

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 przesuń 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:

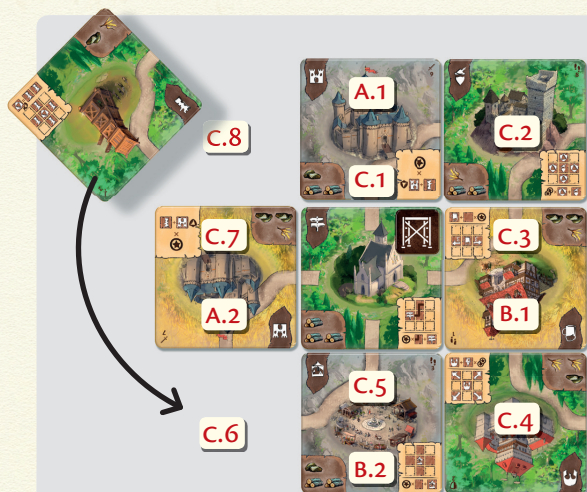
- Odwrócony do góry nogami z twojej perspektywy, aby pokazać, że należy do Henryka.
- Prostopadle lub po przekątnej do ostatnio wybudowanego przez ciebie budynku.
- Określając gdzie umieścić nowy kafelek, zawsze zaczynaj od góry i podążaj za ruchem wskazówek zegara, aż do odnalezienia pierwszej możliwej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





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.

- 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.
- Umieść jeden z oddziałów Henryka na właśnie zagrałym 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

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



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.



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:

- 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.
- Punkty za drogi są liczone zgodnie z normalnymi zasadami
- 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!