Алхимик позволяет вам обменять кубики ресурсов на золото. Игрок может заплатить 2 кубика любых ресурсов (кроме золота) и получить 1 кубик золота, или заплатить 4 кубика любых ресурсов (кроме золота) и получить 2 кубика золота.



Алхимик

Фаза 6 – Строительство замка

Эта фаза проводится только для тех игроков, которые разместили в замке рабочих.

Замок делится на 3 секции:

- Донжон (состоит из 6-ти частей) строится до первого подсчёта очков.
- Стены (состоят из 10-ти частей) строятся до второго подсчёта очков.
- Башни (состоят из 14-ти частей) строятся до третьего и последнего подсчёта очков.

Игроки должны строить замок согласно их расположению на шкале порядка постройки замка (начиная с круга «1»). Игрок во время своего хода решает, какой набор ресурсов он отдаст в «банк». **Набор должен состоять из трёх разных кубиков, один из которых обязан быть кубиком пищи.**

Каждый раз, когда игрок отдаёт в «банк» набор ресурсов, он имеет право поставить свой домик на секцию замка, где ведётся строительство (положение бальи на поле определяет, какая именно секция находится на стадии строительства). Если в секции не осталось

пустых мест, игрок может начать строительство новой секции (но если игроки строят Башни – последнюю секцию – существует вероятность, что для каких-то игроков не останется мест для домиков и они не смогут внести в «банк» свои наборы ресурсов).

Наконец, строительство новой секции может начаться до того как будет закончена предыдущая (читайте ниже про баллы и подсчёт очков). В этом случае оставшиеся пустыми места остаются незанятыми до конца игры.

Если игрок поставил рабочего в замок, но не может или не хочет отдавать набор ресурсов (например, у него нет нужного количества разных ресурсов), он **теряет 2 очка престижа** (ниже 0 опуститься нельзя). Этот штраф не применяется, если во время строительства Башен (последней секции) игрок не может отдать набор из-за отсутствия свободных мест (если у игрока есть набор ресурсов, он его сохраняет и не теряет очки престижа).

Игрок получает очки престижа, если помогает в строительстве замка:

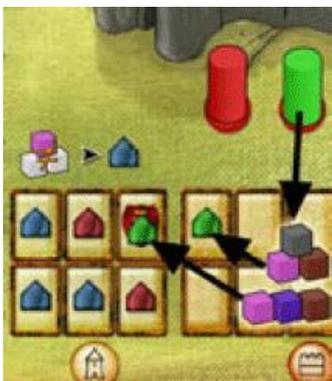
- за каждый набор ресурсов, который он отдаёт на строительство Донжона, игрок получает 5 очков престижа,
- за каждый набор ресурсов, который он отдаёт на строительство Стен, игрок получает 4 очка престижа,
- за каждый набор ресурсов, который он отдаёт на строительство Башен, игрок получает 3 очка престижа.



Пример: В свой ход Красный и Зелёный игроки оба поместили по одному рабочему в замок (где строится Донжон). Красный, рабочий которого находится на круге «1», начинает строительство. Он отдаёт в «банк» набор ресурсов (пища+камень+дерево) и ставит один из своих домиков на одно из свободных мест Донжона. Красный игрок получает 5 очков престижа. Наступает черёд Зелёного игрока отдавать набор ресурсов.

Наконец, необходимо определить, какой игрок во время своего хода отдал больше всех наборов ресурсов (другими словами, какой игрок поставил больше всех домиков). Этот игрок немедленно получает 1 благосклонность короля (читайте ниже). **Если у нескольких игроков ничья, благосклонность получает игрок, первым поставивший в замок своего рабочего.**

После этого игроки забирают своих рабочих из замка.



Пример (продолжение): Зелёный игрок отдаёт 2 набора ресурсов. Он ставит 2 домика в замок, но так как в Донжоне осталось только одно свободное место, Зелёный игрок ставит один домик в секцию Донжона и один домик в секцию Стен. Он получает 9 очков престижа (5 очков за домик в Донжоне, 4 очка за домик на Стенах).

За текущий ход Зелёный игрок поставил в замок больше всех домиков, поэтому он получает одну благосклонность короля. Если бы Зелёный игрок отдал на строительство замка только 1 набор ресурсов, он получил бы только 5 очков престижа, а Красный игрок – который был первым, кто на этом ходу поместил в замок рабочего – получил бы благосклонность короля.

Фаза 7 – Конец хода

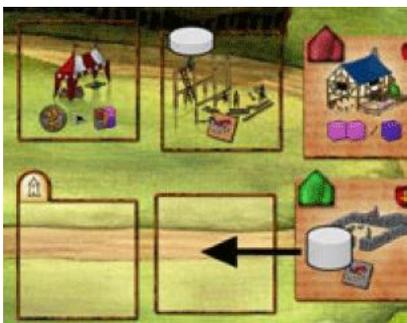
По дороге двигается бальи. Он всегда идёт только вперёд (то есть, постепенно удаляется от замка). Он может становиться на пустые клетки. Его передвижение определяется текущим положением прево:

– Если прево стоит на дороге дальше от замка, чем бальи, бальи идёт на 2 клетки вперёд (как бы пытается догнать прево).

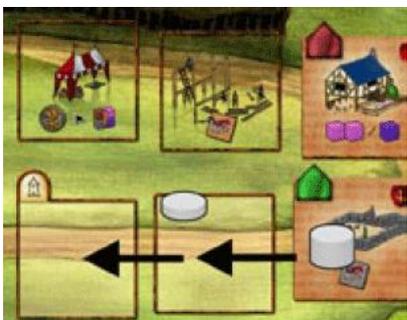
– Если прево стоит на дороге ближе к замку, чем бальи, или на той же клетке, что бальи, бальи перемещается только на 1 клетку (как бы идёт, не спеша).

После перемещения бальи поставьте прево на клетку, на которой только что остановился бальи. Затем проверьте, не наступил ли момент подсчёта очков: если бальи во время своего хода становится на клетку (или проходит через неё) подсчёта Донжона, Стен, Башен; или если какая-то секция замка была закончена во время текущего хода, переходите к подсчёту очков (для каждой секции замка проводится только один подсчёт очков).

Затем начинается новый ход.



Пример: Прево отстаёт от бальи на несколько клеток, поэтому бальи перемещается только на 1 клетку вперёд. Затем прево ставится на эту же клетку. Бальи ещё не дошёл до клетки, которая запускает подсчёт секции Донжона, поэтому игроки переходят к подсчёту Донжона только в том случае, если на текущем ходу было завершено его строительство (как в предыдущем примере).



Пример: Прево находится прямо перед бальи, поэтому бальи перемещается на 2 клетки вперёд. Затем прево ставится на эту же клетку. Бальи дошёл до клетки, которая запускает подсчёт секции Донжона. Игроки переходят к подсчёту очков за Донжон (если подсчёт не был осуществлён в предыдущий ход по причине завершенности Донжона; в этом случае игроки могут начинать следующий ход).

Подсчёт очков:

В зависимости от того, очки за какую секцию замка (Донжон, Стены или Башни) вы подсчитываете, каждый игрок, следуя порядку хода, подсчитывает количество фрагментов замка, которое он построил (то есть, количество домиков, размещённое в данной секции) и смотрит на таблицу подсчёта очков. Если вы подсчитываете очки за секцию, когда на следующей секции уже находится несколько домиков, так как на предыдущей секции не осталось свободных мест, домики следующей секции не участвуют в подсчёте очков.

Донжон:

нет домиков ► -2 очка престижа

2 домика и больше ► 1 благосклонность короля

Стены:

нет домиков ► -3 очка престижа

2 домика ► 1 благосклонность короля

3 или 4 домика ► 2 благосклонности короля

5 домиков и больше ► 3 благосклонности короля

Башни:

нет домиков ► -4 очка престижа

2 или 3 домика ► 1 благосклонность короля

4 или 5 домиков ► 2 благосклонности короля

6 домиков и больше ► 3 благосклонности короля

Когда подсчёт очков закончен, независимо от положения бальи на дороге, игроки должны сконцентрироваться на строительстве следующей секции замка, даже если в только что подсчитанной секции ещё остались пустые места. Если только что была подсчитана секция Башен, игра заканчивается (читайте ниже).



Пример: Необходимо подсчитать очки в секции Донжона. Порядок хода следующий – Красный, Синий, Оранжевый и, наконец, Зелёный игрок. Каждый игрок смотрит на таблицу подсчёта очков в Донжоне. Красный игрок поставил 2 домика и поэтому получает 1 благосклонность короля. Синий игрок построил три фрагмента Донжона и тоже получает 1 благосклонность короля. Оранжевый игрок ничего не построил, поэтому теряет 2 очка престижа (Примечание: у вас не может быть мене 0 очков). Наконец, Зелёный игрок поставил в Донжон 1 домик, поэтому ничего не получает (его зелёный домик в секции Стен не учитывается при подсчёте Донжона).

Благосклонность короля

Есть несколько способов получить благосклонность короля:

- используя турнирное поле,
- возводя особые постройки (Церковь, Статуя и т.д.)
- став лучшим строителем в секциях замка
- во время подсчёта Донжона, Стен или Башен

Полученную благосклонность короля необходимо сразу же превратить в один из четырёх видов дохода, что представлено таблицей из 4-х рядов:

- а) получение очков престижа,
- б) получение денег,
- в) получение кубиков ресурсов,
- г) эксклюзивное использование некоторых построек.

а)							
б)							
в)							
г)							

Таблица благосклонности короля

Каждый ряд делится на 5 колонок (клетки 1-5) с всё увеличивающейся силой действия слева направо. Для каждого ряда первые две колонки доступны с самого начала игры. Колонки 3 и 4 становятся доступны только после подсчёта очков в секции Донжона (даже если игроки уже начали строить вторую секцию). Колонка 5 становится доступна только после подсчёта очков в секции Стен (даже если игроки уже начали строить третью секцию). На одной клетке таблицы может находиться сразу несколько игроков.

Если игрок получает благосклонность короля, он должен выбрать один ряд и, если возможно, переместить по нему вправо свой маркер. Затем этот игрок может воспользоваться одним из эффектов, указанных в выбранном ряду, расположенном между первой клеткой (включительно) и клеткой, где теперь находится его маркер (включительно).

Игрок может переместить маркер на вторую клетку выбранного ряда и при этом воспользоваться эффектом первой клетки. Не разрешается перемещать свой маркер по одному ряду, а использовать эффект другого. Когда маркер оказывается на пятой клетке, его дальнейшее продвижение невозможно, но игрок всё ещё может выбрать этот ряд и воспользоваться эффектом любой его клетки.

Если игрок во время одной фазы получает несколько очков благосклонности короля (например, во время подсчёта очков или при строительстве Монумента), **эти очки благосклонности должны быть использованы на разных рядах**. Таким образом, игрок не может получить более 4-х очков благосклонности короля за одну фазу.



***Пример:** Оранжевый игрок только что получит благосклонность короля за активное строительство Донжона. Он выбирает первый ряд (очки престижа), где уже продвинулся в предыдущей фазе. Но так как подсчёт очков в секции Донжона ещё не состоялся, Оранжевый не может переместить свой маркер на третью клетку. Он оставляет его на второй клетке и получает 2 очка престижа.*

а) получение очков престижа

Игрок получает 1-5 очков престижа, в зависимости от клетки, на которой находится его маркер (нет смысла использовать клетки с более низким значением, если маркер находится на клетке с более высоким значением).

б) получение денег

Игрок получает 3-7 денег, в зависимости от клетки, на которой находится его маркер (нет смысла использовать клетки с более низким значением, если маркер находится на клетке с более высоким значением).

в) получение кубиков ресурсов

- клетка 1: игрок получает 1 кубик пищи
- клетка 2: игрок получает 1 кубик дерева или 1 кубик камня
- клетка 3: игрок получает 1 кубик ткани
- клетка 4: игрок меняет 1 из своих кубиков на 2 кубика по своему выбору (не золото)
- клетка 5: игрок получает 1 кубик золота



Пример: Игроки строят Башни. Теперь доступны все колонки таблицы благосклонности. Синий игрок только что получил благосклонность короля, построив Церковь. Он выбирает третий ряд (кубики ресурсов) и перемещается со второй клетки на третью, решив взять из «банка» 1 кубик пищи (его маркер находится на клетке 3, поэтому он выбирает между клетками 1, 2 и 3).

г) эксклюзивное использование некоторых построек

Этот ряд позволяет вам сразу же использовать эффект некоторых построек. Вы можете воспользоваться эффектом даже той постройки, которой нет на игровом поле (например, вы можете использовать клетку 3, даже если на поле нет Гильдии каменщиков). Постройки возводятся по правилам фазы 5.

- клетка 1: нет эффекта.
- клетка 2 (плотник): игрок может возвести деревянную постройку, заплатив на 1 кубик дерева меньше, чем обычно.
- клетка 3 (каменщик): игрок может возвести каменную постройку, заплатив на 1 кубик камня меньше, чем обычно.
- клетка 4 (юрист): игрок может преобразовать одну из своих построек или нейтральную постройку в жилую, заплатив только 1 кубик ткани.
- клетка 5 (градостроитель): игрок может возвести престижную постройку на месте одной из своих жилых построек.



Пример: Игроки строят Стены. В таблице благосклонности теперь доступны клетки 3 и 4. Зелёный игрок только что получил благосклонность короля благодаря турнирному полю. Он выбирает четвёртый ряд, перемещается с клетки 2 на клетку 3 и решает построить Парк. Он платит 1 кубик пищи (так как получил скидку в 1 кубик камня) и кладёт тайл Парка на первую свободную клетку на дороге. Он ставит свой домик на этот тайл и немедленно получает 3 очка престижа.

Конец игры

Игра заканчивается сразу после подсчёта секции Башен (то есть, после того как баллы дойдёт до клетки подсчёта очков в секции Башен или когда будут построены все 14 фрагментов Башен).

Игроки прибавляют следующие очки к очкам, которые они уже получили во время игры:

- 3 очка за каждый оставшийся у них кубик золота
- 1 очко за 3 любых (не золото) оставшихся у них кубика ресурсов
- 1 очко за 4 оставшихся у них денье

Игрок, набравший за всю игру больше всех очков престижа, становится победителем. В случае ничьи за первое место все претендующие на него игроки становятся победителями.

«Кейлю» для 2-х игроков

Правила игры остаются теми же, но со следующими исключениями:

- Оба игрока начинают игру с 5-тью денье.
- Порядок хода меняется каждый ход. Игрок, действующий первым во время хода, действует вторым во время следующего хода и т.д. Поэтому Конюшни не используются.
- Когда игрок пасует, другой должен платить 3 денье (вместо обычных 2-х), чтобы поместить рабочего на любую постройку, кроме своей. Постановка рабочего на собственную постройку всё ещё обходится в 1 денье. Постоялый двор сохраняет свой эффект (игрок, рабочий которого расположен на правой клетке, платит за постановку рабочего на любую постройку только 1 денье).

Упрощённая благосклонность короля

Эта версия правил подойдёт для новичков. В ней используются упрощённые правила, касающиеся благосклонности короля, что, естественно, приводит к некоторому урезанию тактического элемента.

Таблица благосклонности не используется. Когда игрок получает благосклонность короля (благодаря Турнирному полю, строительству Церкви, предложению наибольшего количества наборов ресурсов в замке, во время подсчёта секций замка или возводя престижные постройки), он просто получает 3 очка престижа. Если игрок получает несколько очков благосклонности за одну фазу, каждая благосклонность приносит 3 очка престижа.

Подсказки по стратегии

«Кейлю» - эволюционная игра. В зависимости от выбора игроков (Какие постройки лучше возвести в первую очередь? Воспользоваться ли услугами юриста? Когда на поле появится Гильдия Каменщиков?), игра может развиваться в нескольких направлениях. В некоторых играх будет использоваться огромное количество ресурсов, в других – нет. В некоторых играх будут возводиться престижные постройки, в других – нет. Но игрокам в любом случае придётся как-то справляться с трудными ситуациями, в которых они окажутся. Поэтому ниже приведено несколько советов, которые помогут вам уже в первых партиях в «Кейлю».

Порядок активации: Начинающим игрокам стоит очень внимательно относиться к порядку активации построек. Например, игроку нужен 1 кубик ткани и 1 денье, чтобы активировать Турнирное поле. Денье можно получить на Торговом poste, так как он расположен на дороге раньше Турнирного поля. А кубик ткани уже должен находиться в запасе игрока в начале хода, так как до Турнирного поля на дороге нет построек, производящих ткань. Если игрок поставит рабочего на Ферму или на Уличного торговца, надеясь получить кубик ткани, чтобы активировать Турнирное поле, его план не будет осуществлён, так как кубик появится слишком поздно!

Порядок паса: Чем позже вы пасуете, тем сильнее сможете повлиять на перемещение прево (если, конечно, у вас есть денье). Прево крайне важен при определении, какие будут активированы рабочие и как быстро произойдёт подсчёт очков. Игрок, который рано пасует и чьи рабочие находятся на дороге слишком далеко от замка, скорее всего, станет жертвой своих противников, которые объединят усилия, чтобы переместить прево в обратном направлении! С другой стороны, игрок, который пасует поздно, может потратить все свои денье, выплачивая зарплату своим рабочим.

Размещение рабочих на постройках противников: Зачастую бывает выгодно поместить одного из рабочих на чужую постройку, даже не смотря на то, что это принесёт

противнику очко престижа. Использование этой постройки даст вам гораздо больше, чем подаренное врагу очко.

Особые постройки: Особые постройки нужно использовать с умом, если вы хотите победить в игре. Ворота позволяют вам получить временную отсрочку в действии, чтобы скрыть свои намерения, и позднее спастись. Торговый пост приносит деньги в лучший из возможных моментов (непосредственно перед перемещением прево). Купеческая гильдия – экономный способ переместить прево. Турнирное поле позволяет вам получить благосклонность короля, не занимаясь строительством замка. Первая клетка в Конюшнях поможет вам первым совершить важное действие во время следующего хода. Постоялый двор, особенно в играх с большим количеством игроков, позволяет экономить деньги или размещать больше рабочих.

Благосклонность короля: Благосклонность короля – отличный способ облагородить свою стратегию. Все 4 ряда таблицы крайне полезны. Полезность ряда с очками престижа очевидна, особенно если игрок на ней концентрируется. Ряд с денье позволяет игроку легко восполнять денежные потери. Также он помогает пользоваться сильными эффектами некоторых построек, если они уже возведены (Банк, Церковь). Ряд с ресурсами позволяет вам получить необходимый кубик, который поможет вам достичь вашей цели. Также этот ряд открывает вам доступ к кубикам золота. Наконец, ряд с постройками позволяет игроку, чья стратегия базируется на строительстве замка, влиять на город с минимальными затратами.

Юрист: Вы должны осторожно выбирать, какую постройку хотите изменить при помощи юриста. Игрок может уничтожить нейтральную постройку, которая является конкурентом его собственной постройки или даже уничтожить рынок, чтобы перекрыть другим игрокам важный источник дохода.