

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

1



2



Přehled a cíl sólové hry

Vášim 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:

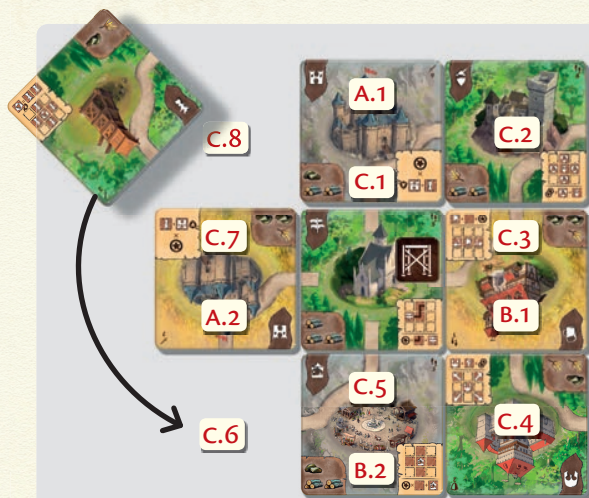
- a) Natočte ji tak, aby z vašeho pohledu byla nohama vzhůru, čímž dáte najevo, že patří Jindřichovi.
- b) Umístěte ji tak, aby přiléhala stranou či rohem k budově, kterou jste umístili jako poslední.
- c) Při určení přesné pozice, kam má destička přijít, začněte vždy u horní hrany poslední vámi umístěné 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. umístit destičku na první dostupnou volnou pozici, *nebo, pokud to není možné,*
- D. odstranit 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 možnosti od A do C.





- Umístíte žeton pokladu na právě postavenou Jindřichovu budovu, pokud jsou ještě nějaké žetony pokladů k dispozici. Žeton obraťte lícem nahoru a natočte k sobě.
- 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.

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 prověříte 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.

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:

- 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.
- Body za cesty přidělte běžným způsobem.
- 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.**