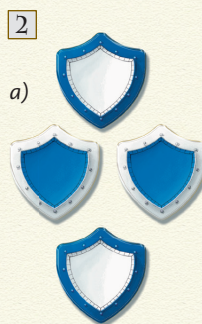


# DVAJA BRATIA

KRÁĽ KAROL MÚDRY SI CHCE UŽIŤ ZASLÚŽENÝ ODPOČINOK PO DLHÝCH rokoch spravodlivej vlády nad svojim malým kráľovstvom. Rád by svoju korunu odovzdal jednému zo svojich synov, ale keďže sa obaja narodili v rovnakom čase, technicky nie je ani jeden z nich prvorodený. Kráľ Karol sa rozhodol, že každému z nich zverí časť svojho kráľovstva. Ktorý z týchto dvoch dedičov sa ukáže ako lepší vládca a zdedí korunu pre celé kráľovstvo?

## Obsahuje:

- 1 54 stavebných dielikov (6 sád po 9 dielikoch)
- 2 6 malých žetónov jednotiek (štítov):
  - a) 4 normálne jednotky
  - b) 2 elitné jednotky so žltým obrysom
- 3 1 veľký žetón kráľovského štítu
- 4 1 bodovací blok  
1 kniha pravidiel  
1 pravidlá pre sólo verziu



## POPIS DIELIKOV

Na každom dieliku budovy je v pravom hornom rohu zobrazený 1 z týchto 6 symbolov sady:



### Predná časť = budova a terén



Zadná časť = terén

- 1 Typ budovy
- 2 Typ dielika/zdroja suroviny
- 3 Stavebné náklady
- 4 Efekt budovy
- 5 Cestný úsek (len na niektorých dielikoch)
- 6 Symbol sady

2 Typy dlaždíc:



Zelená = drevo    Sivá = kameň    Žltá = pšenica



## Príprava hry

Hráči si sadnú na opačné strany stola. Rozdeľte stavebné dieliky do 6 sád po 9 dielikoch podľa symbolov v ich pravom hornom rohu. Vyberte 3 z týchto sád, ktoré použijete v tejto hre. Zvyšné sady vráťte do krabice, nebudú sa používať.

**Na prvú hru odporúčame použiť nasledujúce sady:** Cestovanie, Pôda a priemysel, Obchod a cirkev. Zamiešajte 3 vybrané sady (27 dielikov) a položte ich lícom nadol do blízkosti hracej plochy. Táto kópka predstavuje **spoločnú zásobu** stavebných dielikov. Každý hráč si vyberie farbu (modrú alebo bielu) a dostane 3 zodpovedajúce žetóny jednotiek.

### 1. PRIPRAVTE KRÁLOVSKÚ REZERVU

Žetón kráľovského štítu hodte ako mincu a umiestnite ho na okraj hracej plochy. Farba koruny určuje začínajúceho hráča. Vezmite 6 horných dielikov budov zo spoločnej zásoby a umiestnite ich lícom nahor do kruhu, začínajúc v smere hodinových ručičiek od kráľovského štítu. To predstavuje **kráľovskú rezervu**. Do kruhu umiestnite 4 bežné žetóny jednotiek: 2 z každej farby.

### 2. PRIPRAVTE VÝCHODISKOVÚ POZÍCIU

Vezmite vrchný stavebný dielik zo spoločnej zásoby a položte ho lícom nadol do stredu stola. Položte naň žetóny oddielov družiny oboch hráčov lícom nahor (ich symbol kríža by mal byť skrytý).



**Poznámka:** Začiatok hry je jediná situácia, keď môžu 2 jednotky obsadiť rovnaký dielik. Potom, keď sa cesty oboch dedičov rozdelia, už žiadna jednotka nemôže zdieľať rovnaké miesto.

## Prehľad a cieľ hry

Vaším cieľom je získať na konci hry viac bodov ako váš súper. Hráči umiestňujú dieliky s budovami a terénom na spoločnú hraciu plochu, aby vytvorili postupne rozvíjajúcu sa krajinu. Za budovy sa na konci hry získajú body. Hráči sa so svojimi jednotkami pohybujú po krajine, čo im umožňuje zbierať suroviny a rozširovať možnosti výstavby. Po odstránení posledného dielika zo spoločnej zásoby hráči dokončia posledné kolo, po ktorom sa hra končí (pozri „Záverečné kolo a koniec hry“).

## Ako hrať

Hráč, ktorého farba sa zhoduje s korunou na kráľovskom štíte, je na ťahu ako prvý. Hráči sa striedajú, až kým nenastane koniec hry. **Vo svojom ťahu vykonajte nasledujúce akcie v ľubovoľnom poradí:**

- VEZMITE SI 1 DIELIK BUDOVY A MAJTE HO V RUKU (povinné);
- ZAHRAJTE 1 ALEBO VIAC DIELIKOV BUDOV Z RUKY (nepovinné);
- PRESUŇTE 1 ALEBO VIAC SVOJICH JEDNOTIEK (nepovinné).

**Poznámka:** Akciu A možno vykonať len raz za ťah. Akcie B a C môžu byť rozdelené a vykonané viackrát. Každá jednotlivá jednotka sa však môže pohybovať len raz za ťah.

**Kráľovský protokol** určuje, ktoré dieliky z kráľovskej rezervy má hráč k dispozícii. Kráľovská rezerva má 7 políčok – 6 s dielikmi a 1 s kráľovským štítom.

V závislosti od vášho vplyvu na kráľa môžete dosiahnuť určitý počet stavebných dielikov. Váš vplyv je určený počtom jednotiek vašej farby, ktoré sa práve nachádzajú v kráľovskej rezerve, plus 1. Tento súčet určuje, na koľko dielikov budov sa môžete dostať, počítajúc v smere hodinových ručičiek od kráľovského štítu.

Každý dielik budovy v dosahu môžete použiť dvoma rôznymi spôsobmi: môžete si ho vziať (akcia A) alebo ho môžete nechať v zálohe a použiť ho na zahranie dielika z ruky (akcia B).

Na začiatku hry majú obaja hráči k dispozícii 3 dieliky (2 pre svoje jednotky v zálohe + 1). Rozmiestnením jednotky svojej farby zo zálohy sa váš dosah skráti (pozri akciu C; minimálny dosah je 1 dielik). Môže sa teda stať, že vy a váš súper budete mať rozdielny dosah.

## AKCIA A

### VEZMITE SI 1 DIELIK BUDOVY A MAJTE HO V RUKU

Počas svojho ťahu si **musíte** vziať 1 dielik budovy z kráľovskej rezervy a vziať si ho do ruky. Môžete si vziať iba dieliky v rámci svojho dosahu, ako to určuje kráľovský protokol. Môžete si vybrať, či túto akciu vykonáte na začiatku svojho ťahu, medzi inými akciami alebo na konci svojho ťahu.

Keď si vezmete dielik, otvorí sa 1 zo 7 miest v rezerve. **Presuňte kráľovský štít na toto uvoľnené miesto a otočte ho na opačnú stranu.** Tým sa zmení, ktoré dieliky budú k dispozícii vášmu súperovi na základe jeho dosahu. Po otočení sa na kráľovskom štíte zobrazí koruna vo farbe súpera. Tá ukazuje, že ste si už niektorý dielik zobrali a do konca svojho ťahu už žiadny ďalší nemôžete vziať.

**Vyplňte miesto, ktoré predtým obýval kráľovský štít,** tak, že na toto miesto umiestnite vrchný stavebný dielik zo spoločnej zásoby lícom nahor. Ak to bola posledná dlažďica zo spoločnej zásoby, na konci svojho ťahu prejdite na „Záverčné kolo a koniec hry“.

**Obmedzenie množstva dielikov v ruke:** Na konci svojho ťahu môžete mať v ruke maximálne **3 dieliky budov.** Prebytočné dieliky, ktoré ste počas svojho ťahu nemohli alebo nechceli umiestniť na hraciu plochu, sa odstránia z hry, vrátte ich do krabice.

## AKCIA B

### ZAHRAJTE 1 DIELIK BUDOVY Z RUKY

#### Dielik budovy môžete zahrať 2 spôsobmi:

B.1 Postavte budovu

B.2 Rozšírte krajinu o otvorený terén

#### B.1 Postaviť budovu

Počas svojho ťahu **môžete** postaviť 1 alebo viac budov tak, že na hraciu plochu umiestnite dielik budovy z ruky lícom nahor.

Musíte mať prístup ku všetkým uvedeným zdrojom potrebným na stavbu budovy.

Umiestnite budovu na voľné políčko hracej plochy, ktoré kolmo alebo šikmo susedí s dielikom obsadeným jedným z vašich jednotiek. **Dielik umiestnite vždy spodným okrajom k sebe. Vaše budovy budú pre súpera hore nohami.** Prípadné cesty, ktoré by sa na dielik mohli nachádzať, nemusia byť zarovnané s cestami na susedných dielikoch.

#### Zdroje surovín

Zdroje surovín sú reprezentované farbou dielikov (zelená = drevo, žltá = pšenica, sivá = kameň). K surovinám potrebným na stavbu budov sa môžete dostať niekoľkými spôsobmi a môžete použiť ktorúkoľvek z nich alebo všetky naraz.

- Zdroje poskytnuté kráľom:** Kráľovská rezerva poskytuje prístup k zdrojom podľa kráľovského protokolu. Pri prístupe k zdrojom si neberte dieliky, ale nechajte ich v rezerve. Ide o zdroje, ktoré vám prisľúbil kráľ a ktoré môžete použiť na výstavbu svojich budov. **Napríklad:** Ak sa vám podarí dosiahnuť 1 žltý a 2 sivé dieliky, máte v súčasnosti prístup k 1 pšenici a 2 kameňom.
- Zdroje, ktoré sú k dispozícii prostredníctvom vašich oddielov na hracej ploche:** Prístup k zdrojom máte aj na dielikoch obsadených vašimi jednotkami. Napríklad: Ak máte vojsko na žltej a zelenej dlažďici, máte momentálne prístup k 1 pšenici a 1 drevu.
- Ak používate sadu Obchod a kostol, môžete mať prístup aj k zdrojom, ktoré poskytujú efekty budov, ktoré ste postavili – farme, pile alebo kameňolomu.

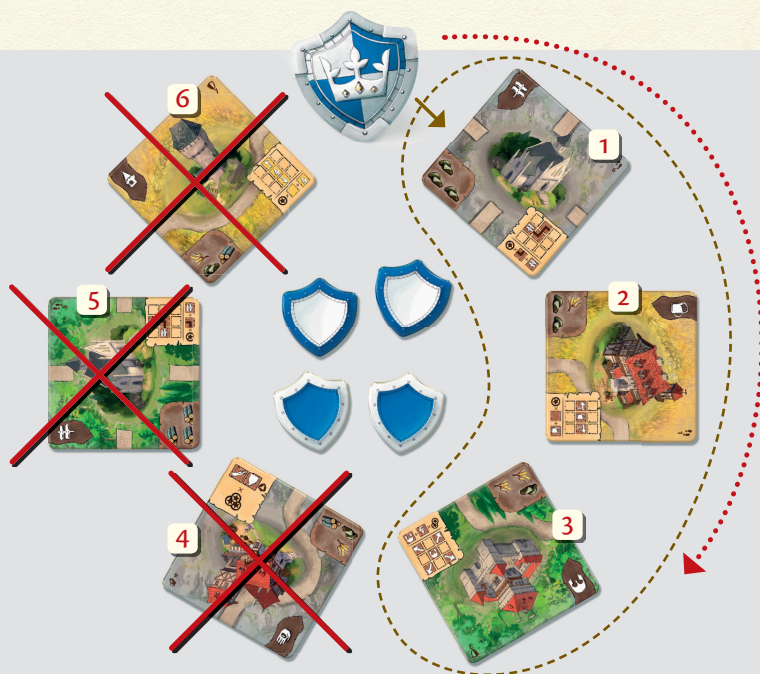
**Poznámka:** Zdroje sa nikdy nevyčerpajú a sú vám k dispozícii dovtedy, kým k nim máte prístup. Prístup môžete stratiť, napríklad v dôsledku pohybu jednotiek alebo zmien v kráľovskej rezerve. Suroviny možno opakovane použiť na výstavbu viacerých budov v jednom ťahu.

1

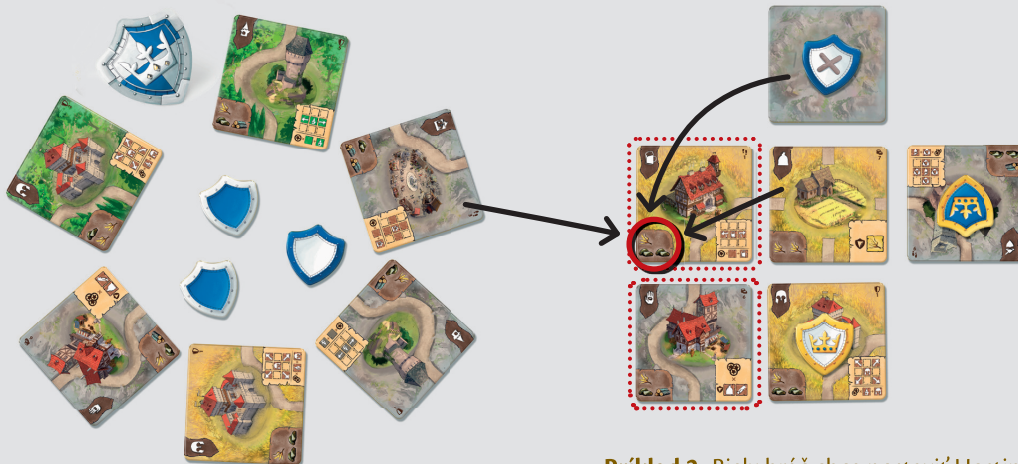
**Príklad 1:** Ktoré dlaždice sú v dosahu bieleho hráča?

Na kráľovskom štíte je biela koruna. To znamená, že biely hráč bude ďalší, kto si z kráľovskej rezervy vezme dielik budovy.

Biely hráč môže v súčasnosti dosiahnuť na 3 dieliky v smere hodinových ručičiek, pretože v zálohe sa nachádzajú 2 biele jednotky. Štvrtý, piaty a šiesty dielik označený X sú pre hráča nedostupné.



2



### Rozšírte krajinu o otvorený terén

Počas svojho ťahu **môžete** rozšíriť krajinu tak, že na hraciu plochu umiestnite dielik budovy lícom nadol bez toho, že ste museli zaplatiť jeho stavebné náklady. Tento dielik musí stále pravouhlo alebo diagonálne **susediť s dlaždicou** obsadenou jednou z vašich jednotiek. Otvorený terén nepatrí nikomu, ale môžete získať prístup k príslušnej surovine, ak niektorá z vašich jednotiek obsadí daný dielik.

**Dôležité:** Rozšírenie krajiny znižuje náklady na výstavbu **1 budovy o ľubovoľný 1 zdroj počas toho istého ťahu.**

**Príklad 2:** Biely hráč chce postaviť Hostinec (cena: 2 kamene a 1 pšenica). Má dosah 2, pretože v kráľovskej rezerve má ešte 1 žetón vojska. Dieliky v dosahu mu umožňujú prístup k 1 kameňu a 1 drevu. Na žltej budove má 1 oddiel a na sivom otvorenom teréne 1 oddiel. To znamená, že má prístup aj k 1 pšenici a 1 kameňu.

A nakoniec, keďže predtým postavil farmu, má prístup k ďalšej 1 pšenici. Celkovo má biely hráč prístup k 2 pšeniciam, 2 kameňom a 1 drevu. To znamená, že ak by chcel, mohol by postaviť aj Kravín (náklady: 2 pšenice a 1 drevo).

**Príklad 3:** Biely hráč by chcel postaviť Pekáreň (cena: 2 pšenice a 1 drevo).

V súčasnosti však má k dispozícii len 1 pšenicu a 1 drevo.

Rozhodne sa zahrať sivý dielik z ruky ako otvorený terén, čo znamená, že teraz získa zníženie o ľubovoľnú 1 surovinu a môžu postaviť svoju Pekáreň.



## AKCIA C

### PRESUN 1 VAŠEJ JEDNOTKY

Počas svojho ťahu **môžete** raz presunúť každý zo svojich žetónov jednotiek. Máte tieto možnosti:

1. Presuňte sa kolmo alebo diagonálne na susedný dielik budovy na hracej ploche za predpokladu, že dielik nie je obsadený inou jednotkou.
2. Z kráľovskej rezervy sa rozmiestnite do hracej oblasti. Jednotku musíte rozmiestniť na neobsadený dielik, ktorý kolmo alebo diagonálne susedí s dielikom obsadeným inou vašou jednotkou, ktorá sa už nachádza v hracej oblasti.

3. Z hracej plochy sa siahnite do kráľovskej rezervy. Nemôžete však siahnuť váš družinový oddiel, ktorý musí vždy zostať v hracej oblasti.

Vždy, keď pohnete jednou zo svojich jednotiek, otočte jej žetón lícom nadol (tak, aby sa odkryl jej kríž), aby bolo jasné, ktoré jednotky sa už pohli. Na konci svojho ťahu otočte všetky svoje žetóny jednotiek lícom nahor (aby boli ich krížiky skryté). Jednotky sa riadia rovnakými pravidlami pre dosah a zdroje bez ohľadu na to, ktorá strana žetónu je zobrazená.

**Poznámka:** Nasadenie a stiahnutie jednotiek do a z kráľovskej rezervy zmení váš dosah podľa kráľovského protokolu.

#### Príklad 4: Prebieha ťah bieleho hráča.

Kráľovský štít je otočený modrou korunou nahor, čo znamená, že si biely hráč už vzal dielik.

Teraz chce postaviť strážnu vežu (cena: 1 pšenica, 1 drevo a 1 kameň), avšak nemá k dispozícii žiadne drevo. Na prvý pohľad sa mu naskytujú tri možnosti, ako ho získať. Mohol by presunúť jednotku zo žltej budovy na zelený voľný terén, alebo stiahnuť túto jednotku do kráľovskej rezervy a zvýšiť tým vlastný dosah, a nakoniec povolať jednotku z kráľovskej rezervy na zelený voľný terén.

Pri bližšom skúmaní však vyjde najavo, že prvé dve možnosti nie je možné vykonať. Biely hráč by totiž v tom prípade nebol schopný na vybranom mieste strážnu vežu postaviť, pretože by nedodrжал pravidlo, že nový dielik musí priliehať stranou alebo rohom



4

k dieliku, na ktorom sa nachádza jeho jednotka. Z tohto dôvodu mu ostáva jediné riešenie: povolať svoju jednotku z kráľovskej rezervy na zelený voľný terén a následne otočí svoj žetón neaktívnou stranou (s krížikom) nahor.

## Záverečné kolo a koniec hry

Keď jeden z hráčov doplní kráľovskú rezervu posledným dielikom budovy zo spoločnej zásoby, aktívny hráč dokončí svoj ťah ako zvyčajne. Oba hráči potom môžu vykonať posledný ťah bez doplnenia chýbajúcich dielikov do kráľovskej rezervy. Prázdne políčka v rezerve sa preskočia a nezapočítavajú sa do dosahu hráčov. Nakoniec prejdite k záverečnému bodovaniu.

### SKÓROVANIE

Spočítajte body za postavené budovy. Ide o dieliky budov na hracej ploche, ktorých spodný okraj smeruje k vám. Každý dielik sa hodnotí samostatne. Budovy získavajú body podľa podmienok hodnotenia zobrazených na ich dieliku. Body môžete zvýšiť šikovným umiestnením svojich jednotiek. Body navyše môžete získať aj vďaka cestám v hracej oblasti.

### UMIESTNENIE ODDIELU

Ak máte na konci hry na niektorej zo svojich budov umiestnené vojsko, získate za túto budovu dvojnásobný počet bodov než obvykle. Ak má váš súper jednotky umiestnené na niektorej z vašich budov, nijako to neovplyvňuje bodovanie.

### CESTY

Cesta sa do bodovania započítava len vtedy, ak spája **budovy na aspoň 2 dielikoch**. Každá cesta sa boduje samostatne. Oba hráči si spočítajú, koľko svojich budov spojili pomocou danej cesty. Hráč, ktorý spojil najviac budov, odpočíta od svojho súčtu počet súperových budov na tej istej ceste. Rozdiel je počet bodov, ktoré hráč získava. Druhý hráč nezískava za danú cestu žiadne body. Ak je stav nerozhodný, ani jeden z hráčov nezískava body za cestu.

**Poznámka:** Otvorený terén sa nepočíta ako cestný úsek a nespája cesty. Dielik so 4 samostatnými cestnými úsekmi nespája všetky svoje cesty. Namiesto toho funguje ako koncový bod pre každú zo 4 ciest, ktoré sa k nemu pripájajú.



**Príklad 5:** Cesta A spája 3 budovy, z ktorých všetky patria bielemu hráčovi, za čo získava 3 body ( $3 - 0 = 3$ ). Cesta B tiež spája 3 budovy, z ktorých 2 patria modrému hráčovi a 1 bielemu hráčovi.

Modrý hráč získava za cestu B 1 bod ( $2 - 1 = 1$ ). Cesta C má 2 biele a 2 modré budovy. Ani jeden z hráčov za ňu nezískava body. Cesta D je spojená len s 1 budovou, takže modrý hráč za ňu nezískava žiadne body.

5

**Poznámka:** Pri prvej hre odporúčame, aby ste cesty vôbec nehodnotili.

Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov. V prípade rovnosti bodov vyhráva hráč s väčším počtom jednotiek v kráľovskej zálohe. Ak je stále remíza, obaja dediči sa budú musieť opäť stretnúť tak, že požiadajú svojho otca o ďalší kus zeme!

## Ěfekty dielikov podľa sady



### CESTOVANIE

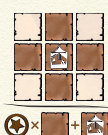
#### Hostinec



Za každý dielik v rovnakom riadku alebo stĺpci (ako je znázornené na dieliku) ako Hostinec získate 1 bod, maximálne 3 dieliky v oboch smeroch. Samotný Hostinec má tiež hodnotu 1 bodu, čo znamená, že môže získať maximálne 7 bodov.

**Poznámka:** Dielik Pútnické miesto nespája cesty – slúži ako koncový bod pre každú cestu, ktorá je k nemu pripojená.

#### Trh



Za každý dielik, ktorý susedí s Trhom, získate 1 bod. Samotný Trh má tiež hodnotu 1 bodu, čo znamená, že môže získať maximálne 5 bodov.

#### Pútnické miesto



Získate počet bodov rovnajúci sa počtu políčok najdlhšej súvislej cesty pripojenej k Pútnickému miestu bez ohľadu na to, komu patria budovy na ceste. Samotné Pútnické miesto sa tiež počíta ako cesta, čo znamená, že získava 1 bod, aj keď k nemu nie sú pripojené žiadne iné cesty.

#### Lúpežný barón



Za každú súperovu budovu, ktorá ortogonálne susedí s Lúpežným barónom, získate 2 body. Samotný Lúpežný barón má tiež hodnotu 2 bodov, čo znamená, že môže získať maximálne 10 bodov.



### PŌDA A PRIEMYSEL

#### Mlyn



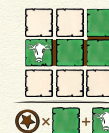
Získate 1 bod za každý žltý dielik (pole) v rámci súvislej oblasti žltých dielikov ortogonálne (pravouhlo) spojených (so susednými hranami) s Mlynom, vrátane žltých dielikov súpera a žltého otvoreného terénu. Samotný Mlyn má tiež hodnotu 1 bodu.

#### Kamenárstvo



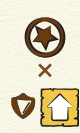
Získate 1 bod za každý sivý dielik (skalnatá pláň) v rámci súvislej oblasti sivých dielikov ortogonálne spojených (so susednými hranami) s Kamenárstvom, vrátane sivých dielikov súpera a sivého otvoreného terénu. Samotné Kamenárstvo má tiež hodnotu 1 bodu.

#### Kravín



Získate 1 bod za každý zelený dielik (lesy a pastviny) v rámci súvislej oblasti zelených dielikov ortogonálne spojených (so susednými hranami) s Kravínom, vrátane zelených dielikov súpera a zeleného otvoreného terénu. Samotný Kravín má tiež hodnotu 1 bodu.

#### Pekáreň



Za každú svoju budovu na žltých dielikoch získate 1 bod. Samotná Pekáreň má tiež hodnotu 1 bodu.

#### Tábor



Ak ste si už vzali dielik z kráľovskej rezervy, môžete kedykoľvek počas svojho ťahu otočiť dielik Tábora lícom nadol a obrátiť kráľovský štít späť na svoju farbu. To znamená, že si v tomto ťahu môžete vziať ďalší dielik z kráľovskej rezervy.

Ak ste do konca hry nevyužili efekt Tábora, získavate 2 body. Každý dielik tábora je možné použiť len raz za hru.

#### Kováčstvo



Za každú svoju budovu na sivých dielikoch získate 1 bod. Samotná Kováčska dielňa má tiež hodnotu 1 bodu.

#### Drevorubačská chata



Za každú svoju budovu na zelených dielikoch získate 1 bod. Samotná Drevorubačská chata má tiež hodnotu 1 bodu.



## OBCHOD A CIRKEV

### Farma



Každá Farma, ktorú vlastníte, vám dáva prístup k 1 pšenici navyše za ťah. Farma nemusí byť obsadená vašimi jednotkami.

### Píla



Každá Píla, ktorú vlastníte, vám dáva prístup k 1 drevu navyše za ťah. Píla nemusí byť obsadená vašimi jednotkami.

### Kameňolom



Každý Kameňolom, ktorý vlastníte, vám dáva prístup k 1 kameňu navyše za ťah. Kameňolom nemusí byť obsadený vašimi jednotkami.

**Poznámka:** Ak máte na Farme, Píle alebo v Kameňolome umiestnený oddiel, máte prístup k 2 surovinám príslušného typu (1 z budovy + 1 z jednotky).

### Obchodná stanica



Získate 3 body za každú svoju budovu typu, ktorý je zobrazený na obchodnej stanici, Farma, Píla alebo Kameňolom.

### Katedrála



Získate 5 bodov.



## VOJNA

### Obliehacia veža



Ak 2 z vašich Obliehačích veží susedia ortogonálne s 1 súperovou budovou, môžete túto budovu zničiť. Ak tak urobíte, otočte ju lícom nadol, dielik sa teraz považuje za otvorený terén. Samostatná Obliehacia veža nemá žiadny účinok a samotné Obliehacie veže nemajú žiadnu bodovú hodnotu.

### Pevnosť



Za každú z vašich Obliehačích veží a Pevnosť, vrátane tejto, získate 1 bod.



## HLIADKA

### Strážna veža



Získate 1 bod za každý dielik rovnakého typu ako Strážna veža, ktorý sa nachádza v jej stĺpci alebo riadku (ako je znázornené na dieliku). To zahŕňa vaše vlastné budovy, budovy súperu a otvorený terén. Samotná Strážna veža má tiež hodnotu 1 bodu.

### Kasárne



Získate 2 body za každú Strážnu vežu (vašu alebo súperovu), ktorá je diagonálne v línii s vašimi Kasárnami, bez ohľadu na vzdialenosť.

REMESLÁ



Košikárstvo



Získate 3 body za dvojicu zelených a žltých dielikov v usporiadaní znázornenom na dieliku (diagonálne alebo ortogonálne).

Počítajú sa aj súperove dieliky a dieliky otvoreného terénu. Ak uvedená podmienka nie je splnená, dielik nezískava žiadne body.

Hrnčiarstvo



Získate 3 body za dvojicu sivých a žltých kameňov v usporiadaní znázornenom na kameni (diagonálne alebo ortogonálne).

Počítajú sa aj súperove dieliky a dieliky otvoreného terénu. Ak uvedená podmienka nie je splnená, dielik nezískava žiadne body.

Debnárstvo



Získate 3 body za dvojicu sivých a zelených dielikov v usporiadaní znázornenom na dieliku (diagonálne alebo ortogonálne).

Počítajú sa aj súperove dieliky a dieliky otvoreného terénu. Ak uvedená podmienka nie je splnená, dielik nezískava žiadne body.

Cech



Cechy zvyšujú skóre jedného typu remeselnej budovy: Košíkárstvo, Hrnčiarstvo alebo Debnárstvo.

Pridružená budova teraz získava 4 body za pár namiesto 3. Samotné cechy nemajú žiadnu bodovú hodnotu.

POPIS SYMBOLOV



Víťazný bod



Akýkoľvek dielik



Akýkoľvek zelený dielik



Akýkoľvek sivý alebo žltý dielik



Akýkoľvek dielik spojený cestou



Akákoľvek budova na zelenom dieliku



Konkrétna budova (napr. Hrnčiarstvo)



Vo vlastníctve súpera



V mojom vlastníctve



Otočiť



Dieliky v danom smere

Autori by chceli poďakovať všetkým, ktorí sa podieľali na vývoji tejto hry.

Osobitné poďakovanie si zaslúžia:

Michaela Tesařová Borovcová, Aleš „Alladjex“ Matas,

Marek Jaroš, Jo Lefebure, Paulina Gerding

a všetci herní testerí.

Preklad do slovenčiny: Marek Ballo

Sadzba: Marek Píza

Albi



# DVAJA BRATIA

• SÓLO VERZIA •

## Obsahuje:

Všetky súčasti zo základnej hry  
*Dvaja bratia*

- 1 10 žetónov pokladov
  - 2 1 žetón lešenia
- 1 hárok s pravidlami pre sólo hru

1



2



## Prehľad a cieľ sólo verzie hry

Vaším cieľom je získať viac bodov ako váš imaginárny súper Henry, ktorého ťahy sú automatizované. Svoje ťahy vykonávajte podľa pravidiel pre 2 hráčov zo základnej hry. Po svojom ťahu odohrajte ťah za Henryho podľa špeciálnych pravidiel uvedených nižšie. Pokračujte v ťahoch, kým nenastane koniec hry.

Body sa získavajú rovnakým spôsobom ako v základnej hre. Henry získava body podľa upraveného systému bodovania.

## Nastavenie

Sólovú hru pripravte podľa pravidiel pre 2 hráčov zo základnej hry s nasledujúcimi zmenami:

1. Vyberte si svoju farbu a druhú dajte Henrymu.
2. Umiestnite všetky Henryho žetóny jednotiek lícom nadol na stranu hracej plochy mimo kráľovskej rezervy (ich kríže by mali byť odhalené).
3. Zamiešajte žetóny pokladov a položte ich lícom nadol (s odhaleným symbolom pokladu) na kôpku pri okraji hracej plochy. Vyberte si nižšie uvedenú úroveň obtiažnosti a odstráňte z kôpky príslušný počet žetónov. Vráťte ich do krabice bez toho, aby ste sa na ne pozerali.

**Úroveň 1:** HENRY CHUDOBNÝ – odstráňte 4 žetóny pokladu

**Úroveň 2:** HENRY STATOČNÝ – odstráňte 2 žetóny pokladu

**Úroveň 3:** HENRY KLADIVO – neodstraňujte žiadne žetóny pokladu

## Ako hrať

Vždy máte prvý ťah. Svoj ťah vykonajte podľa pravidiel pre 2 hráčov zo základnej hry s bodovaním ciest. Potom vykonajte Henryho ťah v 2 fázach podľa nasledujúcich pravidiel:

### 1. Vezmite si dielik budovy:

Vezmite si dielik budovy pre Henryho z kráľovskej rezervy, počítajúc v smere hodinových ručičiek od kráľovského štítu. Henry má v kráľovskej rezerve vždy neobmedzený dosah. Vezmite si:

- a) Prvý dielik budovy rovnakého typu (farby) ako vrchný dielik spoločnej zásoby.
- b) Ak sa v kráľovskej rezerve nenachádzajú žiadne dieliky daného typu alebo ak je spoločná zásoba prázdna, vezmite si prvý dielik budovy v kráľovskej rezerve.

Po odobratí dielika presuňte kráľovský štít na voľné miesto, otočte ho na opačnú stranu a doplňte zásobu zo spoločnej zásoby ako zvyčajne.

### 2. Umiestnite vybraný dielik budovy:

Umiestnite dielik budovy lícom nahor na hraciu plochu takto:

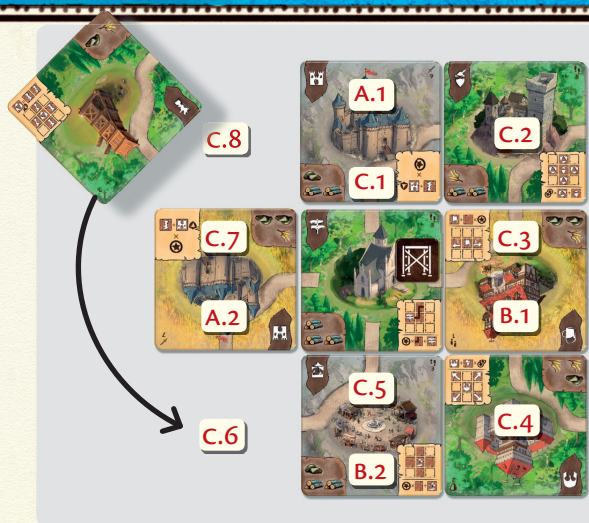
- a) Otočte ho z vášho pohľadu hore nohami, aby ste ukázali, že patrí Henrymu.
- b) Umiestnite ho kolmo alebo šikmo k poslednej budove, ktorú ste sami postavili.
- c) Pri určovaní pozície, na ktorú sa má nový dielik umiestniť, vždy začnite od hornej pozície a postupujte v smere hodinových ručičiek, kým nenájdete prvé platné umiestnenie.

### Dielik musí:

- A. Byť pripojený k jednej z ciest vo vašej poslednej postavenej budove. Pokiaľ to nie je možné, tak;
- B. Blokovať jednu z ciest vo vašej poslednej postavenej budove. Pokiaľ to nie je možné, tak;
- C. Umiestniť dielik na prvé voľné miesto, buď pravouhlo, alebo šikmo k poslednej budove. Pokiaľ to nie je možné, tak;
- D. Odstrániť dielik budovy z hry bez ďalšieho efektu.

**Poznámka:** Henry nezohľadňuje náklady na výstavbu budovy. Budovu vždy postaví zadarmo, pokiaľ ju môže legálne umiestniť prostredníctvom možnosti A až C.





3. Na práve postavenú budovu Henryho položte žetón pokladu, ak na kôpke ešte nejaký zostal. Žetón by mal byť otočený lícom nahor a orientovaný smerom k vám.
4. Presuňte jednu z Henryho jednotiek na novo umiestnený dielik, pričom vždy použite jednotku s krížikom rovnakej farby ako typ dielika.

**Poznámka:** Aby ste si nemuseli pamätať, ktorý dielik budovy ste postavili ako posledný, môžete ho označiť žetónom lešenia. Nezabudnite presunúť žetón lešenia, keď budete nabudúce sami stavať budovu. Po postavení budovy pre Henryho žetón nepresúvajte!

**Poznámka:** Ak ste na hracej ploche ešte nepostavili žiadne budovy, Henry umiestni svoje dieliky vedľa štartovacieho dielika tak, ako je popísané vyššie.

#### Poklady a ich odstránenie

Poklady majú pre Henryho na konci hry veľkú bodovú hodnotu (pozrite časť „Bodovanie“). Našťastie môžete Henryho poklady z hracej plochy odstrániť, ak splníte podmienky uvedené na žetóne pokladu. Ak sú podmienky splnené už pri umiestnení žetónu, odstráňte ho okamžite.

#### Príklad: Umiestnenie budovy Henryho

Teraz je na rade Henry. Vrchný dielik na spoločnej zásobe je zelený, a tak si z rezervy beriete obliehaciu vežu. Potom sa ju pokúsíte umiestniť vedľa poslednej postavenej budovy – pútnického miesta.

Najprv skontrolujete možnosť A. Dielik môžete pripojiť k jednej z ciest na Pútnickom mieste umiestnením dielika na pozície A1 alebo A2. Obe tieto miesta sú však už obsadené.

Ako druhé zvážite zablokovanie jednej z ciest na dieliku (B1 a B2). Keďže sú však aj tieto dve políčka obsadené, prejdete na možnosť C.

Počnúc políčkom C1 skontrolujete všetky osem susedných pozícií v smere hodinových ručičiek. Prvé prázdne políčko je C6 – sem umiestnite Henryho budovu.

Podmienky sú nasledovné:

2

**Vertikálne:** V tom istom stĺpci, kde sa nachádza poklad, sa musia nachádzať 2 dieliky zobrazeného typu/farby. Dielik obsahujúci poklad sa nepočíta.

2

**Horizontálne:** V tom istom riadku, kde sa nachádza poklad, sa musia nachádzať 2 dieliky zobrazeného typu/farby. Dielik obsahujúci poklad sa nepočíta.



**Formácia:** Okolo dielika pokladu musia byť v zobrazenej formácii 2 dieliky ľubovoľného typu/farby.

**Poznámka:** Ak sú v podmienke uvedené biele dieliky, možno použiť dieliky akéhokoľvek typu/farby.

## Koniec hry

Koniec hry sa riadi rovnakými pravidlami ako zvyčajne.

#### Bodovanie

Získavajte body ako zvyčajne. Henryho body počítajte takto:

1. Hodnoťte budovy, ktoré postavil, ako zvyčajne. Jeho tri budovy s najvyšším počtom bodov však na konci hry získajú dvojnásobok svojej obvyklej bodovej hodnoty. Ignorujte umiestnenie Henryho jednotiek.
2. Hodnoťte cesty ako zvyčajne.
3. Za každý zvyšný žetón pokladu na kôpke alebo na hracej ploche pripočítajte 5 bodov.

**Ak získate viac bodov ako Henry, vyhrávate a koruna je vaša!**  
**Ak získate menej, prehrávate a strávite zvyšok svojho života ako pokorný poddaný svojho brata.**  
**Ak nastane remíza, prehráte. Vždy musíte byť lepší ako Henry!**