

DVA BRATŘI

PROMO: KRÁLOVŠTÍ RÁDCI

TÍMTO ROZŠÍŘENÍM VCHÁZÍ DO HRY DALŠÍ POSTAVY, RÁDCI.
KAŽDÝ RÁDCE MÁ JINÝ EFEKT A JE SPECIALIZOVANÝ
NA NĚJAKOU ČINNOST – HERNÍ VÝHODU.
TUTO HERNÍ VÝHODU MŮŽE HRÁČ VE HŘE VYUŽÍVAT PO ČAS,
KDY MU JE RÁDCE NAKLONĚN.

Obsah rozšíření:

9 karet rádců (ve třech barvách – žlutá, šedá, zelená)

• Příprava hry •

Karty rádců otočte lícem dolů a zamíchejte. Vyberte od každé barvy (podle krajiny na zadní straně) jednu kartu rádce (celkem 3 karty). Zbylé karty rádců odložte do krabice, nebudou ve hře potřeba. Tři takto náhodně vybrané karty rádců otočte lícem vzhůru a položte je do tzv. „neutrální polohy“ k okraji stolu tak, aby byly orientovány vůči oběma hráčům dle obrázku níže.



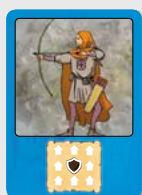
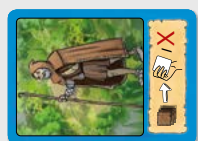
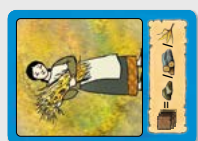
Zbytek hry připravte dle základních pravidel.



KOMU JE RÁDCE NAKLONĚN?

Hráči sedí u stolu naproti sobě. Orientace karty rádce značí příslušnost k hráči, tzn. který hráč může efekt karty rádce při hře využívat. V průběhu hry se změna orientace, a tedy i příslušnost k hráči může měnit dle podmínek popsaných níže.

Příklad: Nyní je Lukostřelec nakloněn Jindřichovi, který může využívat jeho speciální schopnosti.



Pokud je karta rádce položená v neutrální poloze, nepřísluší nikomu, žádný z hráčů nemůže využívat daný efekt.

Pokud je karta orientovaná k hráči může využívat její efekt. Pokud je karta orientovaná opačně („vzhůru nohama“), využívá efekt protihráč.

JAK SI HRÁČ NAKLONÍ RÁDCE NA SVOJI STRANU?

Každý rádce má příslušnou barvu. Rádce příslušné barvy si hráč nakloní na svoji stranu tak, že bude mít více vlastních postavených budov na kartičkách odpovídající barvy než protihráč. Ihned jak tato situace nastane může hráč změnit orientaci karty rádce v příslušné barvě směrem k sobě a okamžitě začít používat jeho efekt.

Pokud dosáhnou hráči stejného počtu postavených budov téže barvy, otočí kartu rádce v příslušné barvě do neutrální polohy – to znamená tento efekt nemůže využívat ani jeden z hráčů.

• Efekty jednotlivých rádců •

Mnich – Písařka – Biskup



Pokud hráči zůstane tento rádců nakloněn do konce hry, získá při bodování + 3 body.

Rolnice



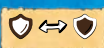
Hráč může jako surovinu pro stavbu využít i surovinu aktuálně zobrazenou na vrchu hromádky kartiček budov.

Voják



Hráč může 1krát za tah udělat jeden pohyb vlastní družiny navíc (pohnout s družinou i v případě, že se již v tomto tahu hýbala).

Rytíř



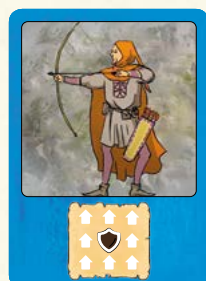
Hráč může 1krát za tah vyměnit pozici svojí družiny s protihráčovou družinou, která stojí na sousedícím poli.

Pastevec



Hráč může místo braní kartičky budovy z nabídky krále vzít vrchní kartičku budovy z hromádky budov. Na tuto kartičku se předem může tajně podívat a teprve poté se rozhodnout, zda si ji vezme či nikoli. V případě, že si rozhodne kartičku budovy vzít, musí otočit žeton královského štítu. Jestliže se hráč rozhodne kartičku budovy si nevzít, vrátí ji zpět na společnou hromádku.

Lukostřelec



Hráč může stavět budovy na sousedních polích kolem libovolné protihráčovy družiny.

Kušník



Hráč může při pohybu své družiny 1krát za tah přeskočit soupeřovu družinu – jedním pohybem se postavit až za ní. Hráč musí pokračovat ve stejné linii pohybu.

Albi