

CAYLUS FOR 7 WONDERS

Voici mon hommage à Caylus, étant légèrement déçu que cet excellent jeu n'ait pas été préféré par rapport à Catane (mais ce n'est pas si grave non plus... ☺).

Ressource : du bois ou de la pierre (comme l'Exploitation Forestière).

Etage 1 : vous recevez 3 pièces à la construction de l'étage, puis 1 pièce par carte Verte percevable 1 fois n'importe quand, mais durant l'Âge II.

Etage 2 : 5VP.

Etage 3 : 4VP.

Etage 4 : 3VP et pour toutes les Guildes possédant 2 flèches vers vos voisins que vous construisez, rajoutez une flèche dirigée vers vous.

(La Guilde des Bâisseurs, des Armateurs, des Scientifiques, des Courtisanes, des Joueurs, etc. ne sont pas influencés par ce pouvoir.)

Détails :

le Tissu est remplacé par le Cochon (ça ne change strictement rien au jeu, c'est juste graphique car 1 Tissu = 1 Cochon)

Pour les étages 2 et 3, les ressources bizarres avec le "n'est pas égal à" entre deux signifie : "pour construire cet étage, vous devez pouvoir fournir 2 (étage 2) ou 3 (étage 3) ressources premières différentes."

Equilibrage :

Elle est similaire à Gizeh B, sauf qu'elle rapporte moins de VP si on a pas de bol avec les Guildes (on peut aussi très bien ne pas faire le dernier étage et la merveille paye un "chouiä" moins qu'une classique à 3 étages).

CAYLUS



Game board interface for Caylus. The board is a green landscape with a castle in the distance. The interface includes:

- Resource icons on the left: a blue flask, a stone block, and a stack of logs.
- A gold coin with the number 3.
- A green square with the Roman numeral II and a small gold coin with the number 1.
- A stone tower icon.
- A purple icon with a white symbol resembling a not-equal sign.
- A green laurel wreath with the number 5.
- A stone tower icon.
- A purple icon with a white symbol resembling a not-equal sign.
- A green laurel wreath with the number 4.
- A stone tower icon.
- A purple icon with a white symbol resembling a not-equal sign.
- A green laurel wreath with the number 3.
- A purple icon with a white fleur-de-lis symbol.

Clins d'œil à Caylus :

- On commence une partie de Caylus avec un cube gris et un cube brun (pierre/bois).
- Le 1^{er} étage rapporte 3 pièces immédiatement, comme l'Auberge de Caylus.
- Le 1^{er} étage rapporte aussi 1 pièce par carte Verte, comme les Résidences (vertes / 1 pièce par Résidence) qui arrivent plus tard dans Caylus (ici à l'Âge II).
- Le 2^{ème} étage rapporte 5VP comme quand vous construisez le Donjon dans Caylus.
- Le 3^{ème} étage rapporte 4VP comme quand vous construisez les Murailles dans Caylus.
- Le 4^{ème} étage rapporte 3VP comme quand vous construisez les Tours dans Caylus.
- Le coût de construction des étages 2 et 3 est un peu pompé sur Caylus : un cube rose (cochon) et 2 autres cubes, mais il en faut 3 différents.
- Enfin, vu que vous avez bien construit au château, vous recevez une faveur du Roi (la fleur de Lys sur la Guilde -> la flèche en plus vers vous). La faveur porte sur les Guildes (violette) et on pouvait choper une faveur en allant au Champ de joute (et on y payait un cube... violet).

La "Face B" Limited Edition :

Ce n'est pas vraiment une Face B puisque tous les pouvoirs, ressources, coûts de construction sont identiques à la Face A. Le but était de copier le graphisme de cette superbe version limitée de Caylus et de respecter ses quelques points négatifs : quelques soucis de clarté et une ergonomie moins évidente (d'où la nécessité de tenir la merveille à la verticale).

Bref, vous avez le choix, comme pour Caylus. 😊

Conseils :

La ressource de base offre une bonne dose de liberté au départ, mais on est vite rattrapé par la diversité des ressources qu'imposent les divers étages. Il est clair que le 4^{ème} étage peut facilement vous rapporter 10 VP si vous vous débrouillez bien avec les violettes. Et comme pour Caylus, il n'est pas obligatoire de construire des résidences pour gagner ; ne vous focalisez donc pas trop sur le pouvoir du 1^{er} étage et si les Vertes ne vous viennent pas, tant pis, rabattez-vous sur autre chose...

