

DWÓCH NASTĘPCÓW

KRÓL KAROL V MĄDRY PRAGNIE CIESZYĆ SIĘ ZASŁUŻONYM ODPOCZYNKIEM po wieloletnim sprawiedliwym rządzeniu swoim małym królestwem.

Chciałby przekazać koronę jednemu ze swoich synów, ale ponieważ oboje urodzili się w tym samym momencie, technicznie żaden z nich nie jest pierworodnym.

Król Karol postanowił powierzyć każdemu z nich część swojego królestwa.

Który z dwóch następców okaże się lepszym władcą i odziedzyczy koronę całego królestwa?

Elementy

- 1 54 kafelki budynków
- 2 6 małych żetonów oddziałów
 - a) 4 normalne oddziały oraz
 - b) 2 oddziały orszaku z złotym konturem
- 3 1 duży żeton królewskiej tarczy
- 4 1 notes punktacji
1 instrukcja
1 instrukcja gry 1-osobowej



OPIS KAFELKÓW

Każdy z budynków posiada 1 z 6 symboli zestawów w prawym górnym rogu:



Podróż

Ziemie i Przemysł

Handel i Kościół

Wojna

Rzemiosło

Patrol

Awers = budynek i teren



Rewers = teren

- 1 Typ budynku
- 2 Typ kafelka/zasobu
- 3 Koszt budowy
- 4 Efekt budynku
- 5 Obszar drogi (tylko na niektórych kafelkach)
- 6 Symbol zestawu

2 Rodzaje kafelków:



Zielony = drewno

Szary = kamień

Żółty = pszenica

Przygotowanie gry

Gracze zajmują miejsca po przeciwnych stronach stołu. Podzielcie kafelki budynków na 6 zestawów, każdy po 9 kafelków, na podstawie symboli w prawym górnym rogu. Wybierzcie 3 z tych zestawów do rozgrywki, odłóżcie pozostałe zestawy do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy następujące zestawy: Podróż, Ziemia i Przemysł, Handel i Kościół. Potasujcie wybrane zestawy (27 kafelków) i ułóżcie w zakryty stos obok planszy. Ten stos reprezentuje **wspólny stos** kafelków budynków. Każdy z graczy wybiera kolor (niebieski lub biały) i otrzymuje 3 żetony oddziałów w danym kolorze.



1. PRZYGOTUJ CIE KRÓLEWSKĄ REZERWĘ

Rzućcie żetonem królewskiej tarczy niczym monetą i umieśćcie go w pobliżu obszaru gry. Kolor korony określa pierwszego gracza. Weźcie 6 pierwszych kafelków budynków ze wspólnego stosu i umieśćcie je odkryte w okręgu, zaczynając od królewskiej tarczy i podążając za ruchem wskazówek zegara. Te kafelki tworzą **królewską rezerwę**. Umieśćcie 4 normalne żetony oddziałów wewnątrz okręgu: po 2 na kolor.

2. PRZYGOTUJ CIE KRAJOBRAZ POCZĄTKOWY

Weźcie pierwszy kafelek budynku ze wspólnego stosu i umieśćcie go rewersem do góry pośrodku stołu. Połóżcie 2 odsłonięte żetony oddziałów orszaku na kafelku (symbol krzyża powinien być niewidoczny).

1. Królewska rezerwa

na początku gry. Grę rozpoczyna biały gracz ponieważ żeton królewskiej tarczy przedstawia białą koronę.

2. Krajobraz początkowy

Pamiętajcie: Początek gry to jedyna sytuacja, w której 2 oddziały mogą przebywać na tym samym kafelku. Po rozejściu się dwójki następców, ich oddziały nigdy więcej nie mogą znajdować się na tym samym obszarze.

Opis i cel gry

Twoim celem jest zdobycie większej ilości punktów niż twój przeciwnik. Gracze umieszczają kafelki z budynkami oraz terenami we wspólnym obszarze gry, tworząc krajobraz. Budynki na koniec gry są warte punkty zwycięstwa. Gracze poruszają się po krajobrazie ze swoimi oddziałami, pozwalając im na zdobywanie zasobów i zwiększając możliwości budowania. Po usunięciu ostatniego kafelka ze wspólnego stosu, gracze kończą ostatnią rundę, a następnie kończą grę (zob. „Ostatnia runda i koniec gry”).

Jak grać

Gracze na zmianę rozgrywają swoje tury. Gracz, którego kolor odpowiada kolorowi korony na królewskiej tarczy rozpoczyna pierwszą turę. Gracze rozgrywają swoje tury po kolei, aż do końca gry.

Podczas swojej tury możesz wykonać następujące akcje:

- WEŹ 1 KAFELEK BUDYNKU I UMIEŚĆ GO NA SWOJEJ RĘCE (obowiązkowo);
- ZAGRAJ 1 LUB WIĘCEJ KAFELKÓW BUDYNKÓW ZE SWOJEJ RĘKI (opcjonalnie);
- WYKONAJ RUCH 1 (LUB WIĘCEJ) SWOIM ODDZIAŁEM (opcjonalnie).

Pamiętaj: Akcja A może zostać wykonana tylko raz na turę. Akcje B oraz C można dzielić i wykonywać po kilka razy. Jednak każdy oddział może się przemieścić tylko raz na turę.

Królewski protokół określa, które kafelki z królewskiej rezerwy są dostępne dla gracza.

Królewska rezerwa posiada 7 miejsc – 6 z kafelkami oraz 1 z królewską tarczą.

Twój zasięg kafelków budynków jest zależny od twoich wpływów u króla. Poziom twoich wpływów jest określany na podstawie ilości oddziałów w twoim kolorze w królewskiej rezerwie, plus 1. Ta liczba określa, do ilu kafelków budynków możesz sięgnąć, licząc **zgodnie z ruchem wskazówek zegara od królewskiej tarczy**.

Każdy z budynków w twoim zasięgu może zostać wykorzystany na dwa różne sposoby: możesz go zabrać na rękę (akcja A) lub wykorzystać jako zasób do zagrania kafelka z ręki (akcja B).

Na początku gry każdy z graczy ma zasięg 3 kafelków (2 oddziały w rezerwie, +1). Przeniesienie twojego oddziału z rezerwy zmniejsza twój zasięg (zob. akcja C; minimalny zasięg to 1 kafelek). Możliwe jest, abyście ty i twój przeciwnik mieli różne zasięgi.

AKCJA A.

DOBIERZ KAFELEK BUDYNKU I DODAJ GO NA SWOJĄ RĘKĘ.

Podczas swojej tury **musisz** wziąć na rękę 1 kafelek budynku z królewskiej rezerwy. Możesz wybrać jedynie budynek, który znajduje się w twoim zasięgu zgodnie z królewskim protokołem. Możesz wybrać czy chcesz wykonać tę akcję na początku tury, pomiędzy innymi akcjami czy na koniec twojej tury. Po zabraniu kafelka pojawia się 1 puste pole na 7 miejsc w rezerwie.

Przesuń królewską tarczę na to puste pole i odwróć ją na drugą stronę. Zmienia to, które kafelki będą dostępne dla twojego przeciwnika w zależności od jego zasięgu. Po odwróceniu królewskiej tarczy przedstawia ona koronę w kolorze twojego przeciwnika. Oznacza to, że kafelek już został zabrany i nie możesz powtórzyć tej akcji w danej turze.

Uzupełnij pole poprzednio zajmowane przez królewską tarczę poprzez umieszczenie odkrytego pierwszego kafelka budynku ze wspólnego stosu w danym polu. Jeżeli był to ostatni kafelek we wspólnym stosie, przejdźcie do „Ostatniej rundy i końca gry” na koniec twojej tury.

Limit kafelków na ręce: możesz mieć maksimum **3 kafelki** na ręce na koniec swojej tury. Nadliczbowe kafelki, których nie było w stanie lub nie chciałeś zagrać podczas swojej tury, zostają usunięte z gry: oddaj je z powrotem do pudełka.

AKCJA B.

ZAGRAJ KAFELEK BUDYNKU ZE SWOJEJ RĘKI

Możesz zagrać kafelek budynku ze swojej ręki na 2 sposoby:

B.1 Wybuduj budynek

B.2 Powiększ krajobraz o teren otwarty

B.1 Wybuduj budynek

Podczas swojej tury **możesz** wybudować 1 lub więcej budynków poprzez umieszczenie odkrytego kafelka budynku ze swojej ręki w obszarze gry. Musisz mieć dostęp do wszystkich zasobów wymaganych do wybudowania budynku.

Umieść budynek na wolnym polu w obszarze gry, prostopadle lub po przekątnej do kafelka, na którym znajduje się jeden z twoich oddziałów. **Zawsze umieszczaj kafelek tak, aby dolny brzeg był skierowany w twoją stronę. Twoje budynki będą do góry nogami dla twojego przeciwnika.** Drogi znajdujące się na kafelku nie muszą się łączyć z drogami na sąsiednim kafelku.

Zasoby

Zasoby są przedstawione za pomocą kolorów kafelków (zielony = drewno, żółty = pszenica, szary = kamień). Możesz zdobyć zasoby niezbędne do budowania budynków na kilka sposobów i możesz wykorzystywać je pojedynczo lub wszystkie na raz.

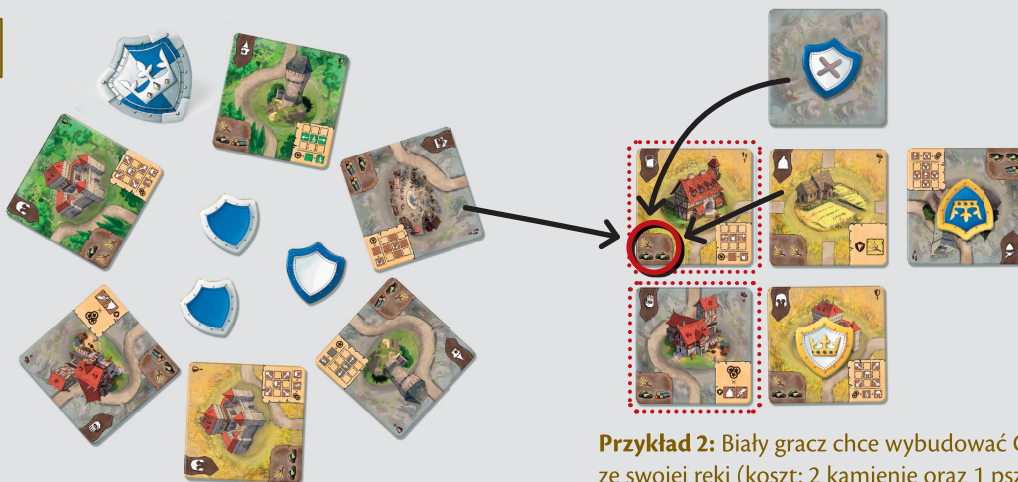
- Zasoby zapewnione przez króla:** Królewska rezerwa zapewnia dostęp do zasobów zgodnie z królewskim protokołem. Szacując zasoby, nie zabieraj kafelków, ale zostaw je w rezerwie. Są to zasoby obiecane przez króla, które możesz wykorzystać do budowy swoich budynków. **Przykład 1** (patrz rys. poniżej): Biały gracz ma zasięg 3 kafelków i ma tym samym dostęp do 1 kamienia, 1 pszenicy i 1 drewna.
- Zasoby dostępne poprzez twoje oddziały w obszarze gry:** Możesz również zdobyć zasoby z kafelków, na których znajdują się twoje oddziały. **Przykład:** Jeżeli posiadasz oddziały na żółtym i zielonym kafelku, masz tym samym dostęp do 1 pszenicy i 1 drewna.
- Jeżeli wykorzystujecie zestaw Handel i Kościół, masz również dostęp do zasobów zapewnianych przez efekty wybudowanych budynków — Farmy, Tartaku, czy Kamieniołomu.

Pamiętaj: Zasoby nie są zużywane i możesz je wykorzystywać tak długo, jak masz do nich dostęp. Dostęp można utracić na przykład poprzez przemieszczenie oddziałów czy zmiany w królewskiej rezerwie. Zasoby można wykorzystywać kilkakrotnie, aby wybudować kilka budynków w tej samej turze.



Przykład 1: które kafelki są w zasięgu gracza? Królewska tarcza przedstawia białą koronę. Oznacza to, że biały gracz jako następny weźmie kafelek budynku z królewskiej rezerwy. Biały gracz ma w tej chwili zasięg 3 kafelków w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, ponieważ 2 jego oddziały nadal znajdują się w rezerwie. Kafelki 4, 5, oraz 6 oznaczone X są niedostępne dla gracza.

2



B.2 Powiększ krajobraz o teren otwarty

Podczas swojej tury **możesz** powiększyć krajobraz poprzez umieszczenie odwróconego kafelka budynku w obszarze gry bez płacenia jego kosztu. Kafelkę nadal musi zostać umieszczony prostopadłe lub po przekątnej **obok kafelka zajmowanego przez twój oddział**. Teren otwarty nie należy do żadnego gracza, ale możesz zdobyć dostęp do jego zasobów, jeżeli jeden z twoich oddziałów znajduje się na danym kafelku.

Ważne: Powiększanie krajobrazu zmniejsza koszt budowy **budynku** o 1 zasób podczas tej samej tury.

Przykład 2: Biały gracz chce wybudować Gospodę ze swojej ręki (koszt: 2 kamienie oraz 1 pszenica). Gracz posiada zasięg 2, ponieważ nadal ma 1 oddział w królewskiej rezerwie. Kafelki w zasięgu dają mu dostęp do 1 kamienia oraz 1 drewna. Gracz posiada 1 oddział na żółtym budynku oraz 1 na szarym terenie otwartym. Oznacza to, że ma również dostęp do 1 pszenicy i 1 kamienia. Co więcej, ponieważ wcześniej wybudował Farmę, ma też dostęp do 1 dodatkowej pszenicy. Łącznie biały gracz ma dostęp do 2 pszenic, 2 kamieni oraz 1 drewna. Oznacza to, że jeżeli chce, może wybudować też Faktorię (koszt: 2 pszenice oraz 1 drewno).

Przykład 3: Biały gracz chce wybudować Piekarnię ze swojej ręki (koszt: 2 pszenice oraz 1 drewno). Jednak posiada teraz dostęp jedynie do 1 pszenicy i 1 drewna. Decyduje się zagrać szary kafelek ze swojej ręki i powiększyć teren otwarty, co daje mu obniżkę kosztu budowy o dowolny 1 zasób i dzięki temu może wybudować Piekarnię.



AKCJA C.

WYKONAJ RUCH SWOIMI ODDZIAŁAMI

Podczas swojej tury możesz raz przesunąć żetony swoich oddziałów. Masz do wyboru:

1. Przesunąć oddział prostopadłe lub po przekątnej na sąsiedni kafelek budynku w obszarze gry, pod warunkiem, że nie znajduje się na nim inny oddział;
2. Przenieść oddział z królewskiej rezerwy na obszar gry. Musisz przenieść oddział na wolny kafelek znajdujący się prostopadłe lub po przekątnej bezpośrednio obok kafelka zajmowanego przez twój oddział.

3. Wycofać się z obszaru gry do królewskiej rezerwy. Jednak nie możesz wycofać swojego oddziału orszaku, który musi zawsze znajdować się w obszarze gry.

Przemieszczając swój oddział, odwróć jego żeton (tak, aby widoczna była strona z krzyżykiem), aby jasno zaznaczyć, który oddział już został przemieszczony. Na koniec swojej tury odwróć ponownie wszystkie swoje przemieszczone oddziały (tak, aby krzyżyki nie były widoczne). Oddziały podlegają tym samym zasadom dotyczącym zasięgu i zasobów, bez względu, która strona żetonu jest widoczna.

Pamiętaj: Przemieszczanie i wycofywanie oddziałów z i do królewskiej rezerwy zmienia twój zasięg określony przez królewski protokół. Akcje można wykonywać w dowolnej konfiguracji i kolejności.

Przykład 4: Jest kolej białego gracza.

Żeton królewskiej tarczy został odwrócony co oznacza, że biały gracz już dobrał kafelek budynku.

Teraz chce wybudować Wieżę strażniczą (koszt: 1 pszenica, 1 drewno, 1 kamień).

Nie posiada jednak dostępu do żadnego drewna, więc musi go jakoś zdobyć. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że gracz ma trzy opcje: przesunięcie swojego oddziału z żółtego budynku na zielony teren otwarty, wycofanie tego oddziału i zwiększenie zasięgu w królewskiej rezerwie, lub przeniesienie swojego oddziału z królewskiej rezerwy na zielony teren otwarty.

Jednak po dokładniejszym przyjrzeniu się sytuacji okazuje się, że pierwsze dwie opcje są niemożliwe do spełnienia, ponieważ biały gracz utraciłby pozycję pozwalającą



na wybudowanie Wieży strażniczej w danym miejscu. Tym samym biały gracz ma tylko jedną możliwość. Wybiera przeniesienie swojego oddziału z królewskiej rezerwy na zielony teren otwarty, a następnie odwraca żeton oddziału na stronę nieaktywną.

Ostatnia runda i koniec gry

Gdy jeden z graczy uzupełni królewską rezerwę ostatnim budynkiem ze wspólnego stosu, aktywny gracz kończy swoją turę zgodnie z normalnymi zasadami. Następnie oboje gracze wykonuje jedną ostatnią turę, bez uzupełniania brakujących kafełków w królewskiej rezerwie. Puste pola w rezerwie są pomijane i nie liczą się do zasięgu graczy.

Następnie gracze przechodzą do punktacji końcowej.

PUNKTACJA

Zsumuj punkty za wybudowane budynki. Są to budynki w obszarze gry, których dolny brzeg jest skierowany w twoją stronę. Każdy kafelek jest liczony oddzielnie. Budynki są warte punkty zgodnie z warunkami punktacji przedstawionymi na danym kafełku. Można zwiększyć ilość zdobywanych punktów poprzez strategiczne umiejscowienie swoich oddziałów.

Dodatkowe punkty można również zdobyć dzięki drogom znajdującym się w obszarze gry.

UMIEJSCOWIENIE ODDZIAŁÓW

Jeżeli twoje oddziały znajdują się na twoich budynkach na koniec gry, zdobywasz podwójną ilość punktów za dane budynki. Jeżeli przeciwnik posiada oddziały na twoich budynkach, nie wpływa to na końcową punktację.

DROGI

Droga ma wpływ na punktację, tylko jeżeli łączy **przynajmniej dwa kafełki budynków**. Każda droga jest liczona oddzielnie. Obydwaj gracze liczą, ile swoich budynków mają połączonych daną drogą. Gracz, który ma połączone najwięcej budynków, odejmuje łączną ilość połączonych budynków przeciwnika od sumy swoich budynków. Różnica w ilości budynków stanowi ilość punktów, które zdobywa gracz. Drugi gracz nie otrzymuje żadnych punktów za daną drogę. W przypadku remisu żaden z graczy nie otrzymuje punktów.

Pamiętaj: *Teren otwarty nie jest liczony jako część drogi i nie łączy dróg. Kafelek z rozdrożem nie łączy wszystkich dróg, a jedynie służy jako punkt końcowy dla wszystkich 4 połączonych dróg.*



Przykład 5: Droga A łączy 3 budynki, wszystkie należą do białego gracza, co daje mu 3 punkty ($3 - 0 = 3$). Droga B również łączy 3 budynki, 2 z nich należą do niebieskiego gracza, a 1 do białego gracza. Niebieski gracz otrzymuje 1 punkt za drogę B ($2 - 1 = 1$). Droga C łączy 2 białe i 2 niebieskie budynki: żaden z graczy nie otrzymuje za nią punktów. Droga D jest połączona tylko z 1 budynkiem, więc niebieski gracz nie otrzymuje za nią żadnych punktów

5

Uwaga: *Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy nie liczyć punktów za drogi.*

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. w przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą oddziałów w królewskiej rezerwie. Jeżeli gracze nadal remisują, następcy będą musieli powtórzyć walkę, prosząc swojego ojca o kolejny kawałek ziemi!

Efekty kafelków z podziałem na zestawy



Gospoda



Zdobywasz 1 punkt za każdy kafelek w tym samym rzędzie lub kolumnie (jak przedstawiono na kafelku) co Gospoda, maksymalnie po 3 budynki w obydwu kierunkach. Sama gospoda jest również warta 1 punkt, co oznacza, że za Gospodę można otrzymać maksymalnie 7 punktów.

Targ



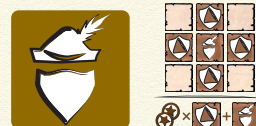
Zdobywasz 1 punkt za każdy kafelek sąsiadujący prostopadłe z kafelkiem targu. Sam Targ jest również wart 1 punkt, co oznacza, że można za niego otrzymać maksymalnie 5 punktów.

Miejsce pielgrzymek



Zdobywasz ilość punktów równą liczbie kafelków w najdłuższej nieprzerwanej drodze połączonej z Miejscem pielgrzymek, bez względu czyje budynki znajdują się przy tej drodze. Miejsce pielgrzymek jest liczone jako droga, co oznacza, że jest również warte 1 punkt, nawet jeżeli żadna inna droga nie jest z nim połączona.

Baronia rabusiów



Zdobywasz 2 punkty za każdy z budynków przeciwnika sąsiadujący prostopadłe z Baronią rabusiów. Sama Baronia rabusiów jest również warta 2 punkty, co oznacza, że można za nią otrzymać maksymalnie 10 punktów.

Uwaga: Miejsce pielgrzymek nie łączy dróg — jest punktem końcowym dla każdej połączonej z nim drogi.



ZIEMIE I PRZEMYSŁ

Młyn



Zdobywasz 1 punkt za każdy żółty kafelek (pole pszenicy) w nieprzerwanej linii żółtych kafelków, połączonych prostopadłe (których brzegi się łączą) z Młynem, w tym żółte kafelki przeciwnika oraz żółte kafelki terenów otwartych. Sam Młyn jest również wart 1 punkt.

Kopalnia



Zdobywasz 1 punkt za każdy szary kafelek (skaliste równiny) w nieprzerwanej linii szarych kafelków, połączonych prostopadłe (których brzegi się łączą) z Kopalnią, w tym szare kafelki przeciwnika oraz szare kafelki terenów otwartych. Sama Kopalnia jest również warta 1 punkt.

Obora



Zdobywasz 1 punkt za każdy zielony kafelek (lasy i pastwiska) w nieprzerwanej linii zielonych kafelków, połączonych prostopadłe (których brzegi się łączą) z Oborą, w tym zielone kafelki przeciwnika oraz zielone kafelki terenów otwartych. Sama Obora jest również warta 1 punkt.

Piekarnia



Zdobywasz 1 punkt za każdy z budynków na żółtych kafelkach. Sama Piekarnia jest również warta 1 punkt.

Obozowisko



W dowolnym momencie podczas swojej tury, po zabraniu kafelka z królewskiej rezerwy, możesz obrócić kafelek Obozowiska, aby przekroczyć królewską tarczę z powrotem na twój kolor. Oznacza to, że możesz dobrać dodatkowy kafelek z królewskiej rezerwy w tej turze. Jeżeli nie wykorzystasz efektu Obozowiska do końca gry, otrzymujesz 2 punkty. Każde Obozowisko może zostać wykorzystane tylko raz podczas gry.

Kuźnia



Zdobywasz 1 punkt za każdy z budynków na szarych kafelkach. Sama Kuźnia jest również warta 1 punkt.

Stróżówka



Zdobywasz 1 punkt za każdy z budynków na zielonych kafelkach. Sama Stróżówka jest również warta 1 punkt.



HANDEL I KOŚCIÓŁ

Farma



Każda Farma, którą posiadasz, daje ci dostęp do 1 dodatkowej pszenicy na turę. Na Farmie nie muszą przebywać twoje oddziały.

Tartak



Każdy Tartak, który posiadasz, daje ci dostęp do 1 dodatkowego drewna na turę. Na Tartaku nie muszą przebywać twoje oddziały.

Kamieniołom



Każdy Kamieniołom, który posiadasz, daje ci dostęp do 1 dodatkowego kamienia na turę. Na Kamieniołomie nie muszą przebywać twoje oddziały.

Uwaga: Jeżeli posiadasz oddział na Farmie, Tartaku lub Kamieniołomie, masz tym samym dostęp do 2 danych zasobów (1 za budynek + 1 za oddział).

Faktoria



Zdobywasz 3 punkty za każdy z twoich budynków przedstawionych na Faktorii: Farmy, Tartaki lub Kamieniołomy.

Katedra



Zdobywasz 5 punktów.



WOJNA

Wieża oblężnicza



Jeżeli twoje 2 Wieże oblężnicze są połączone prostopadle z 1 z budynków twojego przeciwnika, możesz zniszczyć ten budynek. Jeżeli to zrobisz, odwróć go na drugą stronę: ten kafelek jest teraz terenem otwartym. Efekt zostaje uruchomiony po wybudowaniu drugiej Wieży oblężniczej. Zniszczenie budynku jest dobrowolne. Pojedyncza Wieża oblężnicza nie ma żadnego efektu, same wieże oblężnicze nie są warte żadnych punktów.

Twierdza



Otrzymujesz 1 punkt za każdą swoją Wieżę oblężniczą i Twierdzę, w tym daną Twierdzę.

PATROL



Wieża strażnicza



Zdobywasz 1 punkt za każdy kafelek tego samego typu co Wieża strażnicza w tej samej kolumnie lub rzędzie (jak przedstawiono na kafelku). W tym za twoje budynki, budynki przeciwnika oraz tereny otwarte. Sama Wieża strażnicza jest warta 1 punkt.

Garnizon



Zdobywasz 2 punkty za każdą Wieżę strażniczą (twoją lub przeciwnika) po przekątnej w linii z twoim Garnizonem, niezależnie od odległości.

RZEMIOSŁO



Sklep z koszykami



Zdobywasz 3 punkty za parę zielonego i żółtego kafelka w konfiguracji przedstawionej na kafelku (prostopadle lub po przekątnej). Kafelki twojego przeciwnika również się liczą. Jeżeli powyższe warunki nie zostały spełnione, kafelek nie jest wart żadnych punktów.

Garncarnia



Zdobywasz 3 punkty za parę szarego i żółtego kafelka w konfiguracji przedstawionej na kafelku (prostopadle lub po przekątnej). Kafelki twojego przeciwnika również się liczą. Jeżeli powyższe warunki nie zostały spełnione, kafelek nie jest wart żadnych punktów.

Warsztat bednarski



Zdobywasz 3 punkty za parę szarego i zielonego kafelka w konfiguracji przedstawionej na kafelku (prostopadle lub po przekątnej). Kafelki twojego przeciwnika również się liczą. Jeżeli powyższe warunki nie zostały spełnione, kafelek nie jest wart żadnych punktów.

Gildia



Gildie zwiększają liczbę punktów zdobywanych za jeden typ budynku rzemieślniczego: Sklep z koszykami, Garncarnię, Warsztat bednarski. Dany budynek jest teraz wart 4 punkty za parę, zamiast 3. Same Gildie nie są warte żadnych punktów.

OPISY SYMBOLI



Punkt zwycięstwa



Dowolny kafelek



Dowolny zielony kafelek



Dowolny szary lub zielony kafelek



Dowolny kafelek połączony drogą



Dowolny budynek na zielonym kafelku



Konkretny budynek (np. Garncarnia)



Należący do przeciwnika



Należący do gracza



Odwrót



Kafelki w danym kierunku

Podziękowania:

Autorzy serdecznie dziękują wszystkim, którzy pomogli w tworzeniu tej gry.

Na specjalne podziękowania zasługują:

Michaela Tesařová Borovcová, Aleš „Alladjex” Matas,

Marek Jaroš, Jo Lefebure, Paulina Gerding oraz wszyscy testerzy.

Tłumaczenie:

Paulina Gerding dla The Geeky Pen

Albi

DWÓCH NASTĘPCÓW

WARIANT DLA 1 GRACZA

Elementy wariantu dla 1 gracza

Wszystkie elementy z podstawowej gry *Dwóch następców*

- 1 10 żetonów skarbów
- 2 1 żeton rusztowania
- 1 instrukcja gry 1-osobowej

1



2



Opis i cel wariantu dla 1 gracza

Twoim celem jest zdobycie większej ilości punktów niż wymyślony przeciwnik Henryk, którego tury są rozgrywane automatycznie. Rozgrywaj swoje tury zgodnie z zasadami rozgrywki dla 2 graczy z gry podstawowej. Po zakończeniu swojej tury, rozegraj turę Henryka zgodnie z poniższymi zasadami. Rozgrywaj wasze tury po kolei, aż do końca gry. Punkty są liczone w taki sam sposób jak w grze podstawowej w grze podstawowej (w tym punkty za drogi). Henryk zdobywa punkty według zmienionego systemu punktacji.

Przygotowanie gry

Przygotuj rozgrywkę 1-osobową zgodnie z zasadami z gry podstawowej dla rozgrywki dla 2 graczy, weź pod uwagę poniższe zmiany:

- Wybierz swój kolor, Henryk otrzymuje kolor, który nie został wybrany.
- Umieść wszystkie żetony oddziałów Henryka zakryte obok obszaru gry, poza królewską rezerwą (ich krzyżyki powinny być widoczne).
- Przetasuj żetony skarbów i umieść je zakryte (z odsłoniętym symbolem skarbu) w stosie w pobliżu obszaru gry. Wybierz jeden z poziomów trudności opisanych poniżej i usuń daną ilość żetonów ze stosu. Odłóż je do pudełka bez sprawdzania.

Poziom 1: HENRYK BIEDNY – usuń 4 żetony skarbów

Poziom 2: HENRYK WALECZNY – usuń 2 żetony skarbów

Poziom 3: HENRYK MOCARNY – nie usuwaj żadnego z żetonów skarbów

Jak grać

Zawsze rozpoczynasz rundę. Rozegraj swoją turę zgodnie z zasadami rozgrywki dla 2 graczy z gry podstawowej. Następnie rozegraj turę Henryka w 2 etapach, zgodnie z następującymi zasadami:

1. Dobierz kafelek budynku:

Dobierz kafelek budynku dla Henryka z królewskiej rezerwy, podążaj zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Henryk ma nieograniczony zasięg w królewskiej rezerwie.

Dobierz:

- Pierwszy budynek tego samego typu (koloru) jak wierzchni kafelek wspólnego stosu.
- Jeżeli w królewskiej rezerwie nie ma kafelków danego typu, lub jeżeli wspólny stos jest pusty, dobierz pierwszy kafelek z królewskiej rezerwy.

Po dobraniu kafelka przesun królewską tarczę na to puste pole, odwróć ją na drugą stronę i uzupełnij pole w królewskiej rezerwie kafelkiem ze wspólnego stosu zgodnie z normalnymi zasadami.

2. Zagraj dobrany kafelek budynku:

Umieść odkryty kafelek budynku w obszarze gry:

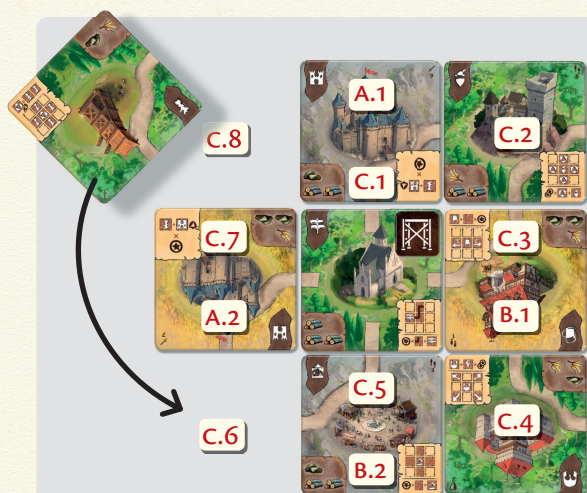
- Odwrócony do góry nogami z twojej perspektywy, aby pokazać, że należy do Henryka.
- Prostopadle lub po przekątnej do ostatnio wybudowanego przez ciebie budynku.
- Określając gdzie umieścić nowy kafelek, zawsze zaczynaj od góry i podążaj za ruchem wskazówek zegara, aż do odnalezienia pierwszej możliwej zgodnej z zasadami pozycji.

Kafelek musi:

- Łączyć się z jedną drogą na twoim ostatnio wybudowanym budynku
lub jeżeli jest to niemożliwe
- Zablokować jedną z dróg na twoim ostatnio zagrany budynku
lub jeżeli jest to niemożliwe
- Zagraj kafelek na pierwszym **pustym** polu, sąsiadująco prostopadle lub po przekątnej do twojego ostatnio wybudowanego budynku
lub jeżeli jest to niemożliwe
- Usuń kafelek budynku z gry bez żadnych dalszych efektów

Pamiętaj: Henryk ignoruje koszt budowy budynków. Zawsze buduje budynek za darmo, o ile może go zbudować zgodnie z zasadami od A do C.





3. Umieść żeton skarbu na właśnie wybudowanym przez Henryka budynku, jeżeli żetony są jeszcze dostępne w stosie skarbów. Umieść żeton odkryty i skierowany w twoją stronę.
4. Umieść jeden z oddziałów Henryka na właśnie zagranym kafelku, zawsze wykorzystaj oddział z krzyżykiem tego samego koloru co typ danego kafelka.

Uwaga: Aby nie zapamiętywać, który budynek wybudowałeś jako ostatni, oznacz go żetonem rusztowania. Pamiętaj, aby usunąć żeton rusztowania następnym razem kiedy wybudujesz budynek. Nie usuwaj kafelka po wybudowaniu budynku Henryka.

Uwaga: Jeżeli jeszcze nie wybudowałeś żadnego budynku w obszarze gry, Henryk umieszcza swoje kafelki obok kafelka początkowego.

Skarby i ich usuwanie

Na koniec gry skarby są warte dużą ilość punktów dla Henryka (patrz 'Punktacja'). Całe szczęście możesz usuwać skarby Henryka z obszaru gry, jeżeli spełnisz warunki

Przykład: Umieszczanie budynków Henryka

Jest tura Henryka. Wierzchni kafelek wspólnego stosu jest zielony, więc dobierasz Wieżę oblężniczą z rezerwy. Następnie próbujesz umieścić ją obok ostatnio wybudowanego przez siebie budynku, czyli Miejsca Pielgrzymek. Najpierw sprawdzasz opcję A. Myślisz nad połączeniem budynku z jedną z dróg Miejsca Pielgrzymek poprzez umieszczenie go na miejscu A1 lub A2. Jednak obydwie te pozycje są już zajęte. Następnie, bierzesz pod uwagę zablokowanie jednej z dróg kafelka (B1 oraz B2). Ponieważ obydwie te pozycje również są już zajęte, przechodzisz do opcji C. Zaczynając od C1, po kolei sprawdzasz osiem sąsiadujących pozycji, podążając za ruchem wskazówek zegara. Pierwsze wolne miejsce to C6 – to tu umieszczasz budynek Henryka.

określone na żetonie skarbu. Jeżeli warunki zostały spełnione w momencie umieszczania żetonu, natychmiast usuń go z gry.

2

Pionowo: W obszarze gry muszą się znajdować 2 kafelki danego typu/koloru w tej samej kolumnie co skarb. Kafelki zawierający skarb nie jest brany pod uwagę.

2

Poziomo: W obszarze gry muszą się znajdować 2 kafelki danego typu/koloru w tym samym rzędzie co skarb. Kafelki zawierający skarb nie jest brany pod uwagę.



Formacja: Wokół żetonu skarbu muszą się znajdować 2 żetony dowolnego typu/koloru w danej formacji.

Uwaga: Jeżeli warunek przedstawia brązowe kafelki, może zostać wypełniony przez kafelki dowolnego typu/koloru.

Koniec gry

Koniec gry podlega takim samym zasadom jak w grze podstawowej.

Punktacja

Licz swoje punkty zgodnie z normalnymi zasadami. Licz punkty Henryka zgodnie z poniższym:

1. Policz punkty za wybudowane budynki zgodnie z normalnymi zasadami. Trzy budynki Henryka o największej wartości są liczone podwójnie. Nie bierz pod uwagę pozycji oddziałów Henryka.
2. Punkty za drogi są liczone zgodnie z normalnymi zasadami
3. Policz 5 punktów za każdy żeton skarbu znajdujący się w stosie lub obszarze gry.

Jeżeli masz więcej punktów niż Henryk, wygrywasz, a korona należy do ciebie!

Jeżeli masz mniej punktów, przegrywasz i na zawsze pozostajesz poddanym swojego brata.

W przypadku remisu przegrywasz. Zawsze musisz być lepszy od Henryka!