

DVA BRATŘI

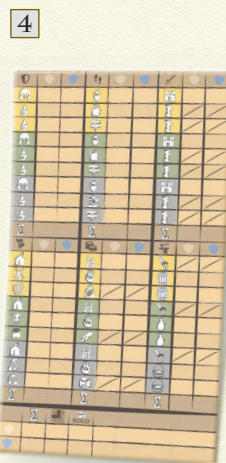
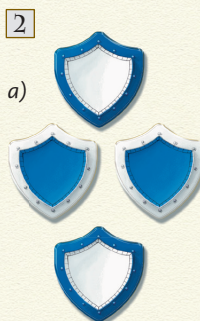
PO MNOHA LETECH SPRAVEDLIVÉ VLÁDY NAD SVÝM MALÝM KRÁLOVSTVÍM se král Karel Moudrý chystá na zasloužený odpočinek. Rád by předal korunu jednomu ze svých synů, ale protože se oba narodili v tu samou chvíli, není přesně vzato žádný z nich prvorozený.

Proto se král Karel rozhodl svěřit každému z nich část svého území.

Který z obou bratrů se ukáže jako schopnější vládce, a nakonec zdědí korunu celého království?

Herní materiál:

- 1 54 destiček budov (6 sad po 9 destičkách)
- 2 6 žetonů vojenských jednotek (malých štítů):
 - a) 4 řadové jednotky
 - b) 2 elitní jednotky se žlutým okrajem
- 3 1 velký královský štít
- 4 1 bodovací blok
1 pravidla
1 pravidla pro sólovou hru



POPIS DESTIČKY

Na každé destičce se v pravém horním rohu nachází jeden ze 6 symbolů sad:



Putování



Dominium



Obchod & církev



Válčení



Řemesla



Stráž

Líc – budova a terén



Rub – terén

- 1 Druh budovy
- 2 Druh destičky/suroviny
- 3 Cena za postavení
- 4 Efekt budovy
- 5 Úsek silnice (pouze na některých destičkách)
- 6 Symbol sady

2 Druh destičky/suroviny:



Zelená = dřevo Šedá = kámen Žlutá = obilí



Příprava hry

Sedněte si naproti sobě. Rozdělte destičky budov podle symbolů **pravém** horním rohu na 6 sad po 9 destičkách. Pro každou hru si vyberte 3 sady destiček. Zbývající sady vraťte do krabice, nebudou v dané partii zapotřebí.

Pro první hru doporučujeme následující sady: Putování, Dominium a Obchod & církev. Zamíchejte všechny 3 sady (27 destiček) dohromady a položte je lícem dolů na hromádku poblíž herní plochy. Tato hromádka představuje **společnou zásobu** destiček budov.

Každý hráč si zvolí barvu (modrou nebo bílou) a vezme si 3 odpovídající žetony jednotek.



1. PŘIPRAVTE KRÁLOVSKOU NABÍDKU

Hodte královským štítem jako mincí a položte ho na okraj herní plochy. Barva koruny určí začínajícího hráče. Vezměte 6 vrchních destiček budov ze společné zásoby a vyložte je lícem nahoru do kruhu; vykládat začnete napravo od královského štítu a dále postupujte po směru hodinových ručiček. Tyto destičky představují **královskou nabídku**. Doprostřed kruhu položte 4 žetony řadových jednotek (2 od každé barvy).

2. PŘIPRAVTE POČÁTEČNÍ KRAJINU

Vezměte vrchní destičku ze společné zásoby a položte ji lícem dolů doprostřed herní plochy. Umístěte na ni lícem nahoru oba žetony elitních jednotek (štíty se žlutým okrajem, symbolem křížku dolů).



Poznámka: Začátek hry je jediný moment, kdy se mohou na jedné destičce nacházet 2 žetony jednotek. Jakmile se cesty obou bratrů rozdělí, už se nikdy nemůže na jedné destičce ocitnout více jednotek.

Přehled a cíl hry

Vaším cílem je mít na konci hry více bodů než váš soupeř. Hráči umísťují destičky s budovami a terénem na společnou herní plochu a vytváří tak postupně novou krajinu. Budovy přinášají na konci hry body. Hráči mohou po krajině přesouvat své jednotky, což jim umožní shromažďovat suroviny a rozšířit stavební možnosti. Jakmile se ze společné zásoby odebere poslední destička, hráči odehrají poslední kolo, po kterém hra končí (viz Závěrečné kolo a konec hry).

Průběh hry

Jako první přichází na tah hráč, jehož barva odpovídá barvě koruny na královském štítu. Hráči se v tazích střídají, dokud není vyvolán konec hry.

Ve svém tahu provedte následující akce v libovolném pořadí:

- VEZMĚTE SI DO RUKY 1 DESTIČKU BUDOVY (povinné)
- VYLOŽTE Z RUKY 1 NEBO VÍCE DESTIČEK BUDOV (nepovinné)
- PŘESUŇTE 1 NEBO VÍCE SVÝCH JEDNOTEK (nepovinné)

Poznámka: Akce A je možné provést v každém tahu jenom jednou. Akce B a C lze provádět během tahu kdykoli a opakovaně. Každá jednotka se však smí pohnout pouze jednou za tah.

Královský protokol určuje, jaké destičky z královské nabídky má hráč k dispozici.

Královská nabídka zahrnuje 7 pozic – 6 s destičkami a 1 s královským štítem. Můžete dosáhnout na tolik destiček budov, kolik obnáší váš vliv na krále: ten se rovná 1 plus počet vašich jednotek, jež se momentálně nachází v královské nabídce. Tato hodnota udává, ke kolika destičkám budov máte přístup, počítáno po směru hodinových ručiček od královského štítu.

Jakoukoli destičku ve vašem dosahu lze využít dvěma různými způsoby: můžete si ji vzít do ruky (akce A), nebo ji můžete nechat v královské nabídce a využít jako zdroj suroviny pro vyložení destičky z ruky (akce B).

Na začátku hry dosáhnou oba hráči na 3 destičky (1 + 2 jednotky v královské nabídce). Přesun vaší jednotky z královské nabídky zmenší váš dosah (viz akce C; minimální dosah činí 1 destičku). Je tedy možné, že budete mít vy i váš soupeř různý dosah.

AKCE A

VEZMĚTE SI DO RUKY 1 DESTIČKU BUDOVY

Ve svém tahu si **musíte** vzít do ruky 1 destičku z královské nabídky. Smíte si vzít pouze destičku ve svém dosahu, který určuje královský protokol. Můžete si vybrat, zda tuto akci provedete na začátku svého tahu, mezi dalšími akcemi nebo na konci tahu.

Když si vezmete destičku, uvolní se tím 1 ze 7 pozic v královské nabídce.

Přesuňte na uvolněnou pozici královský štít a otočte ho na druhou stranu, takže se objeví koruna v soupeřově barvě. Tím se zdůrazní, že jste si již destičku vzali, a proto tuto akci nemůžete v daném tahu provést znovu. Zároveň se změní i destičky, které budete mít k dispozici v závislosti na svém dosahu vy po zbytek tohoto tahu, resp. váš soupeř ve svém následujícím tahu, dokud si destičku nevezme sám.

Doplňte pozici, kterou předtím zaujímal královský štít, vrchní destičkou ze společné zásoby, vyloženou lícem vzhůru. Pokud se jednalo o poslední destičku ze společné zásoby, přejděte na konci svého tahu ke kroku „Závěrečné kolo a konec hry“.

Limit destiček v ruce: Na konci svého tahu můžete mít v ruce nanejvýš **3 destičky budov**. Nadpočetné destičky, které nemůžete nebo nechcete ve svém tahu zahrát, se odstraní ze hry; vraťte je do krabice.

AKCE B

VYLOŽENÍ 1 NEBO VÍCE DESTIČEK Z RUKY

Destičku budovy můžete vyložit z ruky 2 způsoby:

B.1 Postavíte budovu

B.2 Rozšíříte krajinu volným terénem

B.1 Postavení budovy

Ve svém tahu **můžete** postavit jednu či více budov, pokud vyložíte na herní plochu z ruky destičky budov lícem nahoru. Musíte mít k dispozici všechny suroviny, které jsou ke stavbě zapotřebí.

Novou budovu umístěte na volnou pozici na herní ploše tak, aby přiléhala stranou nebo rohem k jiné destičce obsazené vaší jednotkou. **Destičku vždy umísťujete spodní stranou směrem k sobě.** Vaše budovy bude tedy soupeř vidět vzhůru nohama a naopak. Případné silnice na destičkách nemusí nutně navazovat na silnice na sousedních destičkách.

Suroviny

Suroviny odpovídají barvám destiček (zelená = dřevo, šedá = kámen, žlutá = obilí). K surovinám potřebným pro stavění se můžete dostat několika způsoby, přičemž můžete využít současně všechny nebo jen některé.

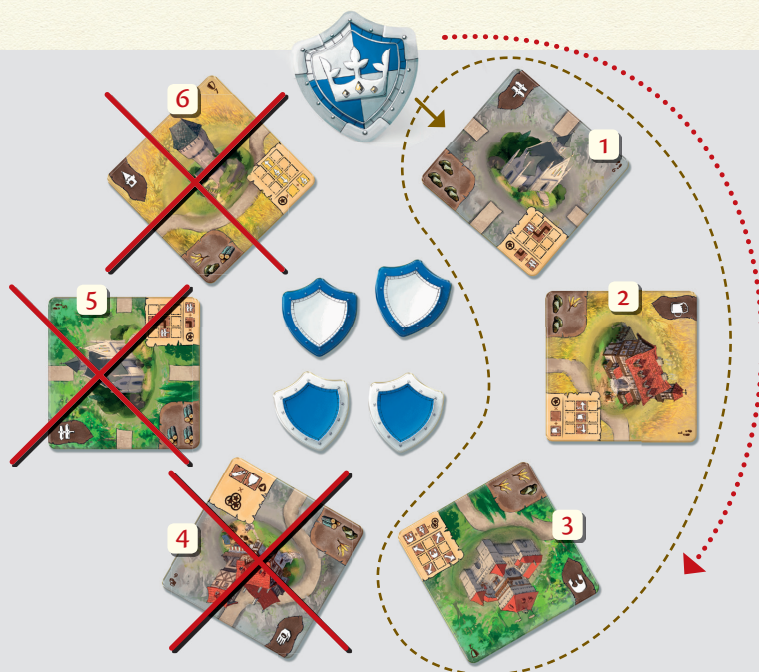
- Suroviny z královských zdrojů:** Královská nabídka vám poskytuje suroviny v závislosti na královském protokolu. Když odsud čerpáte suroviny, neberete si destičky do ruky, ale necháváte je na místě. Tyto suroviny vám král přislíbil a vy je můžete použít při stavění až do konce tahu bez ohledu na to, zda už si hráč vzal budovu či ne. **Příklad 1** (viz schéma níže): Bílý hráč má dosah 3, takže má k dispozici 1 kámen, 1 obilí a 1 dřevo. Nabídka surovin z královských zdrojů se může během vašeho tahu změnit po přesunu královského štítu (viz průběh akce A výše).
- Suroviny poskytované vašimi jednotkami na herní ploše:** Rovněž tak máte přístup k surovinám z destiček obsazených vašimi jednotkami. **Příklad:** Kdybyste měli jednotky na žluté a zelené destičce, dostali byste v danou chvíli 1 obilí a 1 dřevo.
- Pokud hrajete se sadou Obchod & církev, můžete získávat suroviny i z některých budov, které jste postavili – farmy, pily nebo lomu.

Poznámka: Suroviny se nikdy nevyčerpají a disponujete jimi, dokud k nim máte přístup. O něj můžete přijít například v důsledku přesunu jednotek nebo změn v královské nabídce. Surovinu z jedné destičky lze použít k postavení více budov v jednom tahu (destička poskytne na každou budovu právě jednu surovinu).

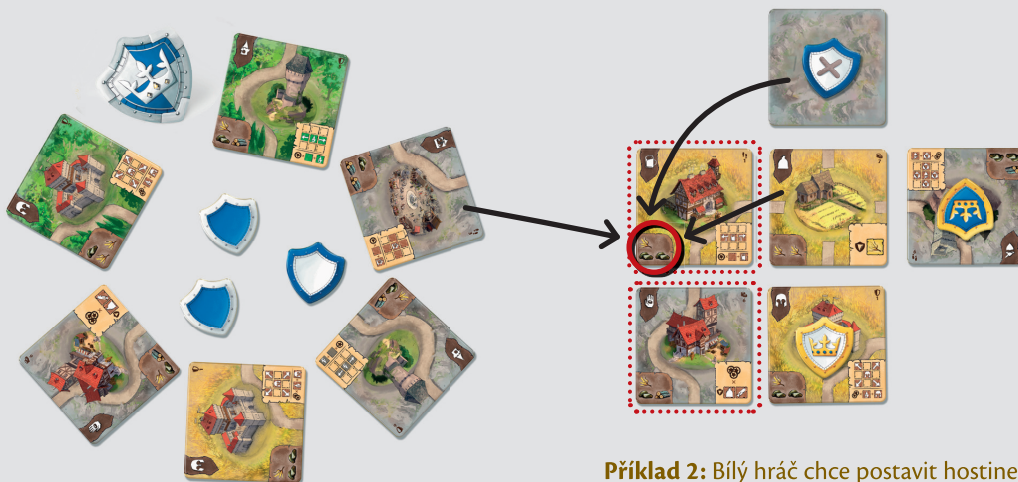
1

Příklad 1: Jaké suroviny jsou v dosahu bílého hráče?

Na královském štítu je bílá koruna. To znamená, že bílý hráč si bude jako další brát destičku ze společné zásoby. Momentálně může dosáhnout na 3 destičky po směru hodinových ručiček, protože obě bílé jednotky se dosud nachází v královské nabídce. 4., 5. a 6. destička (označené X) jsou pro něj nedostupné.



2



B.2 Rozšíření krajiny volným terénem

Ve svém tahu můžete rozšířit stávající krajinu umístěním destičky budovy na herní plochu lícem dolů. V takovém případě neplatíte cenu za postavení. I destička s volným terénem musí být umístěna na volnou pozici na herní ploše tak, aby **přiléhala** stranou nebo rohem k **jiné destičce obsazené vaší jednotkou**. Volný terén nepatří nikomu, ale můžete z něj získat odpovídající surovinu, pokud na něm máte svou jednotku.

Pozor: Rozšíření krajiny snižuje cenu 1 budovy postavené ve stejném tahu o 1 libovolnou surovinu.

Příklad 2: Bílý hráč chce postavit hostinec, který má v ruce (cena: 2 kameny a 1 obilí). Má dosah 2, protože ponechal v královské nabídce 1 jednotku. Destičky v dosahu mu poskytují 1 kámen a 1 dřevo. Dále má 1 jednotku na žluté budově a 1 jednotku na šedém volném terénu. To znamená, že má k dispozici rovněž 1 obilí a 1 kámen.

A konečně, protože si již dříve postavil farmu, získává 1 další obilí. Celkem tedy může vynaložit na stavění 2 obilí, 2 kameny a 1 dřevo. To znamená, že kdyby chtěl, mohl by zároveň postavit i obchodní stanici (cena: 2 obilí a 1 dřevo).

Příklad 3: Bílý hráč by si rád postavil pekárnu, již drží v ruce (cena: 2 obilí a 1 dřevo).

Avšak momentálně má na dosah pouze 1 obilí a 1 dřevo.

Rozhodne se vyložit z ruky šedou destičku jako volný terén, což pro něj znamená slevu 1 suroviny, takže může pekárnu postavit.



AKCE C

PŘESUN 1 NEBO VÍCE VLASTNÍCH JEDNOTEK

Ve svém tahu můžete jednou přesunout každou svou jednotku. K dispozici máte následující možnosti:

1. Přesun na sousední destičku na herní ploše, jež k stávající destičce přiléhá stranou nebo rohem, pokud již není obsazená jinou jednotkou.
2. Povolání jednotky z královské nabídky na herní plochu: Tuto jednotku můžete přesunout na destičku, na níž se nenachází žádná jednotka, a jež přiléhá stranou nebo rohem k destičce, kterou máte již obsazenou vlastní jednotkou.

3. Stažení jednotky z herní plochy do královské nabídky. Nesmíte však stáhnout svou elitní jednotku; ta nesmí opustit herní plochu.

Kdykoli přesunete jednotku, otočte její žeton na druhou stranu (aby byl vidět křížek). Tím dáte najevo, které z vašich jednotek se již přesunuly. Na konci svého tahu otočte žetony svých jednotek zase zpátky (aby byl křížek zakrytý). Pro jednotky platí stejná pravidla o dosahu a surovinách bez ohledu na to, jaká strana žetonu je vidět.

Poznámka: Povolání a stažení jednotek z a do královské nabídky změní váš dosah určený královským protokolem. Všechny akce lze libovolně kombinovat a hrát v jakémkoli pořadí.

Příklad 4: Probíhá tah bílého hráče. Královský štít je otočený modrou korunou nahoru, což znamená, že si bílý hráč již vzal destičku.

Nyní chce postavit hlásku (cena: 1 obilí, 1 dřevo a 1 kámen), nemá však k dispozici žádné dřevo.

Na první pohled se mu nabízí tři možnosti, jak ho získat. Mohl by přesunout jednotku ze žluté budovy na zelený volný terén, nebo stáhnout tuto jednotku do královské nabídky a zvýšit tím vlastní dosah, a konečně povolat jednotku z královské nabídky na zelený volný terén.

Při bližším zkoumání však vyjde najevo, že první dvě možnosti jsou neproveditelné. Bílý hráč by totiž v takovém případě nebyl schopen na vybraném místě hlásku postavit, protože by nedodržel pravidlo, že nová destička musí přiléhat stranou

nebo rohem k destičce, kde se nachází jeho jednotka. Z tohoto důvodu mu zůstává jediné řešení: povolá svou jednotku z královské nabídky na zelený volný terén a následně otočí její žeton neaktivní stranou (s křížkem) nahoru.



Závěrečné kolo a konec hry

Jakmile některý z hráčů odebere ze společné zásoby poslední destičku budovy, dokončí svůj tah běžným způsobem. Poté mohou oba hráči odehrát ještě jeden závěrečný tah, přičemž nebudou doplňovat chybějící destičky v královské nabídce. Prázdné pozice v královské nabídce se ignorují a při určování dosahu hráčů se nepočítají. Poté přejděte k závěrečnému bodování.

BODOVÁNÍ

Spočítejte si body za budovy, které jste postavili. Jedná se o budovy, které směřují spodní stranou k vám. Každá budova se vyhodnocuje zvlášť.

Budovy přináší body na základě podmínek, jež jsou uvedeny na jejich destičkách. Další bodů lze dosáhnout chytrým umístěním vlastních jednotek. A konečně body navíc můžete získat i za silnice na herní ploše.

UMÍSTĚNÍ JEDNOTEK

Pokud máte na některé své budově umístěnou vlastní jednotku, získáváte za ni dvakrát více bodů než obvykle. Pokud soupeř obsadí některou vaši budovu svou jednotkou, nemá to na bodování vliv.

SILNICE

Za silnici je možné získat body pouze tehdy, pokud spojuje **budovy alespoň na 2 destičkách**. Každá silnice se boduje zvlášť. Oba hráči spočítají, kolik jejich budov je navzájem propojeno každou silnicí. Hráč, který má takto spojeno více budov, odečte od jejich počtu množství soupeřových budov na stejné silnici. Rozdíl představuje jím získané body. Druhý hráč za danou silnici žádné body nedostane. Pokud mají oba stejně, body za silnici nedostane nikdo.

Poznámka: Volný terén se nepovažuje za součást silnic a nefunguje ani jako spojnice silnic. Destička, jež obsahuje 4 oddělené úseky silnic, je navzájem nespojuje. Místo toho se považuje za zakončení každé ze 4 silnic, které k ní vedou.



Příklad 5: Silnice A spojuje 3 budovy, přičemž všechny patří bílému hráči, který tak získá 3 body ($3 - 0 = 3$). Silnice B rovněž spojuje 3 budovy, z nichž 2 patří modrému a 1 bílému hráči.

Modrý hráč proto dostane za silnici B 1 bod ($2 - 1 = 1$). Na silnici C se nachází 2 bílé a 2 modré budovy, takže za ni nepřipadnou body nikomu. Na silnici D stojí pouze 1 budova, tudíž za ni modrý hráč nic nedostane.

5

Poznámka: Ve vaší první hře vám doporučujeme bodování silnic vůbec nepoužívat.

Vítězí hráč s více body. V případě shody pak hráč, jenž má v královské nabídce více jednotek. Jestliže i nyní panuje shoda, budou se muset oba bratři vydat opět za svým otcem a požádat ho o další kus země!

Efektivity jednotlivých sad



PUTOVÁNÍ

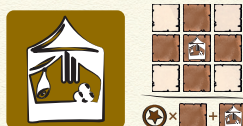
Hostinec



Získáváte 1 bod za každou destičku ve stejném sloupci nebo řadě jako hostinec (jak je uvedeno na jeho destičce) až do maxima 3 destiček v obou směrech. Samotný hostinec má hodnotu 1 bodu, což znamená, že takto můžete získat až 7 bodů.

Poznámka: Poutní místo silnice nespojuje. Považuje se za zakončení každé silnice, která k němu vede.

Tržiště



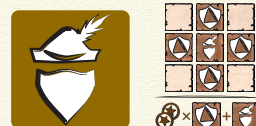
Získáváte 1 bod za každou destičku, která přiléhá stranou k tržišti. Samotné tržiště má hodnotu 1 bodu, což znamená, že takto můžete získat až 5 bodů.

Poutní místo



Získáváte tolik bodů, kolik činí počet destiček s nejdělsí nepřerušovanou silnicí spojenou s poutním místem. Nezáleží na tom, komu budovy na této silnici patří. Poutní místo samotné se rovněž považuje za silnici, takže za něj získáte vždy 1 vítězný bod, i kdyby k němu nevedla žádná jiná silnice.

Lapkovská tvrz



Získáváte 2 body za každou soupeřovu budovu, která přiléhá stranou k lapkovské tvrzí. Samotná lapkovská tvrz má hodnotu 2 bodů, což znamená, že takto můžete získat až 10 bodů.



DOMINIUM

Mlýn



Získáváte 1 bod za každou žlutou destičku, jež je součástí libovolného útvaru tvořeného žlutými destičkami, který přiléhá stranou k mlýnu, včetně soupeřových žlutých destiček a žlutých volných terénů. Mlýn sám o sobě má hodnotu 1 bodu.

Kamenictví



Získáváte 1 bod za každou šedou destičku, jež je součástí útvaru tvořeného šedými destičkami, který přiléhá stranou ke kamenictví, včetně soupeřových šedých destiček a šedých volných terénů. Kamenictví samo o sobě má hodnotu 1 bodu.

Chlív



Získáváte 1 bod za každou zelenou destičku, jež je součástí útvaru tvořeného zelenými destičkami, který přiléhá stranou ke chlívu, včetně soupeřových zelených destiček a zelených volných terénů. Chlív sám o sobě má hodnotu 1 bodu.

Pekárna



Získáváte 1 bod za každou svou budovu na žlutých destičkách. Pekárna sama o sobě má hodnotu 1 bodu.

Ležení



Kdykoli v průběhu svého tahu, pokud už jste si vzali destičku z královské nabídky, můžete otočit destičku ležení lícem dolů a současně otočit královský štít zpět na svou barvu. To znamená, že máte možnost vzít si v tomto tahu další destičku z královské nabídky. Jestliže efekt ležení do konce hry nevyužijete, má hodnotu 2 bodů. Každou destičku ležení lze použít pouze jednou za hru.

Kovárna



Získáváte 1 bod za každou svou budovu na šedých destičkách. Kovárna sama o sobě má hodnotu 1 bodu.

Hájovna



Získáváte 1 bod za každou svou budovu na zelených destičkách. Hájovna sama o sobě má hodnotu 1 bodu.



OBCHOD A CÍRKEV

Farma



Za každou svou farmu máte ve svém tahu k dispozici 1 obilí navíc.
Aby farma produkovala obilí, nemusíte ji mít obsazenou svou jednotkou.

Pila



Za každou svou pilu máte ve svém tahu k dispozici 1 dřevo navíc.
Aby pila produkovala dřevo, nemusíte ji mít obsazenou svou jednotkou.

Lom



Za každý svůj lom máte ve svém tahu k dispozici 1 kámen navíc.
Aby lom produkoval kámen, nemusíte ho mít obsazený svou jednotkou.

Poznámka: Pokud máte svou farmu, pilu nebo lom obsazené svou jednotkou, získáváte navíc 2 příslušné suroviny (1 za budovu a 1 za jednotku).

Obchodní stanice



Získáváte 3 body za každou svou budovu vyobrazenou na destičce obchodní stanice: farmu, pilu nebo lom.

Katedrála



Získáváte 5 bodů.



VÁLČENÍ

Obléhač věž



Pokud 2 vaše obléhač věže přiléhají stranami k 1 soupeřově budově, můžete tuto budovu zničit. V takovém případě její destičku otočte lícem dolů a od této chvíle ji považujte za volný terén. Tento efekt vstupuje v platnost ve chvíli, kdy se přiloží druhá věž. Ničení není povinné. Jedna obléhač věž nemá sama o sobě žádný efekt a stejně tak nepřináší žádné body.

Pevnost



Získáváte 1 bod za každou svou obléhač věž a pevnost kdekoli na herní ploše, včetně této destičky.



STRÁŽ

Hláška



Získáváte 1 bod za každou destičku téže barvy jako má hláška ve stejném sloupci nebo řadě (jak je uvedeno na její destičce), včetně soupeřových budov a volných terénů. Hláška sama o sobě má hodnotu 1 bodu.

Strážnice



Získáváte 2 body za každou hlášku (vlastní i soupeřovu), která leží v úhlopříčném směru od vaší strážnice, bez ohledu na vzdálenost. Strážnice sama o sobě má hodnotu 2 bodů.



Košikářská dílna



Získáváte 3 body za každou dvojici zelených a žlutých destiček, které se nachází na pozicích uvedených na destičce košíkářské dílny (přiléhající stranou nebo rohem, jak je uvedeno na destičce).

Soupeřovy destičky a volné terény se rovněž počítají.

Pokud není uvedená podmínka splněna, nepřináší tato destička sama o sobě žádné body.

Hrnčířská dílna



Získáváte 3 body za každou dvojici šedých a žlutých destiček, které se nachází na pozicích uvedených na destičce hrnčířské dílny (přiléhající stranou nebo rohem, jak je uvedeno na destičce).

Soupeřovy destičky a volné terény se rovněž počítají.

Pokud není uvedená podmínka splněna, nepřináší tato destička sama o sobě žádné body.

Bednářská dílna



Získáváte 3 body za každou dvojici zelených a šedých destiček, které se nachází na pozicích uvedených na destičce bednářské dílny (přiléhající stranou nebo rohem, jak je uvedeno na destičce).

Soupeřovy destičky a volné terény se rovněž počítají.

Pokud není uvedená podmínka splněna, nepřináší tato destička sama o sobě žádné body.

Cechovní dům



Cechovní domy zvyšují bodové výnosy z jednotlivých řemeslnických dílen (košíkářských, hrnčířských a bednářských). Příslušná budova nyní přináší 4 body za každou dvojici (místo 3). Cechovní domy samy o sobě žádné body nepřinášejí.

POPIS SYMBOLŮ



Vítězný bod



Jakákoli destička



Jakákoli zelená destička



Jakákoli šedá nebo žlutá destička



Jakákoli destička spojená silnicí



Jakákoli budova na zelené destičce



Konkrétní budova (např. hrnčířská dílna)



Ve vlastnictví soupeře



V mém vlastnictví



Otočit



Destičky v daném směru

Autoři by rádi poděkovali všem, kdo byli nápomocni při vývoji této hry.

Zvláštní dík si zaslouží:

Michaela Tesařová Borovcová, Aleš „Alladjex“ Matas,

Marek Jaroš, Jo Lefebure, Paulina Gerding

a všichni herní testeři.

Překlad do češtiny: Václav Pražák

Sazba: Marek Píza

Albi

DVA BRATŘI

PRAVIDLA PRO SÓLOVOU HRU

Herní materiál

Veškerý herní materiál ze základní hry
Dva bratři

- 1 10 žetonů pokladů
- 2 1 žeton lešení
- 1 list pravidel pro sólovou hru



Přehled a cíl sólové hry

Vaším úkolem je získat více bodů než váš imaginární soupeř Jindřich, jehož tahy jsou automatizovány. Své tahy budete provádět jako v základní hře 2 hráčů. Po skončení vlastního tahu odehrajte Jindřichův tah podle níže uvedených zvláštních pravidel. Pokračujte střídavě v tazích, dokud nedojde ke spuštění konce hry.

Body se přidělují stejně jako v základní hře (včetně silnic). Jindřich získává body podle upraveného mechanismu.

Příprava hry

Připravte sólovou hru podle pravidel základní hry pro 2 hráče s následujícími změnami:

1. Vyberte si svou barvu; druhá bude patřit Jindřichovi.
 2. Položte všechny Jindřichovy jednotky mimo královskou nabídku na okraj herní plochy lícem dolů (na žetonech by měly být vidět křížky).
 3. Zamíchejte žetony pokladů lícem dolů a umístěte je jako hromádku lícem dolů (aby byly vidět strany s truhlou) na okraj herní plochy. Vyberte si níže uvedenou úroveň obtížnosti a odstraňte ze hry odpovídající počet žetonů pokladů. Vraťte je do krabice, aniž byste se na ně dívali.
- 1. úroveň:** JINDŘICH CHUDÝ – odstraňte 4 žetony pokladů
2. úroveň: JINDŘICH STATEČNÝ – odstraňte 2 žetony pokladů
3. úroveň: JINDŘICH NEÚPROSNÝ – neodstraňujte žádné žetony pokladů

Průběh hry

Vždy zahajujete hru. Váš tah probíhá v souladu se základními pravidly pro hru 2 hráčů. Poté odehrajte podle následujících pravidel Jindřichův tah, který se dělí na 2 fáze:

1. Braní destičky budovy

Berete si za Jindřicha jednu destičku budovy z královské nabídky po směru hodinových ručiček od královského štítu.

Jindřich má v královské nabídce vždy neomezený dosah. Vezměte si:

- a) První destičku téhož druhu (barvy), jako je vrchní destička ve společné zásobě.
- b) Pokud se v královské nabídce žádná taková destička nenachází nebo je společná zásoba již prázdná, vezměte si první destičku po směru hodinových ručiček od královského štítu.

Jakmile destičku odeberete, přesuňte na uprázdňenou pozici královský štít, otočte ho na druhou stranu a doplňte královskou nabídku ze společné zásoby běžným způsobem.

2. Umístění vybrané destičky budovy

Umístěte danou destičku budovy lícem nahoru na herní plochu podle následujících pravidel:

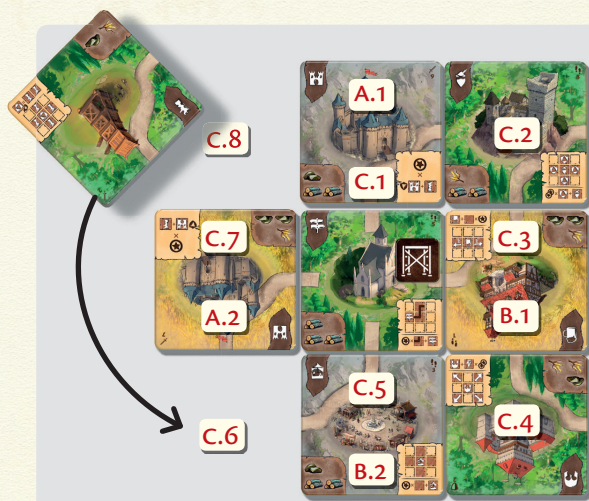
- a) Natočte ji tak, aby z vašeho pohledu byla nohama vzhůru, čímž dáte najevo, že patří Jindřichovi.
- b) Umístěte ji tak, aby přiléhala stranou či rohem k budově, kterou jste umístili jako poslední.
- c) Při určení přesné pozice, kam má destička přijít, začněte vždy u horní hrany poslední vámi umístěné budovy a postupujte po směru hodinových ručiček, dokud nenajdete první povolenou pozici.

Destička musí být:

- A. být připojena k silnici na vaší poslední destičce budovy, *nebo, pokud to není možné,*
- B. zablokovat jednu ze silnic na vaší poslední destičce budovy, *nebo, pokud to není možné,*
- C. umístěte destičku na první dostupnou volnou pozici, *nebo, pokud to není možné,*
- D. odstraňte příkládanou destičku budovy ze hry bez čehokoli dalšího.

Poznámka: Jindřich ignoruje u svých destiček budov cenu za postavení. Své budovy vždy staví zdarma, pokud je může umístit dle pravidel v rámci možností od A do C.





Příklad: Umístění Jindřichovy budovy

Na tahu je Jindřich. Vrchní destička ve společné zásobě je zelená, a proto si vezme z královské nabídky obléhací věž. Poté se jí musíte pokusit umístit ke své poslední vyložené budově, což je poutní místo. Nejprve proveďte možnost A. Mohli byste obléhací věž připojit k silnici z poutního místa na pozicích A1 nebo A2. Ovšem obě tyto pozice jsou už obsazeny. Jako další byste se měli pokusit zablokovat jednu ze silnic na destičce poutního místa (B1 a B2). Ovšem protože jsou i obě tyto pozice obsazené, zbyla vám jen možnost C. Počínaje pozicí C1 zkontrolujete všech osm sousedících pozic po směru hodinových ručiček. První volnou pozici představuje C6. Sem také nakonec umístíte Jindřichovu budovu.

3. Umístíte žeton pokladu na právě postavenou Jindřichovu budovu, pokud jsou ještě nějaké žetony pokladů k dispozici. Žeton obraťte lícem nahoru a natočte k sobě.
4. Přesuňte jednu z Jindřichových jednotek na nově umístěnou budovu. Vždy použijte jednotku, která má křížek stejné barvy terénu jako právě umístěná Jindřichova budova.

Poznámka: Abyste si snáze zapamatovali, kterou budovu jste postavili jako poslední, můžete na ni položit žeton lešení. Nezapomeňte ho přesunout vždy ve chvíli, kdy postavíte další budovu. Nepřesouvejte ho tehdy, jestliže stavíte budovu pro Jindřicha!

Poznámka: Pokud jste dosud nepostavili žádnou budovu, bude Jindřich umísťovat své budovy tak, aby přiléhaly k počáteční destičce.

Poklady a jak se jich zbavit

Poklady mají pro Jindřicha na konci hry cenu mnoha bodů (viz Bodování). Naštěstí můžete odstraňovat Jindřichovy poklady ze hry, pokud se vám podaří splnit podmínky uvedené na žetonu pokladu. Jsou-li tyto podmínky splněny již ve chvíli, kdy žeton umísťujete, odstraňte ho ihned ze hry.

Druhy podmínek jsou tyto:



Svislé: Kdekoli ve stejném sloupci jako poklad se musí nacházet 2 destičky vyobrazeného druhu/barvy. Destička s pokladem se nepočítá.



Vodorovné: Kdekoli ve stejném řádku jako poklad se musí nacházet 2 destičky vyobrazeného druhu/barvy. Destička s pokladem se nepočítá.



Poziční: U destičky s pokladem musí být umístěny 2 destičky libovolného druhu/barvy na vyznačených pozicích.

Poznámka: Pokud podmínka uvádí destičky hnědé barvy, může se jednat o destičky jakýchkoli druhů/barev.

Konec hry

Konec hry se řídí stejnými pravidly jako ve hře dvou hráčů.

Bodování

Své body si spočítejte obvyklým způsobem. Jindřich získává body následovně:

1. Body za budovy dostane jako normální hráč. U tří jeho budov poskytujících nejvíce bodů zdvojnásobte jejich běžné skóre. Jindřichovy jednotky na jeho budovách nemají na bodování vliv.
2. Body za cesty přidělte běžným způsobem.
3. Za každý žeton pokladu, který zůstal na herní ploše nebo na hromádce, přičtete Jindřichovi 5 bodů.

**Jestliže jste získali více bodů než Jindřich, vítězíte a koruna je vaše!
Pokud jste získali méně nebo stejně bodů, prohráváte a strávíte zbytek svého života jako ubohý Jindřichův poddaný.**