

内容物品

- 一块游戏板
- 一个白色圆柱状“城堡监督”指示物 (Bailiff) 和 一个白色盘状“市长”指示物 (Provost)
- 30 枚一元货币指示物和 10 枚五元货币指示物 (Denier Coin)
- 30 个圆柱状“工人”指示物 (蓝, 红, 绿, 橘, 橙, 黑各 6 个)
- 100 个“房子”指示物 (蓝, 红, 绿, 橘, 橙, 黑各 20 个)
- 35 个盘状“记号”指示物 (蓝, 红, 绿, 橘, 橙, 黑各 7 个) (Marker Disc)
- 140 个资源方块 (粉红, 紫色, 棕色, 灰色各 30 个, 黄色 20 个) (Resource Cube)
- 40 片建筑物指示物 (6 片中立指示物 (粉红), 8 片木造指示物 (棕底), 9 片石造指示物 (灰底), 8 片住宅指示物 (绿底), 9 片特殊建筑指示物 (蓝底))
- 本手册

在很久以前...

1289 年, 法兰西王国的菲力普国王宣布为了要强化国力要建造一座新城池, 当时 Caylus 只是个朴实的小村庄, 为了这个缘故, 各地的名匠与大量的工人来到了此地寻找发展的机会, 就此逐渐地诞生了一座城市。

游戏的目标

玩家扮演建筑师, 负责完成国王要求的城池与发展外围的城市, 因此得到声望点数 (Prestige) 和国王的赏赐 (King's Favor), 当城堡完成之时, 获得最多声望点数的玩家赢得此游戏。

游戏配置

注意: 在 3,4,5 人游戏时都采用以下的规则; 2 人游戏时, 要照手册里最后面的叙述的作细部调整

- 先将游戏板放在桌子中央处, 再来将建筑物指示物照颜色归类, 面朝上摆在一旁, 最后由一名玩家随机地将六片粉红色建筑物指示物摆在发展路径 (Road) 的前六格空格里 (图例 11 区)。
- 货币与资源指示物摆在一旁边当作银行 (货币指示物里小者为为一元, 大者为五元)。
- 每个玩家选择一个颜色同时拿取所有相关同色的木制指示物, 再来分别在下列地方摆上记号指示物: 回合顺序基准 (图例 2 区), 桥上 (图例 10 区), 声望计分区 (图例 1 区), 国王赏赐表上四行的起始区共四枚 (图例 3 区)。
- 一名玩家拿起在回合顺序基准 (Turn Order Scale) 里的所有记号指示物随机照顺序摆入, 玩家第一回合的行动顺序就此决定, 排在第一顺位的玩家从银行领取五元, 第二和三顺位的玩家领取六元, 其余玩家拿七元, **再分个每名玩家一个木头资源方块和两个食物资源方块**, 游戏中这些都是公开信息。
- 城堡监督和市长两个指示物放在发展路径上中立建筑物的最后一格上。

原文作者: chilu (敗家也是種藝術),

<http://webbbs.gamer.com.tw/readSrhPost.php?brd=Boardgame&pos=4513&author=&keyword=caylus>
Webcraft (mathcrown at yahoo dot com dot cn) 少量修改文字, 转换到简体中文, 并添加大量图例

Board

Resources:

Food



Wood



Stone



Cloth



Gold



Buildings:

Wood



Stone



Prestige



Residential



Pawns:



Bailiff



Provost



Worker



Marker



House

原文作者: chilu (敗家也是種藝術),

<http://webbbs.gamer.com.tw/readSrhPost.php?brd=Boardgame&pos=4513&author=&keyword=caylus>

Webcraft (mathcrown at yahoo dot com dot cn) 少量修改文字, 转换到简体中文, 并添加大量图例

游戏规则

每个人代表一名建筑师，都有一个六名工人的工作团队，带着一些资源和资金工人可以被安排在城池里或是城市里：

● 城市：

在游戏刚开始时，除了特殊建筑物（客栈（Inn），比武场（joust field），马厩（stable）…等）之外，城池的外围地区只能说是个相当小的村落（一座农场（Farm），一个市集（Marketplace），一间锯木场（sawmill）和采石场（quarry）…等），唯一可以生产木制建筑物的木匠工作室（Carpenters），玩家必需要延着发展路径建造各式各样的建筑物以发展经济活动，这样才能收集到足够资源以建造国王目标的城池，更有效率的资源生产场，生产石制建筑物的石匠工作室（Mason），或是去探索遥远的金矿区，这都是发展必经的路程但要注意这些建筑物都有着高昂的代价，命令工人工作也要付给劳资，使用他人的建筑物更会提升他人的声望，要赢得游戏，建筑师必需对手上的资源精打细算，对各种建筑发挥最大限度的利用，还要小心他人利用自己的建筑随着游戏步调的进行，建筑越来越多，村子进步成了市镇，原来的建筑物已经显

的过时或效率低落，这时玩家可以请律师（Lawyers）帮忙将这些建筑升级成住宅（Residential），借着营利而提供持有者额外的收入，如果玩家能获得设计室（Architect）的协助，则能将旅馆升级成特殊建筑（例如雕像（Statue）或教堂（Cathedral）） 玩家会受到城堡监督和他的助手市长的监督及影响，市长能够决定建筑是否启用，如此工人才能使用该建筑，很幸运的是市长会接受贿赂，玩家能用金钱影响他的决定，增加或减少能够使用的建筑物数目，因此可以用来让自己的工人得以发挥或是故意让其它玩家的工人无法开工，相反的城堡监督只注重城池建设的进度，逼迫玩家跟上进度。

（Residential），借着营利而提供持有者额外的收入，如果玩家能获得设计室（Architect）的协助，则能将旅馆升级成特殊建筑（例如雕像（Statue）或教堂（Cathedral）） 玩家会受到城堡监督和他的助手市长的监督及影响，市长能够决定建筑是否启用，如此工人才能使用该建筑，很幸运的是市长会接受贿赂，玩家能用金钱影响他的决定，增加或减少能够使用的建筑物数目，因此可以用来让自己的工人得以发挥或是故意让其它玩家的工人无法开工，相反的城堡监督只注重城池建设的进度，逼迫玩家跟上进度。

● 城池：

城池由三部份构成：主楼（Dungeons），城墙（Walls），高塔（Tower），城堡监督在发展路径上的移动决定城池的建设范围，快速地完成城池建造就能累积建筑师的名望，甚至有可能得到国王的赏赐，当游戏结束时，获得最多声望的玩家获胜，他将会被国王重用而前途无量。

记号

解释这些在地图或指示物里记号所代表的意义：



2 颗资源方块，不管是否相同，可以包含食物，木材，石材或布料（不包含黄金）



1 颗资源方块，什么种类都没关系（即使是黄金）



4 元货币指示物



获得 3 点声望



得到国王的赏赐



主楼



城墙

原文作者：chilu (败家也是種藝術)，

<http://webbbs.gamer.com.tw/readSrhPost.php?brd=Boardgame&pos=4513&author=&keyword=caylus>
Webcraft (mathcrown at yahoo dot com dot cn) 少量修改文字，转换到简体中文，并添加大量图例



高塔

游戏流程

游戏里用回合来计算，每个回合分成七个阶段

第一阶段 - 取得收入

每一名玩家从银行取得 2 元货币，另外可由如下建筑物额外取得：

- 每持有一栋住宅（绿底）可获得 1 元货币
- 如已建设图书馆（Library）可获得 1 元货币
- 若已建设旅馆（Hotel）可获得 2 元货币

玩家没有收入上限

第二阶段 - 指派工人

依照回合进行顺序，玩家依次进行一项动作，如下：

1. 放弃
2. 将一名工人派去特殊，中立，固定建筑物
3. 将一名工人派去其它玩家的建筑物
4. 将一名工人派到自己的建筑物
5. 将一名工人派往城池

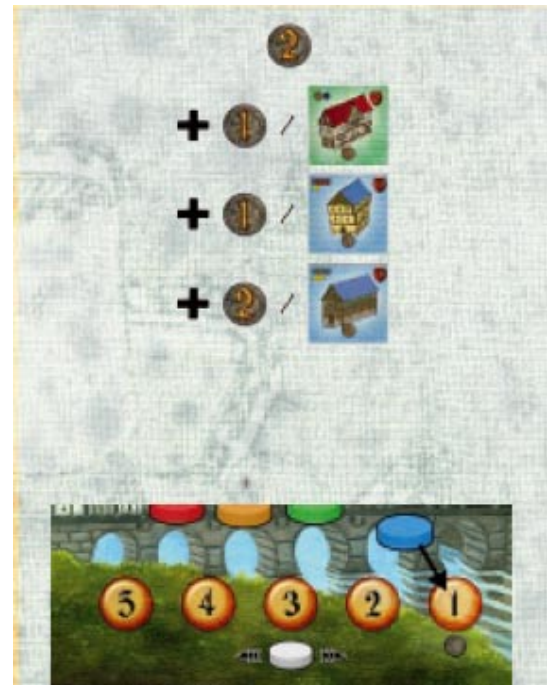
第二阶段会一直进行到所有玩家放弃为止，不得将工人放在特殊建筑物（蓝底），住宅区（绿底），或是没有建筑物的地方，已经有其它工人存在的方也不行指派，除了在这三个地区（马厩，客栈，城池）。

1. 放弃

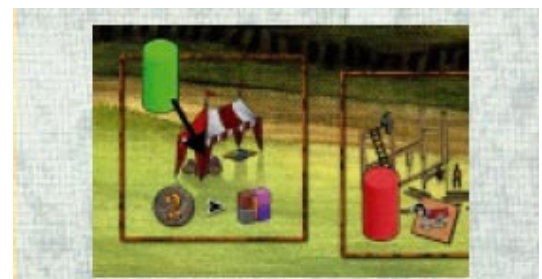
假设玩家因为资金缺乏或没工人可用而决定放弃时，他将代表他颜色的记号指示物放到桥上基准里未被使用的第一个空格（数字最小），第一个宣告放弃的玩家可以从银行领取 1 元货币，玩家宣告放弃之后这阶段内再也不能指派工人。

2. 将一名工人派去特殊，中立，固定建筑物

玩家必需支付同等于目前一定的货币指示物才能指派一名工人，此数量同等于目前桥上基准里未被使用的最小数字（一定在 1 到 5 之间，看目前已放弃的玩家数决定，每一名玩家放弃就加 1），如果工人是派往马厩，将指示物放入仍有空间的最小数字空格，最多可



例子：本轮中，蓝色决定放弃。他把他的标志物移到第一个未被使用的桥上基准。因为他是第一个放弃的，他可以从银行获得 1 元。此后，绿色，橙色和红色玩家必须支付 2 元才能把工人放到其他人的建筑里。



例子（续）：本轮中绿色玩家把他的工人放到地摊（固定建筑物）中。因为蓝色已经放弃（看前面的例子），绿色玩家必须为此行动支付 2 元。



例子（续）：本轮中橙色玩家放弃。

原文作者：chilu (敗家也是種藝術)，

<http://webbbs.gamer.com.tw/readSrhPost.php?brd=Boardgame&pos=4513&author=&keyword=caylus>
Webcraft (mathcrown at yahoo dot com dot cn) 少量修改文字，转换到简体中文，并添加大量图例

以照顺序放三个工人指示物，但每一名玩家最多只能在此放一名工人，若是将工人派往客栈，先将他放在左边的圆圈里，之后阶段会产生一些效应而移到右边圆圈，一名玩家是可以在客栈里同时放置两个工人指示物（一个在左，另一个在右）。



例子（续）：红色玩家放了一个工人在绿色的石匠铺。此动作花费3元（因为蓝色和橙色已经放弃），并且绿色玩家获得一点声望。

3. 将一名工人派去其它玩家的建筑物

同上面一样的规则支付工人劳资才能指派，当玩家将工人指示物放入其它玩家拥有的建筑物时，该建筑物的持有者马上获得一点声望。



例子（续）：绿色玩家放弃。红色玩家又放了一个工人在他自己的农场中，只需花费1元。

4. 将一名工人派到自己的建筑物

玩家只要支付1元货币给银行，之后工人就可以被放到指定的建筑物格上。

5. 将一名工人派往城池（图例4区）

同第二点一样的规则支付工人劳资才能指派工人，之后将工人放入目前城池里尚有空间数字最小的空格里，每名玩家最多指派一名工人到城池里。



例子（续）：最后，红色玩家放了一个工人在城池中（在蓝色后面）。因为蓝色，红色和橙色玩家都已放弃，他需要支付4元。

第三阶段 - 特殊建筑物功能生效

特殊建筑物照以下的顺序生效

1. 城门（Gate）

如果有一名工人被安排在此，他的玩家可以将他移到目前任何一个没有工人在的地方，例如城池，客栈，马厩，或是其它建筑物，如果此工人被移到其它玩家的建筑物，该玩家马上获得一点声望，如果玩家不移动此工人，此指示物拿回玩家手上。



城门

交易所

2. 交易所（Trading Post）

玩家从银行取得3元货币，然后拿回工人指示物。



商业公会

比武场

3. 商业公会(Merchants' Guild)

玩家可以选择移动市长朝任意方向一至三格，之后取回工人指示物。

4. 比武场（the Joust field）

玩家可以选择缴交1元货币和1颗布料资源方块以取得国王的赏赐，再来拿回工人指示物，不得重复。



Stables

5. 马厩（the Stables）

改变玩家的行动顺序，工人排在第一位的玩家成为下回合的第一顺位，以下类推，此时在回合顺序基准里的记

原文作者：chilu (敗家也是種藝術)，

<http://webbbs.gamer.com.tw/readSrhPost.php?brd=Boardgame&pos=4513&author=&keyword=caylus>
Webcraft (mathcrown at yahoo dot com dot cn) 少量修改文字，转换到简体中文，并添加大量图例

号指示物会重新变更，之后所有玩家从马厩里取回自己的指示物。

6. 客栈 (Inn)

如果玩家这回合内在此摆设工人指示物，此时将指示物从左边圆圈移往右边圆圈，如果右边圆圈有原先被指派的工人指示物就移回持有者手上，玩家也可以自愿地将他在右边圆圈里的工人指示物拿回手上，只要有工人指示物留在右边圆圈而没有被挤掉移回手上的话，玩家在第二阶段里只要支付 1 元货币即可指派他的工人，不受其它效果影响。

第四阶段 - 市长的移动

依照玩家在第二阶段里排出的顺位（记号指示物在桥上基准里的顺序），玩家依次有一次的机会影响市长的移动，可以自由往前或往后移动 1 至 3 格，但每 1 格都要付出 1 元货币，也可以宣告放弃，市长不会往回走过桥，进入特殊建筑物区，或是超过发展路径上的最后一格，市长的移动会影响到建筑物的启用与否，因此玩家间可以互相讨论如何移动，不得有资源交易而产生的合作行为，当所有玩家都依次进行。

过移动或宣告放弃之后，进入第五阶段

第五阶段 - 建筑物能力生效

建筑物依照从桥出发开始的顺序生效，直到市长所在那格为止，**路径上市长之后的建筑物不能使用**，玩家指派去的工人直接送回持有者，但因进入他人建筑物而增加的声望点数不会被取消，建筑物功能生效结算以后玩家将就该格的指示物取回，换下一栋建筑物。玩家不一定非要结算某建筑的效果，但**生产系建筑的效果必须结算**。

1. 生产系建筑物 (production buidlings)

使用这些建筑物的玩家可以从中获得资源方块，依照图上所标示从银行领取，如果是石制生产系建筑物（灰底）被持有者以外的玩家使用时，持有者可以依照图示括号内小图案从银行领取 1 颗资源，持有者自己使用该建筑无法额外领取资源。

2. 工作室 (construction buildings)

这些地方可以让玩家生产新的建筑在图版上，木匠工作室只能生产木制建筑物（棕底），石匠工作室只能生产石制建筑物（灰底），设计室只能生产特殊建物（蓝

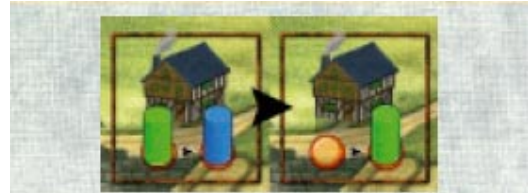
原文作者: chilu (敗家也是種藝術),

<http://webbbs.gamer.com.tw/readSrhPost.php?brd=Boardgame&po>
Webcraft (mathcrown at yahoo dot com dot cn) 少量修改文字，转译

马厩

回合顺序

例子 (续): 本轮中，蓝色把他的一个工人放在马厩的 1 号位置，红色已经有一个工人在 2 号位置。那么原来的回合顺序红、绿、橙、蓝，变成蓝色第一，红色第二，绿色和橙色相应后移。这个顺序从此生效。



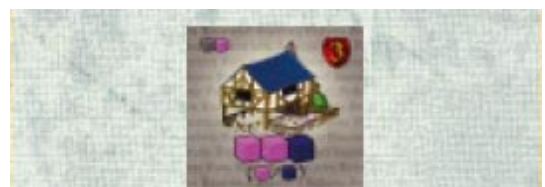
例子: 本轮中蓝色占有客栈右边的圆圈。蓝色在指派工人阶段只需要花费 1 元，绿色此时放了一个工人在左边的圆圈。客栈生效时，蓝色工人被驱逐，绿色占有了右边的位置。绿色占有客栈直道再有人驱逐他或者他自愿取回。在此之前，绿色在指派工人阶段只需要花费 1 元。



例子: 本轮中蓝色首先放弃，然后是橙色、红色和绿色。根据此顺序，玩家依次移动市长。蓝色首先弃权，橙色把市长向后移两格，因此支付 2 元。这样红色和绿色的棋子没有机会被激活，因此红色支付 2 元，把市长向前移动两格，但绿色又支付 1 元把市长向后移动 1 个。这样绿色建筑仍然激活，但红色不行。最后，市长停留在起始位置向后的第一格。



木造农场: 产出 2 个食物或 1 个木材



石造农场: 产出 2 个食物和 1 个木材。如果他拥有者以外的玩家使用，拥有者可以获得 1 个食物或 1 个木材

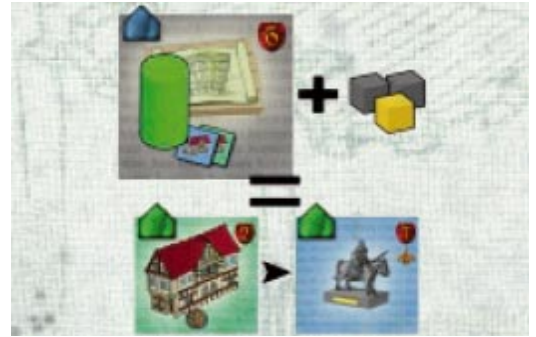
底），只能选择建造还剩下的建筑物，建造木制建筑物时，玩家支付图示左上角处标示的资源方块给银行，之后将此建筑物指示物摆在离城池最近的空格里，玩家在将他的一个房子指示物摆在建筑物的左上角，玩家因建造成功而马上获得此建筑物右上角图示的声望，特殊建物跟之前规则类似，但只能选择盖在玩家自己持有的住宅（绿底）上，此时原来绿底建筑指示物废弃而用选择的特殊建筑物取代，除了声望的取得，这些建筑物有时还会获得国王的赏赐。



3. 律师 (the lawyer)

在这格,玩家可以将一栋中立建筑（粉红底）或他自己持有的木制建筑物（棕底）升级成住宅（绿底），玩家必需支付银行 1 颗布料资源和 1 元货币，之后用新的指示物取代原来的而且立刻获得 2 点声望，玩家将一个代表他的房子指示物摆在住宅上,从此之后在第一阶段持有者可以多获得 1 元货币指示物，律师无法将特殊建物，基本建筑物，或住宅升级，**而且这一格建筑物本身也无法升级成住宅**，假设要升级的建筑物里有工人的存在，先支付升级费用，等到该建筑物效果结算完毕后再升级。

例子：红色有一个工人在中立的木匠室上，并且希望建造一个木造农场。为此他支付 1 木材和 1 食物给银行，然后将这块木造农场放在离城池最近的一个建筑空格上，放一个他的房子标志物在它的左上角，以证明这是他的财产。然后他可以立即获得 2 点声望（建筑右上角指明）。



注意：一但任何建筑物被取代以后，指示物回到银行而可以再度使用，中立建筑指示物是永久移除不会再出现在图板上，理论上住宅指示物是无限供应，假设不够用的话就直接用玩家的房子指示物代替。

4. 市集 (Market Place)

市集让玩家卖出资源换取货币，依照图示上所写进行，一回合只能进行一次。

例子：绿色放了他的一个工人到蓝色的建筑工作室，蓝色因此获得了 1 点声望。绿色支付了 1 金块和 2 石材给银行，放弃他原有的一个住宅，用雕塑覆盖。他立即获得 7 点声望和一点国王赏赐。

5. 摊贩 (Peddler)

在此玩家可以用货币买到各种资源，但无法取得黄金，一开始的固定摊贩只能让玩家买到一种资源，但用木制建筑物完成的摊贩就可以选择要买一种或两种资源。



6. 教堂 (Church)

教堂里玩家可以捐赠金钱换取声望，有 2 元换 3 点声望或 4 元换 5 点声望两种选择。

7. 裁缝工厂 (Tailor)

这里玩家可以用布料换取声望，有 2 颗换 4 点声望或 3 颗换 6 点声望两种选择。

例子：蓝色放了一个工人在律师上，这是他自己的建筑，所以他不能得到任何声望。他希望建造住宅，所以他支付 1 元和 1 布料给银行，然后移走一个中立建筑（也可以选择一个他自己的建筑），放入一个他的住宅，并立即获得 2 点声望。以后在每次第一阶段，他可以多获得一元。

8. 银行 (Bank)

原文作者：chilu (敗家也是種藝術)，

<http://webbbs.gamer.com.tw/readSrhPost.php?brd=Boardgame&pos=4513&author=&keyword=caylus>
Webcraft (mathcrown at yahoo dot com dot cn) 少量修改文字，转换到简体中文，并添加大量图例

银行里玩家可以用货币换取黄金，有 2 元换 1 颗黄金或 5 元换 2 颗黄金两种选择。

9. 炼金室(Alchemist)

在这里玩家可以把资源变成黄金，有 2 颗炼成 1 颗黄金或 4 颗炼成 2 颗黄金两种选择。



市集 – 资源换钱

摊贩 – 钱买资源

教堂 – 捐钱换声望

裁缝工厂 – 布料换声望

银行 – 钱换黄金

炼金工厂 – 资源换黄金

第六阶段 – 城池建设

只有将工人派往城池的玩家才会跟本阶段有关，城池分成三个部份

- 主楼（6 部份），在第一次结算前都是以这部份为主
- 城墙（10 部份），第二次结算的主要地区
- 高塔（14 部份），在第三次且最终结算前的地区

玩家依照他们工人在城池顺位基准（Castle Scale）的顺序建造城堡，玩家每缴一批的资源给银行即可在目前的建设中地区（由城堡监督走到的位子来决定目前建设到哪区）放上一个玩家的房子指示物，如果目前建设中的地区已无空格，可以先将指示物放到下一个区域，但不能盖在过去未完成的区域里（因为城堡监督的移动而造成结算，强迫玩家开始下一区建设的情况），每一批

原文作者：chilu (敗家也是種藝術)，

<http://webbbs.gamer.com.tw/readSrhPost.php?brd=Boardgame&pos=4513&author=&keyword=caylus>

Webcraft (mathcrown at yahoo dot com dot cn) 少量修改文字，转换到简体中文，并添加大量图例

的资源必需包含三种不同种类的资源方块，而且其中一颗必需为食物资源，如果玩家分派工人到城池因某种原因没缴交资源的话（缴不出来或是不想提供）会马上损失 2 点声望（不会扣到负），



例子：本轮中，红色和绿色都放了工人在城池中（假设目前正在建造主楼），因为红色占据第 1 个位置，他先开始建造。红色给银行 1 食物+1 石材+1 木材，并且把他的一个房子放在主楼中空着的一个位置。他获得了 5 点声望，接下来就是绿色玩家的建造时间了。

唯一例外情况是在高塔建设时，前一玩家已经将 14 格全部盖满而之后顺位玩家有资源但无空格可盖才能避免扣声望，每盖完一部份都会获得一些声望。

- 每提供一批资源建设主楼的玩家，可以获得 5 点声望。
- 每提供一批资源建设城墙的玩家，可以获得 4 点声望。
- 每提供一批资源建设高塔的玩家，可以获得 3 点声望。

玩家建设完毕以后，计算此回合里哪位玩家提供最多批资源建设城池，他将可以得到一次国王的赏赐，如果有平手的情况，先到达城堡的玩家将赢得这次赏赐，之后玩家将自己的工人收回。



例子(续)：绿色提供了两批资源，他把他的两个房子放入城池中，其中一个放在主楼中，因为主楼已满，另一个放入城墙中。他获得 9 点声望，5 点来自主楼，4 点来自城墙。本轮后，绿色因为建造了最多的房子，而获得赏赐。如果他只建造一个房子，红色将获得赏赐，因为红色比他更早来到城堡。

第七阶段 - 回合结束

城堡监督会沿着发展路径不断前进（离开城堡），他的移动步数会因市长所在位置而变化。

- 如果市长位置在城堡监督的前方（比他离城堡更远），监督就往前走两格。
- 如果市长位置在城堡监督的后方或同格（比他更靠近城堡），监督就往前走一格监督移动完毕。

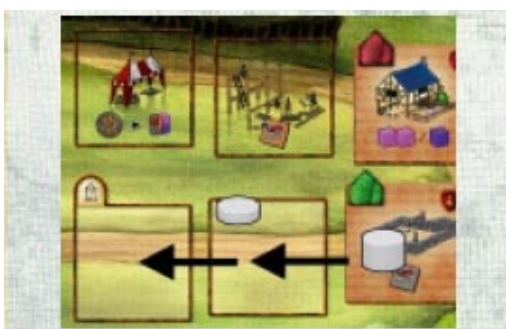
以后，就将市长移到监督所在格子，再检查监督是否到达或通过结算区域（Scoring Space），或是这回合里城池里的三部份里有那一区已经完成，就开始进度结算的工作（结算刚完成的一块区域），之后再开始全新的玩家回合。



例子：市长在监督之后的一些位置。那么就把监督向前挪一格，然后把市长放在监督现在的位置。监督还未到达结算主楼的位置，因此即使主楼已经建设完成（如同前面的例子），此时也不会结算玩家的声望和赏赐。

原文作者：chilu (敗家也是種藝術)，

<http://webbbs.gamer.com.tw/readSrhPost.php?brd=Boardgame&pos=4513&author=&keyword=caylus>
Webcraft (mathcrown at yahoo dot com dot cn) 少量修改文字，转换到简体中文，并添加大量图例



例子：市长在监督之前的一个位置，所以把监督向前移动两步，然后把市长移到同样的位置。监督已经达到主楼的结算位置，玩家开始结算主楼的建设进度（除非因为主楼在前面的回合已经建满而提前结算）。结算完成后，玩家就开始下一回合，并且开始专心建设城墙。

建设进度结算：

玩家分别计算自己在目前结算中的城堡区域里建设了多少区域（摆了几个房子指示物），上一回合里因额满而超盖在下一区域的房子不列入计算，再对照下表计算应得的赏罚：

主楼：

无指示物 = -2 声望点数

2 枚指示物以上 = 1 回国王的赏赐

城墙：

无指示物 = -3 声望点数

2 枚指示物 = 1 回国王的赏赐

3 或 4 枚指示物 = 2 回国王的赏赐

5 枚指示物以上 = 3 回国王的赏赐

高塔：

无指示物 = -4 声望点数

2 或 3 枚指示物 = 1 回国王的赏赐

4 或 5 枚指示物 = 2 回国王的赏赐

6 枚指示物以上 = 3 回国王的赏赐

当结算完毕后，不管城堡监督走到那边，玩家要开始专心下一个区域的建设，即使前一区域仍有未完成的部份，如果高塔部份结算完毕，这游戏就结束了。



例子：主楼必须被结算，回合顺序是红、蓝、橙、绿。红色有两座房子，得1回国王的赏赐；蓝色有三座，也得一回赏赐；橙色无房子，失去两点声望(注意：声望不会变成负值)；绿色有一座房子，什么也不得。

国王的赏赐

有数种方法会得到国王的赏赐：

- 参与比武场
- 建设一些特定的建筑物（教堂（Church），雕像…等）

● 成为该回合城池建设最佳表现者

● 城池建设进度结算时

国王的赏赐为一个四行的表格，四行分别为：

1. 增加声望点数
2. 获得金钱货币
3. 得到资源方块
4. 特权使用建筑

a)	1	2	3	4	5
b)	6	7	8	9	10
c)					
d)					

The table of royal favors

国王赏赐表

原文作者：chilu (敗家也是種藝術)，

<http://webbbs.gamer.com.tw/readSrhPost.php?brd=Boardgame&pos=4513&author=&keyword=caylus>

Webcraft (mathcrown at yahoo dot com dot cn) 少量修改文字，转换到简体中文，并添加大量图例

每1行分成5栏，效果从左到右逐渐提升，前2栏的效果一开始即可取得，第3和第4栏要等到第一次主楼进度结算之后才可领取（就算玩家已建筑到城墙也不行），第5栏要等到城墙进度结算完毕才能获得（就算已盖入高塔部份也一样不行），当玩家获得赏赐时，他先选择任一行，在第一栏中放上他的标志物，或者将他已有的标志物往右移动一格，然后他就可以获得从第一栏到标志物所在栏里任一栏所记载的奖赏，因此也有可能标志物并无移动但照样取得赏赐，所选赏赐必需在之前所选定的行里。

如果玩家一次获得两次以上的赏赐（比如在结算阶段或建造了纪念堂（monument）），他必须选择不同行的赏赐，所以一个阶段内获得超过4次的国王赏赐是不可能的。

1. 增加声望点数

玩家可以选择获得从1到5点的声望，根据记号目前所在的栏。



2. 获得金钱货币

玩家可以选择获得从3到7元的货币指示物，根据记号目前所在的字段。

例子：橙色在本轮主城结算中获得了一次赏赐。他选择了第一行，他已有一个标志物在地二栏，但因为主城正在结算，他无法把标志物移动到第三栏中，他最多只能获得两点声望。

3. 得到资源方块

- 第一栏：玩家得到一块食物资源
- 第二栏：玩家得到一块木材或石材资源
- 第三栏：玩家得到一块布料资源
- 第四栏：玩家可以用一块资源向银行交换两块任意资源（黄金除外）
- 第五栏：玩家得到一块黄金资源



例子：玩家们正在建造高塔，因此赏赐表的所有栏都可以用了。蓝色因为建造教堂而获得一次赏赐，他选择了第三行（资源行），把他的蓝色标志物向右移动一格。他选择获得1食物（因为他的标志物在第3栏，所以他可以选择获取第1-3栏的赏赐）。

4. 特权使用建筑

这一行的赏赐让玩家可以无视目前的建设进度使用一些建筑物的功能（即使地图上没有这些建筑），例如在第三栏时，就算场上没有石匠工作室，玩家一样可以盖一座石制建筑物，效果分成五个阶段：

- 第一栏：无效果
- 第二栏：木匠工作室：让玩家建造一座木制建筑物，而且费用可以少付一块木材资源
- 第三栏：石匠工作室：帮助玩家建造一座木制建筑物，而且费用可以少付一块石材资源
- 第四栏：律师：让玩家将一座他持有的建筑物或中立建筑物升级成住宅，只要支付一块布料资源
- 第五栏：设计室：帮助玩家在一座他持有的住宅上创造一座特殊建物



例子：玩家们正在建造城墙，因此赏赐表的第3、4栏可以用了。绿色因为参与比武场而获得一次赏赐，他选择了第四行（特权建筑行），把他的绿色标志物向右移动到第3栏。他选择建造公园，支付1食物给银行（因为他可以减免一块石材），并把公园放在路上第一个空格上，左上角摆放他的标志物，并获得3点声望。

游戏结束

在高塔建设进度结算后（可能发生在城堡监督走到该格或是玩家盖满了高塔的14格），玩家依照下列规则计算自己所获得的声望点数。

原文作者：chilu (敗家也是種藝術)，

<http://webbbs.gamer.com.tw/readSrhPost.php?brd=Boardgame&pos=4513&author=&keyword=caylus>

Webcraft (mathcrown at yahoo dot com dot cn) 少量修改文字，转换到简体中文，并添加大量图例

- 每保有一块黄金资源可得 3 点声望
- 除了黄金以外的资源，每 3 块资源可得 1 点声望
- 每持有 4 元货币指示物，即可换算获得 1 点声望

取得最高声望点数的玩家赢得此场游戏，平手的情况就算一起获胜。

两人特殊规则

规则会有以下的变更：

- 两人起始金钱皆为 5 元
- 每一回合都改变一次玩家顺位，上一回合先手的玩家这一回合变后手，因此马厩失去功能
- 当有玩家宣告放弃时，另一名玩家必需支付 3 元才能将工人派往非他所持有的建筑物（原本规则里是需要 2 元），派到自己的建筑物仍然只需 1 元，客栈的能力一样有效（派到任意地方都只需 1 元）

简化国王的赏赐

这是提供给初学者用的简易规则，将所有国王的赏赐直接改为 3 点声望。

作者的建议

Caylus 是一个随着玩家的决定而不断变化的游戏，例如那一栋建筑最优先呢？，什么时候会有石匠工作室和律师？，因此每一次可能会出现不同的发展，有时可能会跑出大量的资源，有时根本没人想盖特殊建物，总而言之，玩家要对他所面临的局势作最佳的利用，以下是一些很有用的建议：

游戏顺序：新手一开始可能会碰到建筑上的困难，例如要参加比武场需要 1 元和 1 块布料资源，玩家可以从交易所取得货币指示物，因为这项能力是在比武场之前就生效的，但布料资源就只能用更之前所取得的布料资源，因为能生产布料资源的建筑物都是在比武场之后才生效，资源来的太晚。

顺位放弃：越晚宣告放弃的玩家，他就能对市长的移动产生更大的影响，只要有足够的金钱，市长的移动会影响到工人能否开工以及何时监督会开始进度结算，因此太早放弃的玩家有可能让他的工人成为其它玩家陷害的目标

将工人指派的其它玩家的建筑物：不要不敢利用他人的建筑物，虽然这样会让他人获得声望，但玩家总是能从建筑物里获得更多的资源。

特殊建筑物：要获胜必需谨慎地利用各种特殊建筑物，城门可以用来隐藏玩家的意图，交易所是获得金钱最直接的方法，商人工会是影响市长移动的最佳选择（不用付钱），比武场是不建设城池而获得国王赏赐的好方法，马厩里取得第一顺位将会对下一回合有很大的帮助，客栈让玩家在多人游戏里能够节省更多金钱和更有效率的指派工人。

国王的赏赐：玩家最好在四条路线上选择一行专精，虽然四行都十分的有用，第一行增加声望点数十分直接，集中在此能带来十分可怕的效果，第二行获得金钱补充玩家的损失，能指派更多的工人或是利用银行，教堂换取所需的物品，第三行得到资源直接补回先前的消耗，更有机会取得

原文作者：chilu (敗家也是種藝術)，

<http://webbbs.gamer.com.tw/readSrhPost.php?brd=Boardgame&pos=4513&author=&keyword=caylus>

Webcraft (mathcrown at yahoo dot com dot cn) 少量修改文字，转换到简体中文，并添加大量图例

稀有的黄金，最后的特权使用建筑可以更有效率且省资源的双边发展，建筑城池的同时发展城镇。

律师：请律师升级建筑时要十分小心，有人可能会移除会威胁到他自己建筑的中立建筑物，更甚者会移除市集阻断所有玩家将资源换成金钱。