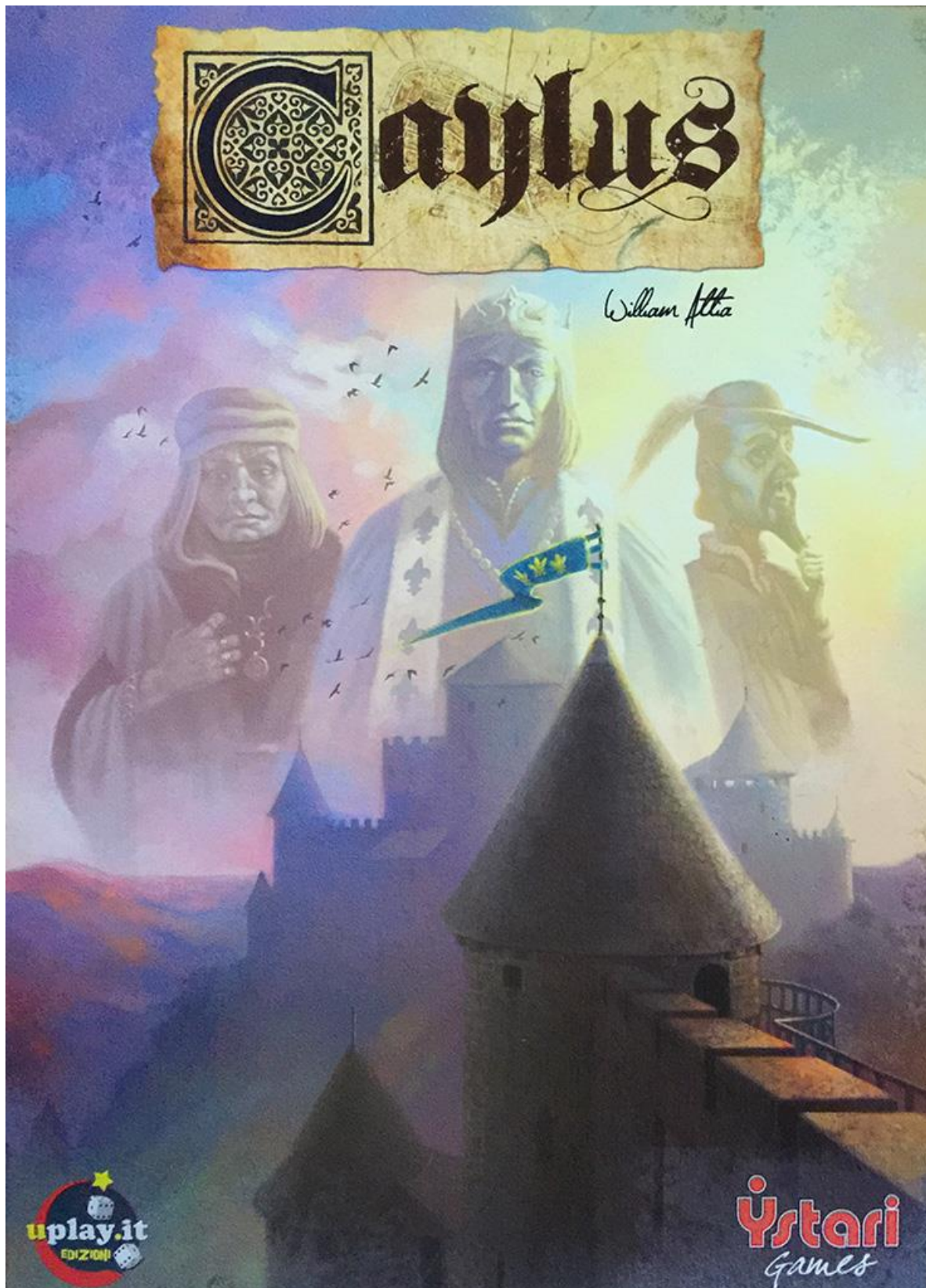


CAYLUS

Qui ebbe inizio il “Piazzamento Lavoratori”

Introduzione



Caylus è giustamente considerato il capostipite dei giochi che utilizzano il "piazzamento lavoratori", tanto in voga ancora oggi. Ad onor del vero, nella mia ludoteca, ho un gioco della [SPLOTTER](#) (uscito nel 1999) che usa già questa meccanica, ma la prima edizione di Caylus (2005) suscitò un entusiasmo tale da dar vita in poco tempo ad una miriade di imitazioni. Un nuovo genere di gioco era nato e il merito va ascrivito a William Attia (già allora giocatore di [Diplomacy](#) a livello internazionale) che nella creazione di Caylus raffinò magistralmente il meccanismo: [difficoltà](#) e [durata](#) sono abbastanza contenuti e l'[ergonomia](#) del gioco è ancora oggi molto buona. Ottima anche la [realizzazione](#).

I partecipanti hanno a disposizione fin dall'inizio 6 lavoratori, un pugno di monete e poche risorse: Il loro compito sarà quello di procurarsi cibo per gli operai e materie prime di vario tipo con cui costruire non solo un nuovo castello per il Re, ma anche fattorie, case, palazzi, botteghe, ecc.

Unboxing



I componenti di Caylus: una foto del materiale della prima edizione, quella di gran lunga più diffusa. La nuova edizione, tradotta da Uplay, ha un tabellone con funzionalità identiche, ma risulta molto più accattivante da un punto di vista grafico.

All'apertura della scatola di Caylus salta subito all'occhio la grande quantità di componenti di legno colorato: 5 tipi di cubetti (oro, tessuto, pietra, legno e cibo), casette, dischetti e, naturalmente, i lavoratori rappresentati da cilindretti colorati.



Il nuovo tabellone di gioco

Sul tabellone saltano all'occhio immediatamente il castello e la lunga e tortuosa stradina che dal castello porta verso ... il resto del mondo. Su questa strada trovano posto 25 caselle quadrate, sulle quali verranno costruiti i nuovi edifici, e 8 postazioni pre-stampate, sulle quali potranno essere posti dei lavoratori per ottenere dei benefici standard.

La confezione di Caylus contiene inoltre 5 serie di tessere "edificio", caratterizzate da un costo (un certo numero di cubetti colorati, come si vede in alto a sinistra nella foto sottostante), un valore in Punti Prestigio (a fine partita) ed un bonus: altri cubetti, soldi, ecc.



Esempio di edifici con, da sinistra a destra: edifici in legno (colore base beige) , in pietra (grigi), di prestigio (blu) e residenziali (verdi).

Ci sono infine due segnalini di legno bianco: un cilindretto che rappresenta il "Magistrato" incaricato di seguire i lavori di costruzione del Castello (in parole semplici è il "segna turno") ed un poco simpatico dischetto "Preposto" che, come vedremo, serve soprattutto a dare fastidio agli avversari perché è in grado di bloccare le funzioni di certi edifici.

Preparazione (Set-Up)

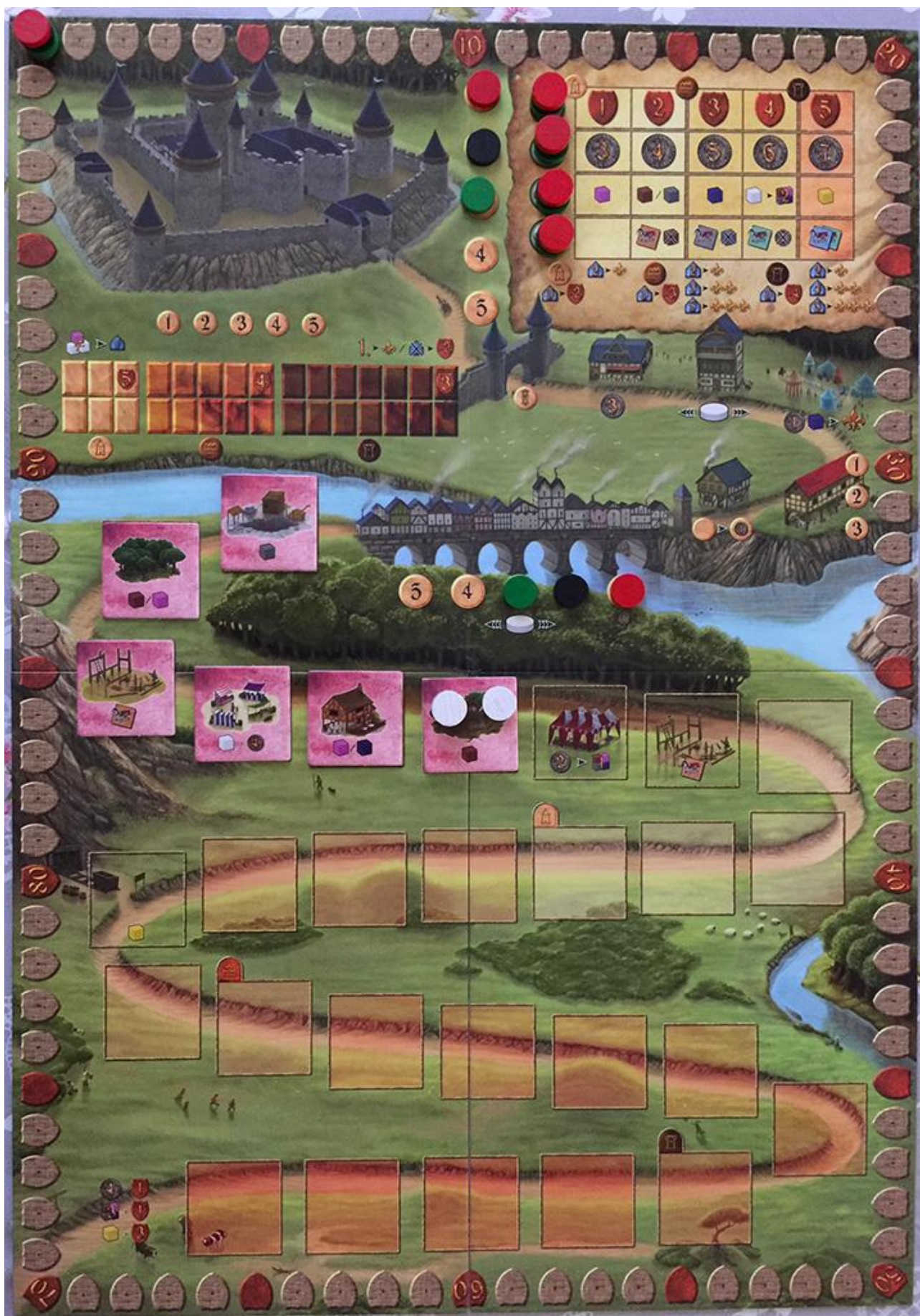
Tutti i giocatori ricevono una dotazione di dischetti, case e "lavoratori", insieme a due cubetti di "cibo" (rosa) ed uno di "legno" (marrone).



Questi sono i segnalini che ogni giocatore riceve all'inizio della partita: in primo piano i dischetti "marcatori", poi le casette e, sullo sfondo, i "lavoratori".

Si estrae a sorte l'ordine di gioco del primo turno, assegnando 5 monete al primo, 6 al secondo e al terzo, e 7 monete agli altri due.

Tutti mettono i 6 dischetti "marcatore" sugli appositi spazi sul tabellone: uno sulla casella "0" del segnapunti, quattro nelle file della tabella "Favore del Re" e l'ultimo di fianco al ponte sul fiume. Le sei tessere "edificio iniziale" (rosa) vengono posate sulle apposite caselle dopo la ponte ed il tabellone si presenta come indicato dalla foto che segue



Come si presenta il tabellone dopo il set-up iniziale. Notare che il Magistrato ed il Preposto iniziano

la partita sulla tessera iniziale più avanzata, al centro del tabellone.

Il Gioco

A turno i giocatori posano uno dei loro lavoratori su una casella del tabellone occupata da un edificio : 6 sono sempre disponibili, all'inizio della strada, così come i due subito dopo il Magistrato e la miniera d'oro, poco più avanti. Si tratta di caselle "speciali" che non potranno mai essere occupate da altre tessere, ma solo dai lavoratori. All'inizio del turno tutti ricevono 2 monete dalla banca.

Per avere diritto a posare un lavoratore, i giocatori devono però pagare un... salario: il costo iniziale è di 1 moneta, ma può crescere nel corso del turno, man mano che i giocatori "passano" e smettono di piazzare. Nella foto precedente, per esempio, ci sono già dei marcatori che occupano le prime tre posizioni sotto al ponte: se ci fossero ancora partecipanti in gioco dovrebbero pagare 4 monete per ogni nuovo lavoratore posato sul tabellone. Una cifra "enorme", soprattutto nelle prime fasi della partita, che ben pochi accetterebbero di pagare, perché ritrovarsi quasi senza soldi all'inizio di un turno sarebbe catastrofico. Da notare che chi piazza un lavoratore in una tessera di sua proprietà paga sempre e solo 1 moneta.



Gli edifici "speciali" disponibili all'inizio

La prima casella raffigura il portale di uscita dal castello di Caylus : un lavoratore messo su questo spazio verrà spostato in seguito in una qualsiasi tessera libera (quindi si tratta di una casella di scarso interesse nei primi turni). La seconda è più interessante perché rappresenta la sede dell'associazione dei Commercianti e regala 3 monete a chi la occupa. La terza permette di muovere il Preposto verso valle o verso monte, la quarta mostra il terreno di gioco dei "tornei cavallereschi" e chi la occupa, pagando una moneta ed un cubo "tessuto", guadagna un interessante "Favore del

Re". La quinta mostra le scuderie e serve semplicemente a modificare il turno di gioco: può essere occupata da 3 lavoratori, il primo dei quali sarà il nuovo primo giocatore, ecc. La sesta ed ultima è un albergo ed ha un ruolo un po' particolare: chi la occupa non riceve nulla nel turno in corso, ma nel successivo pagherà sempre e solo una moneta per piazzare i suoi lavoratori.

Quattro delle 6 tessere rosa che si vedono nella foto che segue permettono di guadagnare risorse, mentre la quinta fa vendere una risorsa a scelta per 4 monete. L'ultima (in realtà è la terza nella foto) permette di costruire un edificio di legno.



Le tessere iniziali (rosa). Da notare che la terza permette di costruire una tessera "edificio di legno", così come la seconda casella "prestampata" dopo quelle rosa con il Preposto ed il Magistrato

Costruire nuovi edifici genera il tipico meccanismo di [crescita esponenziale](#): per avere un avvenire prospero a Caylus è necessario investire in infrastrutture che nei turni successivi amplieranno le nostre potenzialità. Per farlo bisogna posizionare un lavoratore su una tessera o una casella "costruttori" (come quelle appena viste nella foto precedente). Inizialmente avremo a disposizione solo edifici "artigianali" in legno o in pietra, ma in seguito si renderanno disponibili altre tessere per costruire edifici più importanti che permettono di ottenere vari bonus, e fra cui si distinguono:

Il Notaio (tessera beige), che permette di sostituire un edificio rosa o uno di proprietà con una "Residenza" (verde) pagando 1 moneta ed un cubo "tessuto": il giocatore riceve subito due Punti Prestigio (PP) e, all'inizio di ogni turno successivo, una moneta extra.

L'Architetto (2 tessere grigie), che permette di costruire edifici di Prestigio (tessere blu) i quali sono più costosi di tutti gli altri, ma assegnano molti PP. La statua, per esempio, è la più economica ma, a

fronte del pagamento di due cubi "Pietra" ed un "Oro", assegna 7 PP. Con ... soli (si fa per dire) 5 cubetti "Pietra" e 3 "Oro" si costruisce invece la Cattedrale che assegna ben 25 PP. Ma non illudetevi troppo, perché l'oro è merce rara!!!



Gli edifici di prestigio

Naturalmente nei primi turni i giocatori cercheranno di costruire edifici di legno (i meno costosi perché richiedono solo due cubetti, di cui uno è sempre "Legno") in modo da assicurarsi qualche rendita aggiuntiva: le due "Fattorie" infatti assegnano due cubetti rosa o blu; la "Segheria" due marroni e la "Cava" due grigi; il "Muratore" permette la costruzione delle tessere grigie; il Mercato permette di scambiare 1 cubetto per 6 monete; l' "Ambulante" scambia 1 o 2 monete per 1 o 2 cubetti a scelta (escluso l'oro); del "Notaio" abbiamo già parlato sopra. Gli edifici di legno assegnano inoltre da 2 a 4 PP



Gli Edifici di Legno

Gli edifici di pietra (tessere grigie) hanno ancora un prezzo abbordabile (due cubetti, di cui uno sempre "Pietra") ma i loro bonus sono già migliori: Fattoria, Parco e Bottega danno infatti 3 cubetti; Chiesa e Sartoria fanno scambiare soldi o cubetti per Punti Prestigio; Banca e Alchimista permettono di trasformare monete o cubetti in Oro; dei 2 Architetti abbiamo già parlato.



Gli edifici di pietra

Il giocatore che vuole costruire un edificio deve dunque avere un lavoratore nella tessera giusta (carpentiere, muratore, notaio e architetto) e pagare il dovuto (cubetti e/o denaro). La nuova tessera verrà posata sulla prima casella libera lungo la strada ed il giocatore metterà una casetta del suo colore ad indicare che quell'edificio è suo per sempre.

Forse qualcuno sta pensando: d'accordo, ma se la tessera è di "Tizio" come farà "Caio" a costruire, visto che, per esempio, di "Muratore" ce ne è solo uno? Ebbene, a Caylus gli edifici sono di proprietà dei giocatori che li hanno costruiti (esclusi i rosa), ma TUTTI i giocatori possono mandarvi un loro lavoratore, basta solo ... arrivare per primi! Al proprietario verrà comunque riconosciuto 1PP.

Quando un giocatore non vuole o non può più giocare lavoratori "passa" e mette il suo dischetto nella casella libera di valore più basso sotto al ponte: quindi il primo a passare lo metterà nella postazione "1" (guadagnando anche 1 moneta) facendo allo stesso tempo salire il costo di piazzamento a 2 monete per i lavoratori successivi. Il secondo a passare andrà nella casella "2" ed il costo di piazzamento salirà a 3 monete, ecc.

Dopo che i lavoratori sono stati messi sul tabellone inizia la fase di attivazione, andando in ordine dal Portone all'ingresso del castello verso il fondovalle ed assegnando per primi gli effetti degli edifici speciali: arrivati al Ponte ci si ferma un attimo. Tutti i giocatori, partendo da chi ha il proprio dischetto nella casella di valore più alto, hanno la possibilità di spostare la pedina del "Preposto" di 1-2-3 caselle (verso valle o verso monte) pagando 1-2-3 monete. Perché spendere soldi per spostare questa pedina? Perché, come vedremo più avanti, tutti gli edifici situati A VALLE del preposto non verranno attivati durante la fase successiva. Caylus è effettivamente un gioco per ... veri amici!



Le risorse disponibili

Dopo aver mosso il Preposto si possono attivare tutti gli altri edifici che contengono un lavoratore, partendo dal ponte e discendendo lungo la strada. I giocatori eseguono le azioni degli edifici ed aggiustano eventualmente i loro punteggi, le loro risorse e le monete a disposizione. Se un'azione consiste nella costruzione di un nuovo edificio (di legno o di pietra) oppure nella trasformazione di un edificio in "Residenza (col notaio)" oppure un edificio di "Prestigio" (con l'architetto) il giocatore paga le monete e le risorse necessarie scegliendo poi la tessera che preferisce e posandola sulla prima casella libera lungo la strada. Una casetta del suo colore, messa sulla tessera, indicherà a tutti chi è il "proprietario" di quell'edificio.

Un lavoratore posato su un edificio avversario regala subito 1 PP al proprietario, come abbiamo visto, ma nella fase di Attivazione gli edifici di "pietra" il proprietario potrà prendere anche una risorsa a scelta (fra quelle indicate in fondo alla tessera) se si tratta di fattorie, fabbriche, ecc. (tutti danno come ricompensa dei cubetti colorati).

Resta infine la costruzione del castello che, non dimentichiamolo, è la ragione per cui il Re ha scelto il paesino di Caylus. La foto sottostante mostra l'intera area del Castello.



Il Castello ed i marcatori relativi

Proprio sotto al disegno ci sono 5 caselle circolari numerate: il primo lavoratore inviato da un giocatore al castello prenderà posto nella casella n°1, e così di seguito per gli altri. Terminata la fase di attivazione degli edifici si passa alla costruzione del castello, partendo dal lavoratore nella casella 1 e procedendo poi in ordine numerico: i giocatori pagano TRE risorse (di cui una deve essere obbligatoriamente di cibo, cioè un cubetto rosa) e mettono una delle loro casette su una casella libera nelle aree sottostanti. Le prime 6 caselle (di colore beige nella foto) indicano la costruzione del Maschio. Ogni casetta posata qui assegna 5 PV al suo possessore nel momento stesso in cui viene costruita. Le successive 10 caselle (di colore ocra) rappresentano le mura ed assegnano 4 PV

ad ogni casetta. Le ultime 14 caselle (marroni) sono le torri di guardia ed assegnano 3 punti a chi posa una casetta in questa zona.

Al termine della fase di costruzione chi avrà posato più casette nel castello (a parità chi ha messo il lavoratore sul numero più basso) riceve un bonus. La tabella in alto a destra nella foto ci permette di vedere tutti i bonus disponibili:

- scegliendo la prima fila il giocatore fa avanzare il suo dischetto di una casella ed ottiene 1-2-3-4-5- PV supplementari
- scegliendo la seconda fila otterrà 3-4-5-6-7- monete
- scegliendo la terza 1-2 cubetti colorati o, arrivando in fondo, 1 cubetto d'oro.
- scegliendo la quarta avrà degli sconti nella costruzione degli edifici

Ricordo che è possibile fare avanzare i propri dischetti nella tabella dei bonus anche utilizzando la casella speciale dei tornei cavallereschi, oppure costruendo alcuni edifici di prestigio (statua, chiesa, ecc.) o anche al momento dei conteggi parziali.

Questi ultimi vengono effettuati verso la fine del percorso stradale, quando il Magistrato supera le caselle col simbolo del Maschio, delle Mura e delle Torri. Ogni volta si contano le casette del proprio colore già presenti al Castello ed in base al loro numero è possibile avere uno o più avanzamenti oppure ... perdere dei PV se non ci si è dedicati sufficientemente a lavorare per il Re.

La partita termina immediatamente se il Magistrato supera la casella per il conteggio parziale delle Torri oppure se tutte le caselle del castello sono state riempite. A fine partita, oltre ai PV guadagnati fino a quel momento i giocatori ricevono 3 PV per ogni cubetto "oro" in loro possesso, 1 PV ogni 3 cubetti colorati ed 1 PV ogni 4 monete. Vince il giocatore con il totale più alto

Bottom Line

Caylus non è un gioco complicato, tuttavia la [profondità di gioco](#) e la possibilità di poter scegliere fra azioni diverse costringono i partecipanti a prendere decisioni con un certo anticipo, piazzando i lavoratori in modo da ottenere le risorse necessarie per poi eseguire le azioni del turno successivo.

Il primo consiglio che mi sento di dare è quello di iniziare ogni turno con un MINIMO di 5 MONETE: senza denaro è veramente difficile poter piazzare abbastanza lavoratori e nel posto giusto.

Tutti gli edifici sono utili, in generale, perché ognuno di essi garantisce un certo vantaggio ai giocatori: tuttavia ritengo che le FATTORIE di pietra diano "qualcosa di più", soprattutto se sono costruite abbastanza presto, ed è dunque lì che vi suggerisco di mandare i vostri lavoratori all'inizio di un turno.

Col tempo si è notato che esistono diverse strategie possibili a Caylus e certamente la prima è quella di concentrarsi sui FAVORI DEL RE: oltre a soldi (25 monete in totale), risorse e PP (15 in totale) questa strategia permette anche di spendere meno per le costruzioni.

In alternativa c'è la strategia DEL COSTRUTTORE: il giocatore si concentra allora sulla costruzione di tessere edificio andando al castello solo il minimo necessario per evitare di perdere PP.

La terza possibilità è **CONCENTRARSI SUL DENARO** andando ad occupare in continuazione tutte le fonti di monete e costruendo poi Botteghe e Mercati

Infine c'è la strategia dell'**ACCAPARRATORE**: per la maggior parte del gioco bisogna puntare ad accumulare risorse ed un po' di monete. Poi, verso la fine, il giocatore deve cercare di andare al Castello per costruire un mucchio di casette, guadagnare tanti Favori del Re ed arrivare così alla fine della partita in modo repentino. Si tratta di una strategia un po' rischiosa ma se gli avversari non se ne accorgono è molto spesso vincente.

Il gioco "funziona" con un qualsiasi numero di partecipanti, ma dà il meglio con quattro, con una interazione piuttosto spinta, soprattutto per farsi dei ... dispetti reciproci sia in fase di piazzamento lavoratori, sia per la supremazia al Castello.

Indispensabile in qualsiasi collezione.

Autore: William Attia

Grafica ed illustrazioni: Arnud e Cyril Demaegd

Anno: 2005



Pro: Caylus è un gioco lineare con una meccanica, quella del piazzamento lavoratori, ormai ampiamente collaudata. Interazione fra i giocatori molto alta. Regolamento chiaro e con tanti esempi illustrati.

.Contro: Rischio di [tempi prolungati](#) se qualche giocatore si mette ad analizzare tutte le possibilità ogni volta che deve piazzare uno dei suoi lavoratori.

Consigliato a: Giocatori occasionali, assidui o esperti: in effetti più il gioco si sviluppa e più sono le possibilità "tattiche" che i giocatori devono considerare, soprattutto in vista del turno successivo. Se spiegato da una persona esperta si può allargare alla famiglia.

Idoneità al solitario: bassa

Incidenza fortuna: assente

Idoneità ai Neofiti: sufficiente.

Titolo originale: Caylus

Tipo: [Piazzamento Lavoratori](#)

Editore: Ystari Games - Edizione italiana di UpLay.it

Giocatori: 2-5

Età: 12+

Durata: 90-120 minuti circa