

Caplus Magna Carta

En gras, règles avancées

Préparation

- Poser autant de cartes roses qu'il y a de joueurs, *la dernière carte étant le colporteur*. **Poser dessus celle-ci le prévôt.**
- Exposer les cartes de prestige bleues, **en retirant l'hôtel et la bibliothèque, qui servent dans les règles avancées.**
- Retirer un jeton de chaque partie du château à 3 joueurs, et deux jetons de chaque à 2 joueurs.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions et les cartes associés. **Retirer le notaire et l'église, qui servent dans les règles avancées.** Chaque joueur pioche 3 cartes, qu'il peut défausser pour en reprendre 3 autres.
- Chaque joueur prend 2 *nourritures*, 2 *bois* et 4 *deniers*.

Déroulement du jeu

1. Collecte des revenus

Chaque joueur prend 2 deniers + **1 denier par résidence + 1 denier pour l'hôtel + 1 carte pour la bibliothèque.**

2. Actions possibles

- Piocher une carte
- Remplacer toutes les cartes de sa main
- Placer un ouvrier sur un bâtiment
- Construire un bâtiment personnel, placé à la fin de la route.
- Construire un bâtiment de prestige, placé devant soi (**placé sur une résidence**).
- Passer. Le premier joueur qui passe récupère 1 denier.

3. Déplacement du prévôt

Dans l'ordre de passage, chaque joueur peut payer pour faire avancer ou reculer le prévôt (1 denier par case, max. 3 cases).

4. Effets des bâtiments

On descend la route depuis le début jusqu'au dernier ouvrier placé (**jusqu'au prévôt**). Les ouvriers **placés avant ou sur le même bâtiment que le prévôt** rendent le bâtiment actif.

Pour chaque bâtiment actif, le propriétaire de l'ouvrier bénéficie de l'effet principal (en-dessous de l'illustration). Le propriétaire du bâtiment, lui, bénéficie de l'effet secondaire (bandeau en bas de la carte). Si c'est le même joueur, il ne bénéficie que de l'effet principal.

5. Construction au château

Dans l'ordre de passage, chaque joueur peut proposer des lots au château (*1 lot = 1 nourriture, 1 bois, 1 pierre*) pour recevoir les jetons associés (*donjons, puis murailles, puis tours*). Le joueur ayant proposé le plus de lots gagne 1 or (en cas d'égalité, le premier joueur dans l'ordre de construction).

Si personne ne construit, 2 jetons sont défaussés.

6. Fin du tour

Le prévôt est avancé de 2 cartes. Le voisin de gauche devient premier joueur.

Fin du jeu

La partie s'arrête quand il n'y a plus de jetons du château disponibles.

Décompte

- 4 points par jeton donjon, 3 points par jeton murailles, 2 points par jeton tour
- Les points associés à chaque bâtiment construit
- 1 point par cube d'or
- 1 point par groupe de 3 cubes quelconques
- 1 point par tranche de 3 deniers.

Le joueur ayant le plus de points gagne. Il n'y a pas de départage en cas d'égalité.