

# DVA BRATŘI

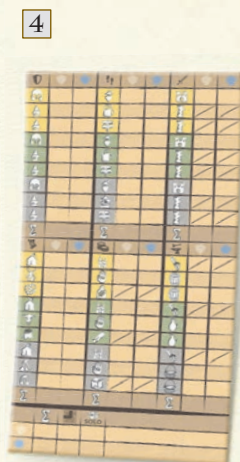
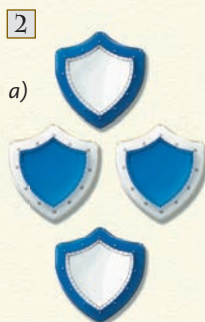
PO MNOHA LETECH SPRÁVEDLIVÉ VLÁDY NAD SVÝM MALÝM KRÁLOVSTVÍM se král Karel Moudrý chystá na zasloužený odpočinek. Rád by předal korunu jednomu ze svých synů, ale protože se oba narodili v tu samou chvíli, není přesně vzato žádný z nich prvorozený.

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



- 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 v 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, Dominion a Obchod a 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 začněte 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 terémem na společnou herní plochu a vytváří tak postupně novou krajinu. Budovy přináší 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 proveďte 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 akci 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 umístíte na volnou pozici na herní ploše tak, aby přiléhala stranou nebo rohem k jiné destičce obsazené vaší jednotkou. **Destičku vždy umístíte 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.

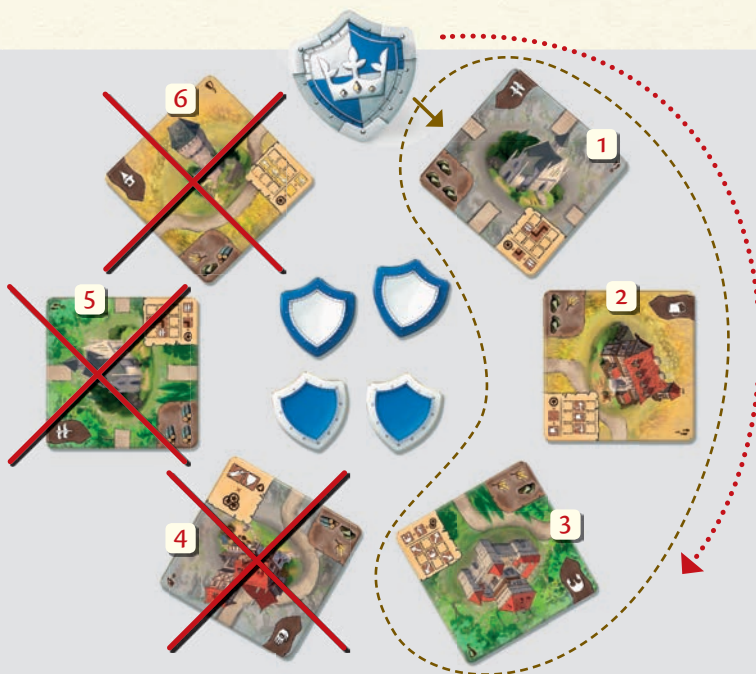
- Suroviny z královských zdrojů:** Královská nabídka vám poskytuje suroviny v závislosti na královském protokolu. Když odsud čerpáte suroviny, neberete si destičky do ruky, ale necháváte je na místě. Tyto suroviny vám král přislíbil a vy je můžete použít při stavění až do konce tahu bez ohledu na to, 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 a 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).

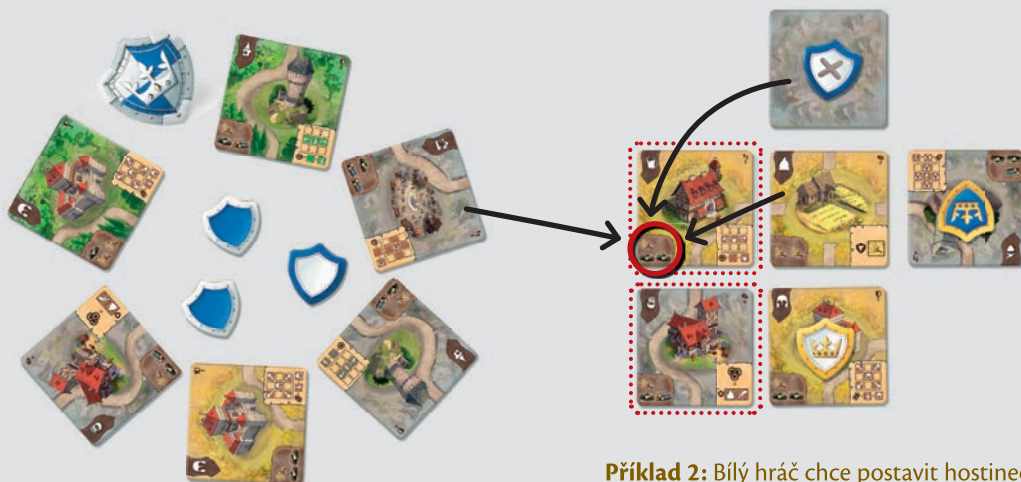
1

#### **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



**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).

### 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 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 jednu 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 zbývá 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 přinášejí body na základě podmínek, jež jsou uvedeny na jejich destičkách. Dalších 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!

# Efekty 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 nejdelsí nepřerušovanou silnicí spojenou s poutním místem. Nezáleží na tom, komu budova 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

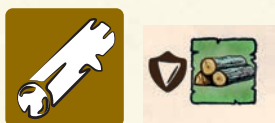
### Farma



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.



### Košičkářská 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 uvedena 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 uvedena 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 uvedena 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 nepřináší.

## 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