

THE TWO HEIRS

ROYAL ADVISERS PROMO

THIS EXPANSION INTRODUCES A NEW ELEMENT TO THE GAME: ADVISERS. EACH ADVISER IS SPECIALISED IN A DIFFERENT WAY, PROVIDING A SPECIFIC BONUS. PLAYERS CAN ONLY USE THESE BONUSES WHILE THEY HAVE THE ADVISER'S SUPPORT.

Components:

9 adviser cards in 3 colours: yellow, grey, and green

Setup

Shuffle the adviser cards face down. Randomly choose 1 of each colour (according to the terrain on the back side), for a total of 3 cards. Return the remaining advisers to the box – they won't be used this game. Flip the 3 selected adviser cards face up and place them at the edge of the play area. Rotate them so they are oriented towards neither player (as in the diagram below) – this is their "neutral" position.



Set up the rest of the game according to the base rules.



WHO DOES THE ADVISER SUPPORT?

Players should be sitting opposite each other. The direction in which the adviser cards are turned determines which player they support – i.e. which player can use their effect.



The advisers' support can shift during the game, according to the rules below.

If the adviser is in a neutral position, no support is provided and neither player can use the card's effect. If the adviser is turned towards the player, they can use the card's effect. If the card is turned away from the player (upside down), they cannot use the card's effect but their opponent can.

HOW TO SHIFT THE ADVISERS' SUPPORT

Each adviser has a coloured background. If you own more constructed buildings of the corresponding colour than your opponent, you gain the adviser's support. Turn the card towards yourself – you can immediately start using its effect.

If you and your opponent have the same number of buildings in the corresponding colour, turn the adviser to the neutral position – neither player can use the card's effect.

Adviser effects

Monk – Scribe – Bishop



If you have this adviser's support at the end of the game, score 3 points.

Peasant



When constructing a building, you also have access to the resource depicted on the top tile of the shared supply.

Soldier



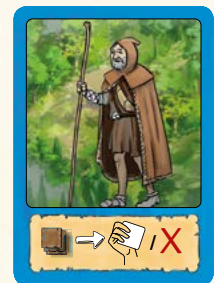
Once per turn, the movement of your retinue troop is increased by 1.

Knight



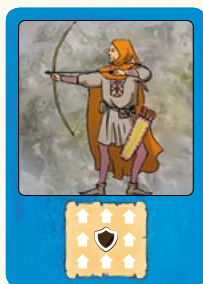
Once per turn, you may swap 1 of your troops with 1 of your opponent's troops on an adjacent tile.

Shepherd



When taking a building tile (action A), instead of choosing one from the royal reserve, you may take the top building tile from the shared supply. You may look at the building in secret before deciding whether or not to take the tile. If you take it, remember to flip the royal shield as usual. If you don't take it, return the tile to the top of the shared supply.

Archer



You may place buildings adjacent to your opponent's troops, as well as your own.

Crossbowman



Once per turn, when moving 1 of your troops, you may jump over 1 of your opponent's troops and move to the next tile behind it in a straight line.

Albi

English translation:
Adam Prentis and Jo Lefebure
for The Geeky Pen

DVA BRATŘI

PROMO: KRÁLOVŠTÍ RÁDCE

TÍMTO ROZŠÍŘENÍM VCHÁZÍ DO HRY DALŠÍ POSTAVY, RÁDCE.
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.



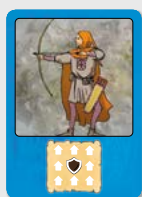
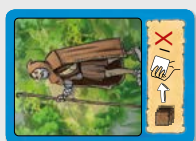
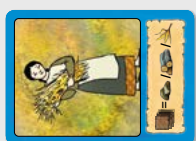
Zbytek hry připravte dle základních pravidel.



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 popsanych 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.

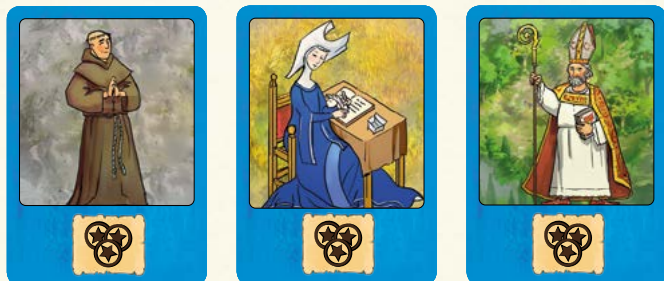
JAK SI HRÁČ NAKLONÍ RÁDCE NA SVOJI STRANU?

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 rádce 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.

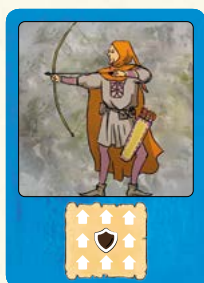
Pastevec



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 nevízt, 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

DIE ZWEI ERBEN

• KÖNIGLICHE BERATER PROMO •

DIESE ERWEITERUNG FÜGT DEM SPIEL EIN
NEUES ELEMENT HINZU: BERATER.
JEDER BERATER GEWÄHRT EINEN SPEZIELLEN EFFEKT.
IHR KÖNNT DIESEN EFFEKT NUR NUTZEN, SOLANGE
IHR DIE UNTERSTÜTZUNG DES ENTSPRECHENDEN
BERATERS HABT.

Material:

9 Beraterkarten in 3 Farben: gelb, grau und grün

• Vorbereitung •

Mischt die Beraterkarten verdeckt und wählt je Farbe (auf der Rückseite) zufällig 1 aus. Legt die restlichen Karten in die Schachtel zurück, sie werden in dieser Partie nicht mehr gebraucht. Deckt die 3 gewählten Beraterkarten auf und platziert sie am Rand des Spielbereichs. Dreht sie so, dass sie nicht auf jemanden von euch zeigen (wie abgebildet) – das ist ihre „neutrale“ Position.



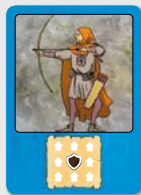
Bereitet die restliche Partie nach den normalen Regeln vor.



WEN UNTERSTÜTZT EIN BERATER?

Setzt euch möglichst gegenüber voneinander. Berater, die zu euch gedreht sind (die ihr folglich normal lesen könnt), unterstützen euch und ihr dürft ihre Effekte nutzen.

Beispiel: Der Bogenschütze unterstützt gerade Karoline, folglich darf sie den Effekt der Karte nutzen.



Die Unterstützung der Berater kann sich nach den folgenden Regeln im Lauf der Partie ändern.

Ist ein Berater in der neutralen Position, unterstützt er niemanden. Somit könnt ihr beide seinen Effekt nicht nutzen. Zeigt der Berater zu dir, darfst du seinen Effekt nutzen. Ist der Berater von dir weggedreht (du siehst ihn verkehrt), kannst du seinen Effekt nicht nutzen, allerdings kann das dein Gegenüber.

DIE UNTERSTÜTZUNG EINES BERATERS ÄNDERN

Jeder Berater hat eine Farbe (siehe Hintergrund). Besitzt du von einer Farbe mehr Gebäude als dein Gegner, unterstützt dich der Berater der entsprechenden Farbe. Drehe die Karte zu dir – du darfst den Effekt ab sofort nutzen.

Besitzt ihr beide die gleiche Anzahl an Gebäuden einer Farbe, dreht den Berater der entsprechenden Farbe in die neutrale Position – ihr könnt beide seinen Effekt nicht nutzen.

• Effekte der Berater •

Mönch – Schriftgelehrte – Bischof



Unterstützt euch dieser Berater am Ende der Partie, erhaltet ihr 3 Punkte.

Bäuerin



Wann immer du ein Gebäude baust, hast du auch Zugriff auf die Ressource des obersten Plättchens im Vorrat.

Soldat



1-mal pro Zug darfst du deine Gefolgetruppe um 1 zusätzliches Plättchen bewegen.

Ritter



1-mal pro Zug darfst du 1 deiner Truppen mit 1 gegnerischen Truppe, die sich auf einem angrenzenden Plättchen (auch diagonal) befindet, vertauschen.

Schafhirte



Wann immer du ein Gebäude nimmst (Aktion A), darfst du das oberste Plättchen vom Vorrat nehmen, anstatt 1 aus der Königlichen Reserve zu wählen. Du darfst dir das Plättchen geheim anschauen, bevor du entscheidest, ob du es nimmst. Nimmst du es, drehe den Königlichen Schild normal um. Nimmst du es nicht, lege es zurück auf den Vorrat.

Bogenschütze



Du darfst deine Gebäude auch angrenzend an gegnerische Truppen errichten.

Armbrustschütze



1-mal pro Zug darfst du beim Bewegen 1 deiner Truppen 1 gegnerische Truppe „überspringen“ lassen und deine Truppe auf das nächste Plättchen in gerader Linie platzieren.

Albi

Deutsche Übersetzung:
Paul Wilhelm und Philipp Kühnl
für The Geeky Pen

LES DEUX HÉRITIERS

• CONSEILLERS DU ROI •

CETTE EXTENSION AJOUTE UN NOUVEL ÉLÉMENT
AU JEU : LES CONSEILLERS DU ROI. CHAQUE
CONSEILLER EST SPÉCIALISTE DANS UN DOMAINE
ET A UN EFFET SPÉCIFIQUE. LES JOUEURS DOIVENT
OBTENIR LE SOUTIEN DES CONSEILLERS POUR
POUVOIR UTILISER LEURS EFFETS.

Matériel :

9 cartes Conseiller (3 de chacune des couleurs suivantes : jaune, gris et vert)

• Mise en place •

Mélangez les cartes Conseiller face cachée. Prenez-en une de chaque couleur au hasard (en vous référant à la couleur du terrain au verso), afin d'avoir un total de 3 cartes. Rangez les conseillers restants dans la boîte, vous ne les utiliserez pas durant cette partie. Retournez les 3 cartes Conseiller sélectionnées face visible et placez-les au bord de la zone de jeu. Placez-les de sorte qu'elles ne soient orientées vers aucun joueur, comme illustré sur l'image. Elles sont alors en position « neutre ».



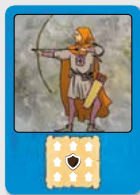
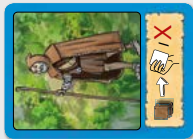
Terminez la mise en place en suivant les règles du jeu de base.



À QUI LES CONSEILLERS APPORTENT-ILS LEUR SOUTIEN ?

Les joueurs doivent s'asseoir face à face. Lorsqu'une carte Conseiller est orientée vers un joueur, cela signifie que le conseiller soutient le joueur en question. Ce dernier peut donc utiliser son effet.

Exemple : L'Archer soutient actuellement Henri, qui peut donc utiliser l'effet spécial de la carte.



Le soutien des conseillers peut passer d'un joueur à l'autre durant la partie, comme expliqué dans les règles ci-dessous.

Lorsqu'un conseiller est en position neutre, il n'apporte aucun soutien et aucun joueur ne peut utiliser l'effet de la carte. Lorsqu'un conseiller est orienté vers un joueur, ce dernier peut utiliser l'effet de la carte. Si une carte est à l'envers pour un joueur, celui-ci ne peut pas utiliser son effet, mais son adversaire le peut.

OBTENIR LE SOUTIEN DES CONSEILLERS

La carte de chaque conseiller présente un fond coloré. Si vous possédez plus de bâtiments construits d'une certaine couleur que votre adversaire, vous gagnez le soutien du conseiller correspondant. Tournez la carte vers vous : vous pouvez commencer à utiliser son effet immédiatement.

Si vous et votre adversaire possédez le même nombre de bâtiments d'une certaine couleur, placez le conseiller correspondant en position neutre : aucun joueur ne peut utiliser l'effet de la carte.

Effets des conseillers

Moine – Scribe – Évêque



Si vous bénéficiez du soutien de l'un de ces conseillers à la fin de la partie, marquez 3 points.

Paysanne



Lorsque vous construisez un bâtiment, vous avez également accès à la ressource indiquée sur la première tuile de la réserve commune.

Soldat



Une fois par tour, vous pouvez déplacer votre troupe de cavalerie une deuxième fois.

Chevalier



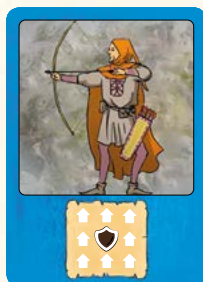
Une fois par tour, vous pouvez échanger l'une de vos troupes avec une troupe de votre adversaire d'une tuile orthogonalement ou diagonalement adjacente.

Berger



Lorsque vous prenez une tuile Bâtiment (action A), vous pouvez prendre la première tuile de la réserve commune au lieu d'en choisir une dans la réserve royale. Vous pouvez regarder la tuile, sans la montrer à votre adversaire, avant de décider de la prendre ou non. Si vous la prenez, n'oubliez pas de retourner le bouclier royal. Si vous ne la prenez pas, remettez-la sur la réserve commune.

Archer



Vous pouvez placer des bâtiments sur un emplacement adjacent aux troupes de votre adversaire ou aux vôtres.

Arbalétrier



Une fois par tour, lorsque vous déplacez l'une de vos troupes, vous pouvez sauter par-dessus l'une des troupes de votre adversaire pour vous placer sur la première tuile en ligne droite derrière cette troupe.

Albi

Traduction française :
Ambre Poilvé et Robin Leplumey
pour The Geeky Pen

DWÓCH NASTĘPCÓW

• DODATEK KRÓLEWSCY DORADCY •

TEN DODATEK WPROWADZA NOWY ELEMENT DO GRY: DORADCÓW. KAŻDY DORADCA SPECJALIZUJE SIĘ W CZYMŚ INNYM, ZAPEWNIAJĄC KONKRETNY EFEKT. GRACZE MOGĄ KORZYSTAĆ Z TYCH BONUSÓW TYLKO WTEDY, GDY MAJĄ WSPARCIE DORADCY.

Elementy:

9 kart doradców w 3 różnych kolorach: żółtym, szarym oraz zielonym

• Przygotowanie do gry •

Przetasujcie zakryte karty doradców. Losowo dobierzcie po 1 karcie z koloru (zgodnie z kolorem terenu na rewersie), łącznie 3 karty. Odlóżcie pozostałych doradców z powrotem do pudełka, nie będą potrzebni w tej rozgrywce. Odkryjcie 3 wybrane karty doradców i umieśćcie je w pobliżu obszaru gry. Ułóżcie karty tak, aby nie były skierowane w stronę żadnego z graczy (jak przedstawiono poniżej) – to jest ich „neutralna” pozycja.



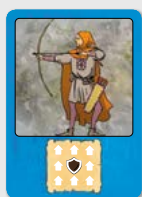
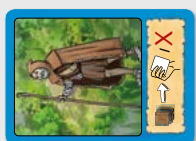
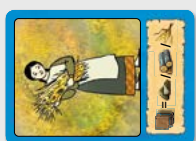
Przygotujcie resztę gry zgodnie z zasadami gry podstawowej.



KTO POSIADA WSPARCIE DORADCY?

Gracze powinni siedzieć naprzeciwko siebie. Kierunek, w który skierowani są doradcy, określa, który z graczy posiada ich wsparcie – tzn. kto może wykorzystywać ich efekt.

Przykład: Łucznik w tej chwili wspiera Kasię, która może wykorzystać efekt specjalny tej karty.



Wsparcie doradców może się zmieniać podczas rozgrywki, jak wyjaśniono poniżej.

Jeżeli doradca znajduje się neutralnej pozycji, nie wspiera żadnego z graczy i nikt nie może wykorzystać efektu danej karty. Jeżeli doradca jest skierowany w kierunku danego gracza, ta osoba może wykorzystać efekt danej karty. Jeżeli karta jest odwrócona od gracza (do góry nogami), dany gracz nie może wykorzystać efektu karty, ale przeciwnik już tak.

JAK PRZEKIEROWAĆ WSPARCIE DORADCÓW

Każdy z doradców posiada tło w danym kolorze. Jeżeli masz wybudowane więcej budynków danego koloru niż twój przeciwnik, zdobywasz wsparcie doradcy. Zwróć kartę w swoim kierunku – natychmiast możesz zacząć korzystać z danego efektu.

Jeżeli ty oraz twój przeciwnik posiadacie taką samą liczbę budynków danego koloru, przekreście kartę doradcy w neutralną pozycję – żaden z graczy nie może wykorzystać efektu karty.

Efekty doradców

Mnich – Skryba – Biskup



Jeżeli na koniec gry posiadasz wsparcie tego doradcy, otrzymujesz 3 punkty.

Wieśniak



Budując budynek, masz również dostęp do zasobu przedstawionego na wierzchnim kafelku wspólnego stosu.

Żołnierz



Raz na turę twój oddział orszaku ma ruch zwiększony o 1.

Rycerz



Raz na turę możesz zamienić pozycję 1 swojego oddziału z oddziałem przeciwnika znajdującym się na sąsiednim kafelku.

Pasterz



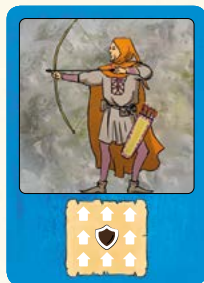
Dobierając kafelek budynku (akcja A), zamiast wybrać budynek z królewskiej rezerwy, możesz wybrać wierzchni budynek ze wspólnego stosu. Możesz w tajemnicy sprawdzić dany budynek, zanim podejmiesz decyzję o doborze kafelka. Jeżeli zdecydujesz się dobrać budynek z wierzchu stosu, pamiętaj, aby nadal odwrócić królewską tarczę. Jeżeli nie zdecydujesz się dobrać wierzchniego budynku, odłóż go na wierzch stosu po sprawdzeniu.

Łucznik



Możesz budować budynki zarówno obok swoich oddziałów, jak i oddziałów przeciwnika.

Kusznik



Raz na turę, wykonując 1 ruch swoim oddziałem, możesz przeskoczyć 1 oddział przeciwnika i poruszyć się na kolejny kafelek znajdujący się w linii prostej.

Albi

Tłumaczenie: Paulina Gerding
dla The Geeky Pen