Glen More II

Chronicles

Regelwerk

1. Nimm ein Plättchen

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen gibt es in *Glen More II: Chronicles* keine starre Zugreihenfolge. In jedem Zug ist der letzte Spieler auf dem Rondell der aktive Spieler.

Der rote Spieler ist am Zug (letzter in der Reihe), bewegt sich zum gewählten Plättchen und nimmt es.

2. Falls es sich um ein Gebietsplättchen handelt, füge es deinem Gebiet hinzu.

Lege es gemäß der Anlegeregeln an.

3. Aktiviere das Neue und alle benachbarten Plättchen ...

... in beliebiger Reihenfolge ...

... um Ressourcen und/oder Siegpunkte zu sammeln, Schotten zu bewegen oder Whisky zu produzieren.

Ressourcen werden auf Plättchen gelegt (bis zu 3)

Das Spiel auf einen Blick

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Gelb ist der letzte Spieler auf dem Rondell und zieht deswegen als nächstes. Gelb rückt auf dem Rondell vor und wählt *Robert the Bruce* aus.

4. Falls es sich um eine Person handelt, platziere einen Clan Marker auf dem Clan-Spielplan.

Lege das Personenplättchen für die Wertung beiseite (zu deinen Whiskyfässern und den Wahrzeichen-Karten).

Das Platzieren eines Clan Markers gibt dir nützliche Einmaleffekte oder Dauerhafte Effekte.

5. Füge dem Rondell Plättchen hinzu

6. Es finden vier Wertungsrunden und eine Endwertung statt.

Wenn das Spiel nach einer variablen Anzahl von Spielzügen endet, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten das Spiel.

Die Geschichte

In **Glen More II: Chronicles** ist jeder Spieler der Clanführer eines schottischen Clans vom frühen Mittelalter bis ins 19. Jahrhundert, der sein Territorium und seinen Reichtum erweitern will. Der Erfolg deines Clans hängt von deiner Fähigkeit ab, die richtige Entscheidung zur richtigen Zeit zu treffen - durch den Anbau von Gerste für die Whiskyproduktion, durch den Verkauf von Waren auf den verschiedenen Märkten, durch Freundschaften mit Clans im schottischen Hochland oder durch die Übernahme der Kontrolle über besondere Wahrzeichen wie Seen (Lochs) und Schlösser.

Hinterlässt dein Clan den größten Einfluss auf die schottische Geschichte? Wenn Du die meisten Siegpunkte (SP) gesammelt hast, dann hast Du es geschafft! Du gewinnst das Spiel und dein Clan steht über allen anderen. Slàinte mhath!

Spielübersicht

- ► Der Spieler in der letzten Position auf dem Rondell geht vorwärts zu einem beliebigen Plättchen. **(1a)**
- ► Das Plättchen wird genommen **(1b)** und dem Heimat-Gebiet des Spielers hinzugefügt **(2)**. Dabei aktiviert es sich selbst **(3)** und bis zu 8 benachbarte Plättchen (oft werden Ressourcen auf die Plättchen gelegt) oder ...
- ► ... das Personenplättchen wird für die Wertung beiseite gelegt. Es ermöglicht die Aktivierung eines Spezialeffekts auf dem Clan-Spielplan.
- ► Füge 1 oder mehrere Plättchen aus dem Plättchenstapel dem Rondell hinzu.
- ► Dann kommt der Spieler in der letzten Position auf dem Rondell an die Reihe.
- ► Nach Abschluss jedes Plättchenstapels findet eine Wertungsrunde statt.
- ► Nach der 4. regulären Wertung findet eine Endwertung statt.

Das Basisspiel kann erweitert und das Spielgefühl in vielerlei Hinsicht verändert werden, indem eine oder mehrere der in der Box enthaltenen *Chronicles* hinzugefügt werden. Für die ersten Spiele empfehlen wir Dir, das Basisspiel zu spielen.

Spielmaterial

1 Rondell

1 Clan-Spielplan

Spielmaterial

40 Schotten (10 von jeder Spielerfarbe)

40 Clan Marker (10 von jeder Spielerfarbe)

40 Münzen

1 Sechsseitiger Würfel (Augenzahlen 1-1-1-2-2-3)

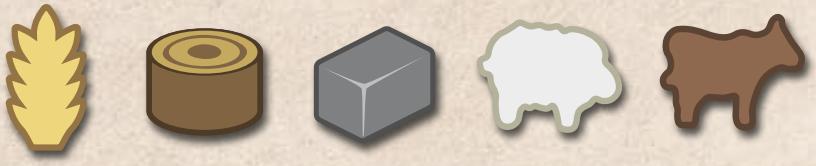
8 **Chronicles** zur Erweiterung des Basisspiels (einschließlich zusätzlichem Material)

70 Siegpunkt-Token in den folgenden Stückelungen:

20x 1SP 15x 3SP 15x 5SP 15x 10SP 5x 50SP

90 Ressourcen-Token:

20x Gerste 20x Holz 20x Stein 15x Schaf 15x Rind



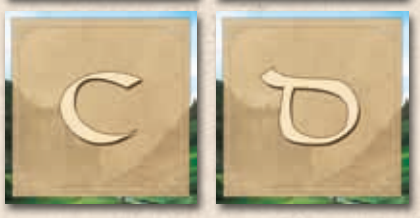
11 Wahrzeichen-Karten

25x Whiskyfass

4 Startgebietplättchen, bestehend aus dem Start-Dorf (links) und der Heimat-Burg (rechts). Für Spielzwecke wird es wie 2 separate Plättchen behandelt.

5 S-Plättchen (Start-Plättchen)
14 A-Stapel Plättchen
17 B-Stapel Plättchen
17 C-Stapel Plättchen
17 D-Stapel Plättchen

1 David Hume Plättchen



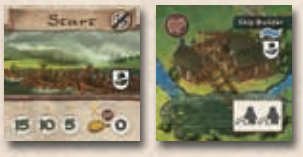
Hinweis zum Inhalt der *Chronicles*:

Chronicles fügen dem Spiel Regeln und Material hinzu. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird zunächst das Basisspiel beschrieben. Jedes *Chronicle* wird später in diesem Regelbuch ausführlich vorgestellt.

Spielmaterial (Chronicles)

4 Spielerboote (in den Spielerfarben)

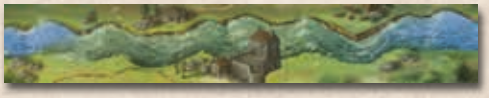
3 neue Plättchen: Rennstart-Plättchen (1x), Ship Builder (2x)



7 Ergebnis-Karten: Sieger, Zweiter, Dritter und 4 Letzter Karten

16 Belohnungs-Token

2 Nicht-Spieler-Flüsse



1 Berg in der Länge von zwei Plättchen

2 neue Brennereien: Ben Wyvis (B-Stapel), Glen Albyn (C-Stapel)

5 Ersatzplättchen für die Brennereien des Basisspiels: Pulteney, Glen Mhor, Glenlochy, Edradour und Millburn.

3 *Verkauf von Single Cask Whisky* Plättchen (B-, C- und D-Stapel)

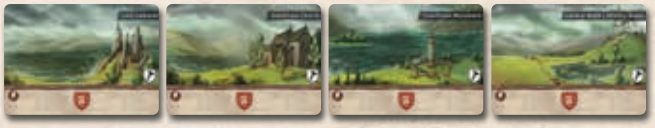
4 *Erster Keller* Karten
4 *Zweiter Keller* Karten
4 *Dritter Keller* Karten

1 Spielfigur *Der Engländer*

1 Markt-Overlay

1 England Token

4 neue Plättchen und entsprechende Wahrzeichen-Karten:
Loch Lomond, Glenfinnan Church, Glenfinnan Monument
und *General Wade's Military Roads*



Spielmaterial (Chronicles)

V

4 Haggis Serviertische

13 Haggis-Token mit Werten zwischen 1 und 3 auf der Vorderseite

6 neue Plättchen (*Drover's Inn*, *Ye Olde Inn*, *Creek Inn*, *Haggis House*, *Beast Feast Inn*, *Shetland*)

VI

8 neue Plättchen (4 x *Gathering* A,B,C,D; *Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George*)

4 Wahrzeichen-Ereignis-Karten (*Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George*)

11 Basisspiel Wahrzeichen-Ereignis-Karten

4 *Hammer of the Scots* Wahrzeichen-Ereignis-Karten

VII

10 Wertungskarten

28 Abstimmungsmarker (16 x AYE, 12 x NAY)

VIII

9 Grundspiel Penny Mobster (S oder B auf der Rückseite)

7 Penny Mobster zur Verwendung in anderen Chronicles, mit 2 Chroniclesymbolen

28 Pennys (mit einer -1 Siegpunkt Seite und einer +1 Siegpunkt Seite)

14 Token, wie in den Beschreibungen der Penny Mobster unten aufgeführt

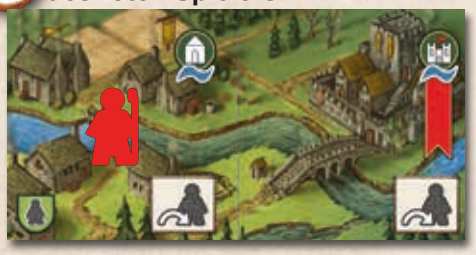
1. Grundaufstellung

Jeder Spieler wählt eine der verfügbaren Farben aus und erhält:

- ► Das Startgebietplättchen in seiner Farbe (ein doppeltes Plättchen bestehend aus dem Start-Dorf und der Heimat-Burg).
- ► Alle Schotten seiner Farbe
- ► Alle Clan-Marker seiner Farbe

Setze 1 Schotten auf dein Start-Dorf.

1 Startgebietplättchen des roten Spielers



Schotten

Münzen

Clan-Marker

2. Vorbereitungen

- ► Platziere sowohl den Clan-Spielplan als auch das Rondell in der Mitte des Tisches.
- ► Platziere die folgenden Materialien neben den Spielplänen als allgemeiner Vorrat: Whiskyfässer, Ressourcen-Token (Holz, Stein, Gerste, Schaf, Rind), die Münzen und alle Siegpunkt-Token.
- ► Lege die Wahrezeichen-Karten aus. Wir empfehlen, nur die **A** Wahrzeichen-Karten auszulegen und die **B**, **C** & **D** Wahrzeichen-Karten hinzuzufügen, wenn im Verlauf des Spiels die entsprechenden Plättchenstapel benutzt werden.

3. Spielerreihenfolge und Startmünzen bestimmen

- ► Nimm 1 der Schotten jedes Spielers und mische sie in deiner geschlossenen Hand.
- ► Stelle die Figuren in zufälliger Reihenfolge in aufeinanderfolgenden Felder auf dem Rondell auf, beginnend mit einem beliebigen Feld.
- ► Der Spieler in der letzten Position ist der Startspieler und erhält 5 Münzen. Die nächsten Spieler in Spielerreihenfolge erhalten 6, 7 und 8 Münzen.

2 Spieler

Platziere den Würfel im Uhrzeigersinn auf dem Feld vor der ersten Spielfigur.

3 oder 4 Spieler

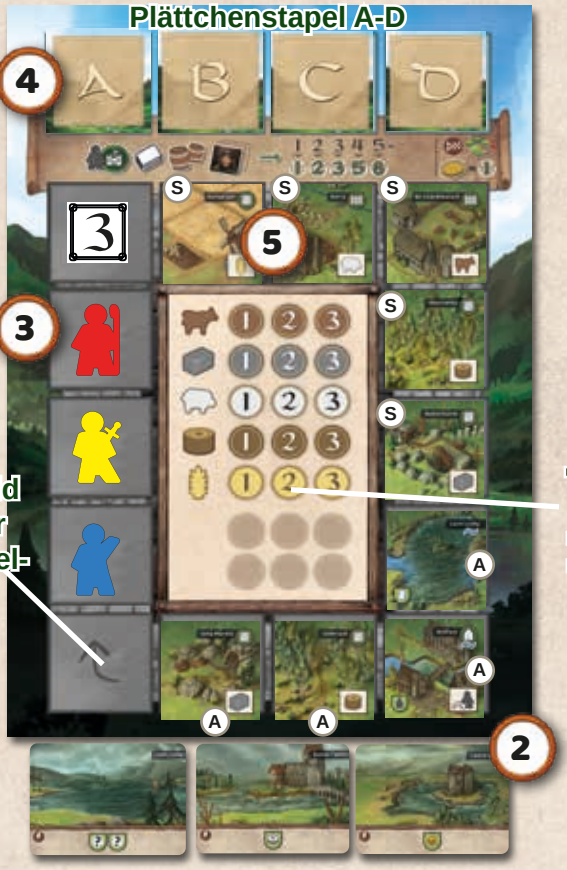
Der Würfel ist optional für 3-Spieler und 4-Spieler-Spiele (er verkürzt die Spielzeit). Platziere den Würfel im Uhrzeigersinn vor der ersten Spiefigur, wenn du dich für den Einsatz des Würfels entscheidest.

Rondell

Plättchenstapel A-D

Leeres Feld hinter der letzten Spielfigur

Markt



Wahrzeichen-Karten

Was sind die Chronicles?

Jedes Chronicle erweitert das Basisspiel von Glen More II: Chronicles um neue Gameplay-Elemente. Wenn Du Glen More II: Chronicles die ersten Mal spielst, solltest Du vielleicht ohne Chronicle spielen.
Für das beste Erlebnis empfehlen wir, zunächst nur ein Chronicle hinzuzufügen und später Kombinationen aus zwei oder mehreren Chronicles auszuprobieren. Die Chronicles sind frei kombinierbar.

Beginne mit dem Hinzufügen des ersten Chronicles „The Dragon Boat Races“, wenn du dich mit der Mechanik des Basisspiel vertraut gemacht hast.

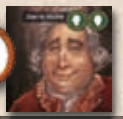
2 **Ressourcen**

Whisky Vorrat

Siegpunkte

Hinweis: Ressourcen, Münzen, Siegpunkte und Whisky sind unbegrenzt. Wenn dir jemals eines davon ausgehen sollte, benutze bitte einen Ersatz. Schotten sind begrenzt.

Clan-Spielplan

6 

Das *David Hume* Plättchen wird in die Nähe des Clan-Spielplans gelegt.

4. Vorbereitung der Plättchenstapel

- ► Sortiere und mische die 4 Plättchenstapel (**A** bis **D** auf der Rückseite) und lege sie separat auf die markierten Bereiche auf dem Rondell.
- ► Sortiere das Spielende-Plättchen ungefähr in die Mitte des **D**-Stapels

Vorbereitung Einsteigerspiel

Für dein erstes Spiel, oder wenn du ein kürzeres Spiel bevorzugst, empfehlen wir, das Spielende Plättchen oben auf den **D**-Stapel zu legen, anstatt es in die Mitte zu sortieren.

5. Vorbereitung des Rondells

- ► Nimm die 5 Startplättchen (mit **S** auf der Rückseite) und lege sie mit der Vorderseite nach oben in zufälliger Reihenfolge vor die Spielfiguren (oder den Würfel, falls verwendet), wie in der Abbildung gezeigt.
- ► Fülle die verbleibenden Felder des Rondells mit Plättchen aus dem A-Stapel im Uhrzeigersinn.
- ► Das Feld hinter der letzten Spielfigur bleibt leer, wie in der Abbildung gezeigt.
- ► Der Aufbau das Rondells sollte so aussehen: Spielfigur 1, 2, (3, 4) – (Würfel) – S-Plättchen - A-Plättchen (…) – leeres Feld.

Nur für 2 und 3 Spieler

Lege 1 Münze aus dem Vorrat auf die linke Seite jeder Marktreihe (markiert mit einer 1).

6. Verteile zusätzliches Material

- ► Lege das *David Hume* Plättchen neben den Clan-Spielplan

Vorbereitung Expertenspiel

- ► Das Spielen mit Chronicles verändert den Spielaufbau. Diese Änderungen sind in den entsprechenden *Chronicleregeln* zu finden.
- ► Wähle die *Chronicles* aus, die du verwenden möchtest.
- ► Füge die Inhalte der *Chronicles* entsprechend deren Regel dem Spielaufbau hinzu.

Vor dem ersten Spiel

Bitte sortiere die Materialien der *Chronicles* von den Stanzbögen in die *Chronicle* Faltschachteln. Du kannst die zu jedem *Chronicle* gehörenden Materialien leicht finden, indem Du auf den Stanzögen und den Komponenten nach dem *Chronicle* Symbolen suchst und das Material in die Faltschachtel mit dem entsprechenden Symbol sortierst.

Auf diese Weise wird das Sortieren des Materials nach dem Spielen vereinfacht.

Die im Regelwerk gewählte männliche Form bezieht sich immer zugleich auf weibliche und männliche Personen. Auf eine Doppelbezeichnung wurde zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichtet.

Spielverlauf

Das Spiel wird über 4 Runden gespielt. Die erste Runde endet, wenn das letzte Plättchen des A-Stapels auf das Rondell gelegt wird, die zweite Runde endet mit dem Legen des letzten B-Plättchen auf das Rondell und die dritte Runde endet, wenn das letzte C-Plättchen auf das Rondell gelegt wird. Eine Wertungsrunde findet sofort statt, wenn das letzte Plättchen eines Stapels (A-C) platziert wird (siehe *Wertung* auf *S. 18*).

Die vierte Runde endet, wenn alle Spieler auf oder über das Spielende-Plättchen gezogen sind.

Es findet eine abschließende Endwertung statt (siehe *Ende des Spiels* auf *S. 18*).

Spielerreihenfolge

Bitte beachte, dass es im Gegensatz zu vielen anderen Spielen keine feste Spielerreihenfolge gibt!

Der Spieler, dessen Spielfigur sich auf dem Rondell am weitesten hinten befindet (neben dem leeren Feld), ist am Zug; er kann seine Spielfigur auf dem Rondell beliebig weit voran bewegen. Ein Spieler kann mehrere Züge hintereinander machen, wenn er auf der letzten Position bleibt.

Das bedeutet auch, dass die Spieler am Ende des Spiels eine ungleiche Anzahl von Zügen gemacht haben können.

Der Würfel

Der Würfel fungiert als Dummy-Spieler, der zufällig Plättchen aus dem Spiel entfernt und die Spielzeit verkürzt.

Dieser Abschnitt gilt nur, wenn der Würfel verwendet wird.

Wenn sich der Würfel in der letzten Position befindet, wird er geworfen und um die Anzahl der auf dem Würfel angezeigten Plättchen nach vorne verschoben (nicht um die Anzahl der Felder - er ignoriert Spielerfiguren). Wenn der Würfel auf einem Plättchen mit einem *Chronicle*-Symbol landet - siehe *S. 10*, *Anatomie der Plättchen* - geht der Würfel zum nächsten Plättchen über, das kein solches Symbol hat. Wo der Würfel landet, wird das Plättchen auf den Abwurfstapel gelegt und der Würfel nimmt das nun leere Feld ein. Der Würfel entfernt nicht das Spielende-Plättchen.

Nachdem der Würfel sich bewegt hat und höchstwahrscheinlich ein Plättchen entfernt hat, wird der nächste Spieler auf dem Rondell bestimmt.

Beispiel:
Der Würfel rückt 2 Plättchen vor, weil eine 2 gewürfelt wird. Das zweite Plättchen hat ein *Chronicle*-Symbol. Der Würfel ignoriert dieses Plättchen und geht zum nächsten über. Loch Lochy wird auf dem Ablagestapel platziert.

Spieler-Zug

Der Zug eines Spielers verläuft wie folgt:

- ► Bewege deine Spielfigur auf ein beliebiges Feld auf dem Rondell mit einem Plättchen darauf.
- ► Nimm dieses Plättchen, bezahle bei Bedarf die Kosten und platziere deinen Spielstein auf dem nun leeren Feld.
- ► Lege das Plättchen entsprechend der Anlegeregeln an (siehe *Anlegeregeln* auf S.12).
- ► Aktiviere das platzierte Plättchen und alle (bis zu 8) benachbarten Plättchen (siehe *Plättchen aktivieren* auf S.14-16).
- ► Lege 1 oder mehr Plättchen aus dem aktuellen Plättchenstapel auf das Rondell, bis nur noch 1 leeres Feld übrig ist, direkt hinter der letzten Spielfigur.

Ausnahme: das Spielende-Plättchen; siehe S.18.

Wenn du das letzte Plättchen aus einem Stapel platzierst, erfolgt eine Wertungsrunde, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt. Im D-Stapel wird dies anders gehandhabt: es erfolgt eine Wertung, wenn sich alle Spieler auf oder über das Spielende-Plättchen bewegt haben.

Hinweis: Wenn alle Spieler ihre Spielfiguren über ein Plättchen bewegt haben, ohne es zu nehmen, wird das Plättchen auf den Abwurfstapel gelegt. Dies geschieht sofort, wenn der letzte Spieler seine Spielfigur über dieses Plättchen bewegt. Das bedeutet, dass am Ende des Zuges eines Spielers mehr als 1 Plättchen aus dem Stapel hinzugefügt wird.

Anatomie der Plättchen

Auf jedem Plättchen befinden sich eines oder mehrere Symbole.

Plättchenname. Er identifiziert das Plättchen, hat aber darüber hinaus keine Bedeutung für das Spielgeschehen.

Die Kosten (falls vorhanden): entweder Ressourcen, Münzen, Whisky oder Schotten. Diese müssen bezahlt werden um das Plättchen zu erwerben.

Dieses Symbol gibt den Typ des Plättchens an. Dies kann durch Plättchen und Effekte während des Spiels referenziert werden.

Das Fluss-Symbol zeigt ein Fluss-Plättchen an.

Dadurch wird *Chronicle*-Material identifiziert. Jedes Chronicle verfügt über ein eigenes Chronicle-Symbol. Chronicle-Symbole bedeuten Schutz vor dem Würfel (siehe S. 9).

Ein einmaliger Effekt wird (falls vorhanden) erzielt, wenn das Plättchen in deinem Gebiet angelegt wird.

Dies zeigt den Nutzen bei jeder Aktivierung des Plättchens an (siehe S. 14-16).

Begrenzte Ressourcen pro Plättchen: Jedes Plättchen kann nur bis zu 3 Ressourcen aufnehmen.

Schutz-Symbol. Spieler können nicht auf dieses Plättchen ziehen. Sie können nur darüber hinweg ziehen.

Der Markt

Zu jeder Zeit während seiner Runde kann ein Spieler Ressourcen auf dem Markt kaufen oder verkaufen.

Der Markt befindet sich in der Mitte des Rondells. Es zeigt eine Reihe von nummerierten Feldern (1, 2, 3) für jede der 5 Ressourcen.

Kaufen

Wenn ein Spieler eine Ressource kaufen möchte, setzt er Münzen auf das am weitesten links liegende leere Feld für diese Ressource - entweder 1, 2 oder 3 Münzen, wie angegeben. Wenn es keine leeren Felder gibt, kann er diese Ressource nicht kaufen.

Spieler können im eigenen Zug so viele Ressourcen kaufen, wie sie wollen, wenn sie diese sofort zur Zahlung von Kosten verwenden (z.B. für Plättchen, zur Benutzung eines Handelsplättchens, für Whiskyproduktion usw.). Spieler können den Markt nutzen, auch wenn sie die Ressourcen bereits besitzen.

Es ist nicht möglich, Ressourcen auf Vorrat zu kaufen.

Verkaufen

Wenn Spieler Ressourcen verkaufen wollen, geben sie sie zurück in den Vorrat und nehmen den rechten Stapel Münzen in der Reihe dieser Ressource. Spieler können Ressourcen verkaufen, solange es Münzen für die Ressource auf dem Markt gibt. Wenn die Marktleiste leer ist, kann die Ressource nicht verkauft werden. Spieler können während ihres Zuges beliebig viele Ressourcen verkaufen.

Der Verkauf kann jederzeit während des Zuges erfolgen, auch vor der Aktivierung, z.B. um Platz für neu produzierte Ressourcen zu schaffen.

Matthias kauft ein Rind und platziert 2 Münzen auf dem linken leeren Feld für diese Ressource. Da Matthias das gerade gekaufte Rind nicht behalten kann, tauscht er das Rind auf dem von ihm aktivierten Handelsplättchen ein.

Dann verkauft er 1 Schaf, legt es zurück in den Vorrat und nimmt den größten Stapel Münzen in der Reihe dieser Ressource (in diesem Beispiel 3 Münzen).

Die leeren Marktleisten werden von aktuellen und möglichen zukünftigen Chronicles verwendet.

Hinweis: Whiskyfässer und Schotten dürfen nicht gekauft oder verkauft werden! Sie sind keine Ressourcen.

Vorbereitung Anfängerspiel

Wenn du das Spiel lernst oder lehrst, kannst du 1 von jeder Ressource auf den entsprechenden Marktfeldern platzieren. Wenn Spieler eine Ressource kaufen, nehmen sie sie vom Marktfeld und ersetzen sie durch die entsprechende Anzahl von Münzen. Wenn Spieler an den Markt verkaufen, nehmen sie die Münzen vom Marktfeld und platzieren die verkaufte Ressource an ihrer Stelle. So ist leicht ersichtlich, welche Ressourcen zur Verfügung stehen - auf Kosten eines etwas aufwendigeren Handlings.

Vielen Dank an Rahdo für diesen tollen Vorschlag!

Erwerb von Plättchen vom Rondell

- ► Bewege deine Spielfigur auf ein Plättchen deiner Wahl.
- ► Wenn es Kosten für den Kauf des Plättchens gibt, müssen diese vor dem Kauf bezahlt werden. Du kannst dies tun, indem du die entsprechenden Ressourcen (von Plättchen, auf denen du Ressourcen hast) oder Münzen aus deinem Vorrat ausgibst. Alternativ kann der Markt genutzt werden, um die benötigten Ressourcen zu kaufen (siehe Der Markt auf S. 11). Wenn du einen Schotten bezahlen musst, kann er nur von einem Plättchen in deinem Heimat-Gebiet genommen werden. Falls du die Kosten nicht bezahlen kannst, darfst du das Plättchen nicht nehmen.
- ► In dem seltenen Fall, dass ein Spieler keines der ausliegenden Plättchen legal nehmen kann, darf er ein Plättchen abwerfen, indem er sich auf das Plättchen bewegt. Der Spieler nimmt dann 1 Münze aus dem Vorrat ODER erhält 1 Bewegungspunkt (siehe S.15 *Arten von Aktivierungen*).

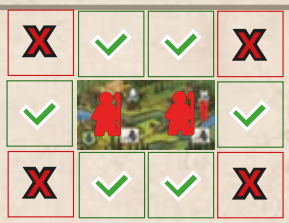
Wenn du eine Person nimmst, siehe *Personen, Clan-Marker und Clan-Spielplan* auf S. 17.

Wenn du ein anderes Plättchen nimmst, siehe *Anlegeregeln* unten.

Anlegeregeln

Alle Anlegeregeln müssen erfüllt sein, um ein Plättchen anzulegen.

► Jedes Plättchen muss so angelegt werden, dass mindestens eines seiner Seiten die Kante eines bereits ausliegenden Plättchens berührt. Es reicht nicht aus, wenn es nur eine Ecke gibt, die das Plättchen berührt.

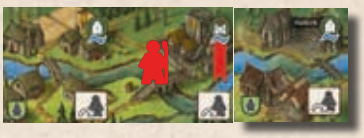


► Das Plättchen muss neben einem deiner Schotten angelegt werden.

Wichtig:
Wenn es keinen Schotten neben dem Ort gibt, an dem du das neue Plättchen anlegen willst, kannst du das Plättchen dort nicht anlegen.

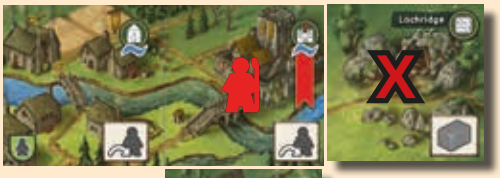
Ein Fluss fließt durch dein Startgebietplättchen.

- ► Alle Plättchen mit einem Fluss müssen so angelegt werden, dass der Fluss verlängert wird (auf einer der beiden Seiten).
- ► Kein Plättchen ohne Fluss kann links oder rechts von einem Plättchen mit Fluss angelegt werden.
- ► Es kann nur einen Fluss im Heimat-Gebiet des Spielers geben.

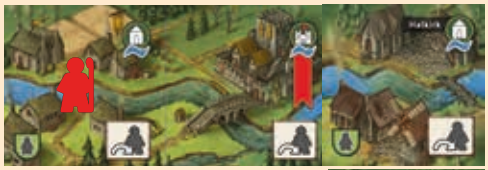


Hinweis: Dein Heimat-Gebiet besteht aus deinem Startgebietplättchen und allen verbundenen Plättchen.

► Beispiele für die Anlegeregeln



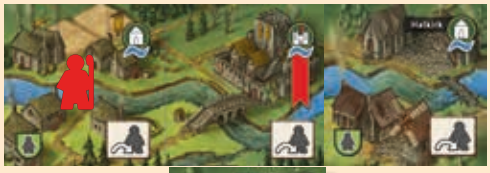
Lochridge hier anzulegen würde den Fluss unterbrechen. Dies ist nicht erlaubt.



Halkirk hier anzulegen würde einen zweiten Fluss beginnen. Dies ist nicht erlaubt.

Es ist nicht möglich *Lochridge* hier anzulegen, da kein Schotte benachbart ist.

Halkirk hier anzulegen verlängert den einzigen Fluss im Heimat-Gebiet



Schlußendlich hat *Lochridge* einen Ort gefunden, an dem es angelegt werden darf.

Überbau-Plättchen

Einige Plättchen sind für den Überbau anderer Plättchen des gleichen Typs vorgesehen (gekennzeichnet durch das passende goldene Typ-Symbol).

Überbau-Plättchen zeigen ein Überbau Symol zusätzlich zu ihrem Typ-Symbol.

Überbau-Plättchen können nur auf einem anderen Plättchen platziert werden, niemals allein.
Um ein Plättchen zu überbauen:

- ► Der Typ des überbauten Plättchens muss mit dem Typ des Plättchens übereinstimmen, das es überbaut.
- ► Der Fluss muss ebenfalls übereinstimmen (weder den Fluss hinzufügen noch entfernen).
- ► Die Überbauplättchen muss benachbart zu einem Ihrer Schotten platziert werden. Es reicht aus, einen Schotten auf dem Plättchen zu haben, das überbaut wird.
- ► Das überbauende Plättchen wird auf das überbaute Plättchen gelegt.
- ► Nur das oberste Plättchen wird für den Rest des Spiels verwendet.
- ► Auch die Plättchen des Startgebietplättchens können überbaut werden, wenn die übrigen Anforderungen erfüllt sind.

Einmal-Effekte eines überbauten Plättchens bleiben erhalten (siehe *Einmalige Effekte* auf S. 14). So müssen beispielsweise keine Wahrzeichen-Karten zurückgeben werden, wenn das Wahrzeichen überbaut wird. Ressourcen und Schotten auf dem überbauten Plättchens werden auf das neu platzierte Plättchen gelegt.

Überbau-Plättchen aktivieren sich selber und alle benachbarten Plättchen - genau wie normale Plättchen.
Du darfst ausliegende Überbau-Plättchen erneut überbauen. Alle Plättchen in einem solchen Stapel zählen wie 1 einziges Plättchen bei Wertungen und beim Entfernen von Plättchen.

Überbau Beispiel:

Inverness kann auf *Halkirk* platziert werden. Sie teilen sich beide den Dorf-Typ. Der Fluss wird fortgesetzt. Und es gibt einen Schotten auf einem benachbarten Plättchen.

Dorf Symbol

Überbau-Symbol für ein Dorf

Einmal-Effekte

Sobald ein Plättchen legal angelegt wurde, erhältst du zuerst den Einmal-Effekt in der linken unteren Ecke des neu gelegten Plättchens. Danach wird die Aktivierung durchgeführt (siehe unten *Plättchen aktivieren*)

Arten von Einmal-Effekten:

Wahrzeichen-Karten
Nehme die entsprechende Wahrzeichenkarte, nutze ihren Effekt (siehe Wahrzeichen im Anhang I auf S.19) und lege sie in einen separaten Bereich neben deinem Heimat-Gebiet.
Einige Meilenstein-Karten verfügen über Einmal-Effekte, einige über dauerhafte Effekte ∞ und einige über Spielende-Effekte.

Schotte:
Platziere 1 Schotten aus deinem Vorrat auf das neu angelegte Plättchen.

Joker Ressource:
Nimm 1 Ressource deiner Wahl (Rind, Schaf, Holz, Stein oder Gerste). Whiskyfässer und Schotten sind keine Ressource und können nicht ausgewählt werden.

Clan-Marker:
Nimm einen deiner Clan-Marker und platziere ihn auf dem Clan-Spielplan, wobei du die Platzierungsregeln für Clanmarker befolgst, die auf S.17 *Personen*, *Clan-Marker und Clan-Spielplan* beschrieben sind.

Whisky:
Nimm ein Whiskyfass aus dem Vorrat und stell es in einen separaten Bereich neben dein Heimat-Gebiet (wo du deine Personen-Plättchen und Wahrzeichenkarten aufbewahrst).

Münze
Nimm 1 Münze aus dem Vorrat.

Siegpunkte (SP)
Nimm dir die angezeigte Menge an Siegpunkten.

Nachdem die Einmal-Effekte abgehandelt sind, wird die Aktivierung durchgeführt:

Plättchen aktivieren

Sobald ein Plättchen angelegt wurde und die Einmal-Effekte abgehandelt wurden, können das Plättchen selbst und alle angrenzenden Plättchen aktiviert werden.

Du kannst dieses Plättchen und alle angrenzenden Plättchen in beliebiger Reihenfolge aktivieren. Angrenzende Plättchen sind alle Plättchen orthogonal und diagonal neben dem neu platzierten Plättchen.

Alle Plättchen können nur einmal pro Zug aktiviert werden, es sei denn, eine Regel besagt etwas anderes.

Das Symbol unten rechts zeigt an, was ein Plättchen während einer Aktivierung tut.

Alle Aktivierungen sind optional.
Du kannst die Reihenfolge der Aktivierungen wählen, aber eine Aktivierung muss abgeschlossen sein, bevor die nächste gestartet wird. Siehe die Beispiele zu Aktivierungen auf S.16.

Arten von Aktivierungen:

Ressourcen erhalten

Nimm die abgebildete Ressource aus dem Vorrat und lege sie auf das aktivierte Plättchen.

Nimm 1 beliebige Ressource aus dem Vorrat (Holz, Stein, Gerste, Rind oder Schaf) und lege sie auf das aktivierte Plättchen.

Nimm die 2 gezeigten Ressourcen aus dem Vorrat und lege sie auf das aktivierte Plättchen.

Wichtig: Es gibt ein Limit von 3 Ressourcen auf einem Plättchen. Zusätzlich produzierte Ressourcen können nicht auf dem Plättchen gelagert werden.

Ressourcen handeln

Du kannst Ressourcen gegen Siegpunkte, Whiskyfässer oder zum Setzen von Clan-Markern eintauschen. Eingetauschte Ressourcen werden immer an den Pool zurückgegeben.

Tausche 2 oder 4 verschiedene Ressourcen deiner Wahl gegen 4 bzw. 8 Siegpunkte.

Tausche eine beliebige Kombination von Tieren gegen die angegebenen Siegpunkte ein. Lege zum Beispiel 1 Schaf und 2 Rinder in den Vorrat zurück, um 8 Siegpunkte zu erhalten.

Tausche eine beliebige Kombination von 3 Ressourcen gegen 7 Siegpunkte. Zum Beispiel 1 Schaf und 2 Steine, um 7 Siegpunkte zu erhalten.

Tausche *genau* die angezeigten Ressourcen gegen die angegebenen Siegpunkte ein.

Lege eine beliebige Ressource in den Vorrat zurück und platziere 1 deiner Clan-Marker auf dem Clan-Spielplan, gemäß den Regeln, die im Abschnitt *Personen*, *Clan-Marker* und *Clan-Spielplan* auf S. 17 aufgeführt sind.

Tausche 1 Gerste gegen 1 Whiskyfass.

Bewegungspunkte

Erhalte 1 Bewegungspunkt für jedes aktivierte Plättchen, welches das Bewegungssymbol unten rechts trägt.

Jeder Bewegungspunkt ermöglicht es einem Schotten, sich von dem Plättchen, auf dem er sich befindet, auf ein benachbartes Plättchen in deinem Heimat-Gebiet zu bewegen, orthogonal oder diagonal.

Wenn du mehrere Bewegungspunkte erhältst, kannst du diese verwenden, um mehrere Schotten zu bewegen oder einen Schotten mehr als einmal zu bewegen. Du kannst keinen, einen Teil oder alle erhaltenen Bewegungspunkte verwenden.

Siegpunkte

Wenn aktiviert, erhalte sofort die Anzahl der abgebildeten Siegpunkte.

Überbau-Plättchen

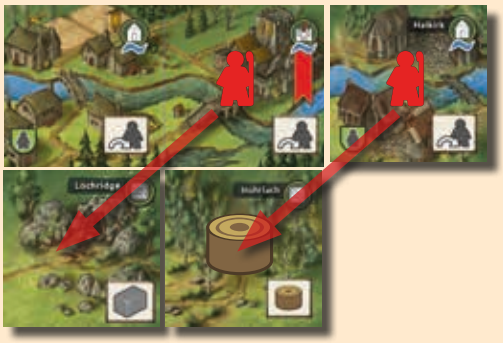
Wenn Überbau-Plättchen platziert werden (siehe S. 13 Überbau-Plättchen), wird das Überbau-Plättchen und alle angrenzenden Plättchen entsprechend ihrer Aktivierungssymbole aktiviert. Das überbaute Plättchen befindet sich nun unter dem überbauenden Plättchen und wird nicht mehr aktiviert. Es zählt nicht für Wertungszwecke (außer beim Clan MacPherson, siehe Anhang 2 - Clanfelder auf S. 20).

Arten von Aktivierungen

Beispiele für Aktivierungen:

Halkirk wird an die Heimat-Burg angelegt.

Zuerst wird der Einmal-Effekt von *Halkirk* ausgelöst. Ein zusätzlicher Schotte wird auf *Halkirk* gestellt.



Das *Halkirk*-Plättchen aktiviert sich selbst (für 1 Bewegungspunkt) und alle umgebenden Plättchen (für 1 Bewegungspunkt von der Heimat-Burg und 1 Holz von *Inshriach*).

1 Holz wird auf *Inshriach* gelegt und der rote Spieler kann die 2 Bewegungspunkte ausgeben, um seine Schotten zu bewegen.

Später im Spiel überbaut der rote Spieler *Halkirk*, erhält die entsprechende Wahrzeichenkarte und einen weiteren Schotten als einmalige Effekte.

Dann werden *Inverness* und die umliegenden Plättchen aktiviert, wobei 2 Bewegungspunkte (1 von *Inverness*, 1 von der Heimat-Burg) und 1 Holz (von *Inshriachs* erneuter Aktivierung) erzeugt werden.

Personen, Clan-Markers und das Clan-Spielplan

Wenn ein Spieler eine Person nimmt, wird das Plättchen nicht dem Heimat-Gebiet hinzugefügt, sondern in einen separaten Vorrat gelegt (neben den Whiskyfässern und Wahrzeichen-Karten). Daher aktiviert die Aufnahme einer Person keine Plättchen in deinem Gebiet und sie werden nicht auf die Gebietsgröße in der Endwertung angerechnet.

Personen weisen jedoch einen Einmal-Effekt auf. Der Spieler erhält die Gunst eines anderen Clans:

- ► Der Spieler platziert einen seiner Clan-Marker auf einem der leeren Clanfelder auf dem Clan-Spielplan.
- ► Der Spieler muss die Kosten tragen, die auf den Straßen angegeben sind, die das gewählte Clanfeld mit folgenden Zielen verbindet:
  - • entweder das **grüne Startfeld** oder
  - • ein beliebiges Clanfeld mit einem bereits platzierten Clan-Marker (unabhängig von der Spielerfarbe des Clan-Markers)
- ► Der Spieler bezahlt die auf den Straßen angegebenen Münzkosten in den Vorrat. Wenn ein Spieler die Straßenkosten nicht bezahlen kann, darf er dieses Clanfeld nicht wählen.
- ► Dann erhält der Spieler den auf dem Clanfeld angegeben Bonus.

Jedes Clanfeld kann nur einmal pro Spiel von einem Spieler beansprucht werden. Eine Liste der Clanfelder findest du in Anhang 2 ab S. 19. Die leeren Clanfelder sind für zukünftige Erweiterungen und Promos reserviert.

Clan-Spielplan Beispiele:

Wenn zu Beginn des Spiels noch kein Clan-Marker auf dem Clan-Spielplan platziert ist, werden die Straßenkosten von der Startregion aus berechnet.

Wenn ein Spieler einen Clan-Marker auf MacLeod setzen möchte (um 3 Münzen zu erhalten), müssen keine Straßengebühren bezahlt werden, da es keine Kosten auf der Straße zwischen der Startregion und MacLeod gibt.

Das Setzen eines Clan-Markers auf McKay in der gleichen Situation würde 2 Münzen kosten, da es zwei Straßen mit Münzkosten zwischen der Startregion und McKay gibt.

Ausschnitt des Clan-Spielplans zu Spielbeginn

Später im Spiel...

Das Platzieren eines Clan-Markers auf MacLachlan (um 1 Siegpunkt pro unbenutztem Bewegungspunkt zu erhalten) würde nur 1 Münze an Straßenkosten kosten, da es auf MacMillan einen Clan-Marker gibt - die nächstgelegene Straße von einem besetzten Clanfeld. Es spielt keine Rolle, welcher Spieler den Clan-Marker auf MacLachlan platzieren möchte, die Kosten können vom nächstgelegenen besetzten Clanfeld, in diesem Fall MacMillan, berechnet werden.

Wertung

Die Wertungen

Es gibt 4 Wertungen im Spiel. Die ersten 3 Wertungen finden statt, wenn das letzte Plättchen jedes Plättchenstapels (A, B und C) auf dem Rondell platziert wird. Die 4. Wertung wird weiter unten erklärt (Ende des Spiels).

Jede Wertung ist identisch:

- ► Das Spiel wird für eine Wertung ausgesetzt.
- ► In jeder Wertung vergleichen die Spieler ihre Leistungen in 4 Bereichen mit dem Spieler mit dem niedrigsten Wert in jedem Bereich:
  - • Anzahl der Schotten auf dem Heimat-Burg Plättchen (nicht in einer anderen Burg)
  - • Anzahl der Wahrzeichen-Karten
  - • Anzahl der Whisky Fässer
  - • Anzahl der Personen-Plättchen
- ► Ein Spieler verdient Punkte für den Vorsprung vor dem Spieler, der die ***geringste*** Anzahl in diesem Bereich hat.

Unterschied zum Spieler mit der niedrigsten Anzahl	1	2	3	4	5
Gewonnene Siegpunkte	1	2	3	5	8

Beispiel: Die Spieler vergleichen die Anzahl der Wahrzeichen-Karten. Matthias hat 5 Wahrzeichen-Karten, Andreas 3 und Steffen 1: Matthias hat 4 mehr als der Spieler mit den wenigsten Wahrzeichen-Karten (Steffen) und erzielt 5 Siegpunkte. Andreas hat 2 Wahrzeichen-Karten mehr als Steffen und erhält 2 Siegpunkte. Steffen hat die wenigsten Wahrzeichen-Karten und erhält keine Siegpunkte.

Beachte, dass die Spieler ihre Schotten, Wahrzeichen-Karten, Whiskyfässer und Personen Plättchen nach der Wertung behalten. Sie werden nach der Wertung nicht in den Vorrat zurückgegeben.

Ende des Spiels

Das Spiel endet und die 4. Wertung findet statt, wenn der letzte Spieler seine Spielfigur auf oder über das Spielende Plättchen gezogen hat.

Im Allgemeinen bewegen sich die Spieler über das Spielende Plättchen, wählen ihr letztes Plättchen das sie vom Rondell nehmen wollen und verwenden es entsprechend. Wenn ein Spieler es vorzieht, kein weiteres Plättchen zu nehmen, kann er das Spiel sofort für sich selbst beenden, indem er sich **auf** das Spielende Plättchen bewegt. Mehr als 1 Spieler kann sich auf das Spielende Plättchen stellen.
Wenn du mit dem Würfel spielst, wird der Würfel aus dem Spiel entfernt, wenn er das Spielende Plättchen erreicht.

Die Endwertung funktioniert wie folgt:

- eine normale Wertung erfolgt, wie oben beschrieben (*Wertung*).
- dann wird die Größe jedes Spielergebiets mit dem kleinsten Spielergebiet (Heimat-Gebiet mit den wenigsten Plättchen) verglichen. Jeder Spieler verliert 3 Siegpunkte für jedes Plättchen, das er mehr angelegt hat, im Vergleich zu dem Spieler mit den wenigsten Plättchen im Heimat-Gebiet! (Personen zählen nicht zur Gebietsgröße).

  Beispiel: Wenn Andreas eine Gebietsgröße von 15 Plättchen, Matthias 13 und Steffen 16 hat, dann verliert Andreas 6 Punkte (2 Plättchen mehr als Matthias, der am wenigsten hat, für je -3 Siegpunkte) und Steffen verliert 9 Punkte (3 Plättchen mehr als Matthias, der am wenigsten hat, für je -3 Siegpunkte).

- Jeder Spieler erhält 1 Siegpunkt für jede Münze, die er hat.
- Einige Wahrzeichen-Karten verleihen zusätzliche Siegpunkte am Ende des Spiels.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.
Wenn es ein Unentschieden gibt, gewinnt der Spieler mit der höchsten Anzahl an Ressourcen auf seinen Plättchen.
Wenn es dann noch ein Unentschieden gibt, teilen sich die Spieler den Sieg.

Anhang 1 - Wahrzeichen-Karten

Dies sind die 11 Wahrzeichen-Karten im Basisspiel. Einige Chronicles werden weitere Wahrzeichen-Karten hinzufügen, wie sie in den Chronicleregeln ab S.21 aufgeführt sind. Wenn eine Wahrzeichen-Karte einen Einmal-Effekt (⚡) aufweist, findet dieser vor der Aktivierung statt.

Armadale Castle:
In der Endwertung erhältst du für die ersten 8 Münzen, die du besitzt, 2 Siegpunkte statt des üblichen 1 Siegpunkt pro Münze.

Castle of Mey:
Anstatt Plättchen in deinem Heimat-Gebiet zu aktivieren, wenn du Castle of Mey neben ihnen anlegst, aktivierst du sofort alle Plättchen in deinem Heimat-Gebiet. Jedes Plättchen kann nur ein einziges Mal pro Zug aktiviert werden.

Castle Stalker:
Nimm sofort 3 Münzen aus dem Vorrat.

Castle Moil:
In allen Wertungen zählen die Schotten in deiner Heimat-Burg bei der Berechnung der Siegpunkte doppelt. Wenn du also 3 Schotten in deiner Heimat-Burg hast, zählen sie als 6 Schotten für die Wertung.

Donan Castle:
Platziere sofort 1 deiner Clan-Marker auf dem Clan-Spielplan. Du musst ggf. die Straßenkosten bezahlen (siehe *Personen, Clan-Marker und der Clan-Spielplan* auf S. 17).

Duart Castle:
Platziere sofort 1 deiner Clan-Marker auf dem Clan-Spielplan. Du erhältst 1 Münze. Du musst ggf. die Straßenkosten bezahlen (siehe *Personen, Clan-Marker und der Clan-Spielplan* auf S. 17).

Inverness:
Nimm sofort 1 Gerste und lege sie auf das Inverness Plättchen. Nimm 1 Whiskyfass und füge es zu deinem Whisky-Vorrat hinzu (neben deinem Spielbereich, zusammen mit deinen Wahrzeichen-Karten und Personen, falls vorhanden).

Loch Lochy:
Nimm sofort 2 beliebige Ressourcen (Holz, Stein, Gerste, Schaf oder Rind) und lege sie auf das Loch Lochy Plättchen.

Loch Morar:
Du kannst bis zu 2 Plättchen aus deinem Heimat-Gebiet entfernen. Entferne sie aus dem Spiel. Das Layout muss jedoch noch legal sein. Loch Morar kann durch seinen eigenen Wahrzeichen-Effekt entfernt werden. Wenn Loch Morar benutzt wird, um sich selbst zu entfernen findet die Aktivierung der umliegenden Plättchen trotzdem statt. Wenn du ein überbautes Plättchen entfernst, müssen auch alle darunter liegenden Plättchen entfernt werden. Wenn du ein Wahrzeichen-Plättchen entfernst, behältst du die Wahrzeichenkarte. Alle Ressourcen und Schotten auf dem entfernten Plättchen werden in deine Heimat-Burg verschoben (solange dort genug Platz für die Ressourcen ist).

Loch Ness:
In jedem deiner Züge kannst du ein beliebiges zusätzliches Plättchen in deinem Heimat-Gebiet aktivieren, auf dem ein Aktivierungssymbol abgebildet ist. Dieses Plättchen muss nicht an Loch Ness oder ein anderes Plättchen angrenzen, das du aktivierst. Jedes Plättchen kann nur einmal pro Zug aktiviert werden. Wenn du Loch Ness anlegst, musst du zuerst den Schotten bezahlen (Kosten für das Plättchen) und dann das Plättchen anlegen. Der Schotte muss aus deinem Heimat-Gebiet entfernt werden. Du kannst Loch Ness nicht neben dem Schotten anlegen, den du vorher für die Kosten von Loch Ness bezahlt hast.

Loch Shiel:
Platziere sofort 1 Schotten auf dem Loch Shiel Plättchen und nehme dir 1 Whisky Fass und fügen es deinem Whisky-Vorrat hinzu.

Anhang 2 - Clanfelder

Clan-Boni sind in der Regel sofortige (⚡) Effekte, können aber auch dauerhafte Effekte (∞) sein. Ressourcen, die man durch das Clanboard erhält dürfen auf einem beliebigen Plättchen platziert werden. Bedenke bei der Platzierung von Ressourcen, dass die maximale Anzahl von Ressourcen (3 pro Plättchen) weiterhin gilt.

Brodie: Erhalte sofort Siegpunkte (SP) für Dörfer (🏠), die du besitzt: Wenn du 3 Dörfer hast, erziele 5 SP. Wenn du 4 oder mehr Dörfer hast, erziele 8 SP.

Anhang 2 - Clanfelder

Cameron: Aktiviere sofort 1 Handels-Plättchen. Erhalte sofort 3 Bewegungspunkte. (Du darfst jedes Plättchen nur einmal pro Runde aktivieren.)

Chisholm: Nimm sofort 1 Gerste und lege sie auf ein beliebiges Plättchen. Stelle 1 Schotten auf ein Plättchen.

Douglas: Erhalte 3 Siegpunkte. Dieser Clan kann mehrfach und von verschiedenen Spielern genutzt werden.

Grant: Erhalte Siegpunkte für die Anzahl der Plättchen mit mindestens 1 Schotten: Wenn du mindestens 5 Schotten auf verschiedenen Plättchen hast, erhalte 5 SP. Wenn du 6 oder mehr hast, erhältst du 8 SP.

Gunn: Nimm sofort 1 Schaf und 1 Rind aus dem Vorrat und lege sie auf eines deiner Plättchen.

MacDonald: Nimm sofort 1 Stein und 1 Holz aus dem Vorrat und lege sie auf eines deiner Plättchen.

MacDonell: Du darfst 1 Rohstoff-Plättchen und 1 Whisky-Plättchen aktivieren. Umliegende Plättchen werden nicht aktiviert.

MacGregor: Wenn du ein Whisky-Plättchen aktivierst, darfst du dich entscheiden, die Aktivierung ‚Whisky Fass produzieren' nicht zu nutzen und stattdessen sofort 3 Siegpunkte erhalten. Dies ist ein dauerhafter ( ) Effekt. Beseitzt eine Brennerei keine solche Aktivierung, so kann der Effekt nicht genutzt werden. ∞

Mackintosh: Deine Burg-Plättchen werden nun wie Schotten behandelt, was das Anlegen von Plättchen betrifft. Du kannst neue Plättchen neben deinen Burgen anlegen, auch ohne Schotten. Dies ist ein dauerhafter Effekt.

MacLachlan: Du kannst ungenutzte Bewegungspunkte für jeweils 1 Siegpunkt abgeben. Dies ist ein dauerhafter Effekt.

MacLean: Du darfst 1 Tier-Plättchen und 1 Whisky-Plättchen aktivieren. Umliegende Plättchen werden nicht aktiviert.

MacLeod: Nimm 3 Münzen aus dem Vorrat.

MacMillan: Nimm sofort 1 Plättchen in deinem Gebiet aus dem Spiel. Das Layout muss noch legal sein. Wenn du ein Überbau-Plättchen entfernst, müssen alle Plättchen an dieser Stelle entfernt werden. Wenn du ein Wahrzeichen-Plättchen entfernst, behältst du die Karte. Alle Ressourcen und Schotten auf dem Plättchen werden in deine Heimat-Burg gebracht. Weder das Startdorf noch die Heimat-Burg können auf diese Weise entfernt werden.

MacPherson: Erhalte sofort Siegpunkte für die Anzahl der Überbau-Plättchen in deinem Heimat-Gebiet. Dazu gehören auch Überbau-Plättchen, die überbaut wurden. Wenn du mindestens 2 Überbau-Plättchen hast, erziele 5 SP. Wenn du 3 oder mehr hast, erziele 8 Siegpunkte.

McKay: Nehme dir sofort das *David Hume* Personen-Plättchen. Es zählt für 2 Personen in Wertungen.

McKenzie: Nehme dir sofort eine Gerste und platziere sie auf einem beliebigen Plättchen (Ressourcenlimit beachten). Nimm dir ein Whiskyfass.

McKinnon: Nimm sofort 1 Schotten und stell ihn auf ein beliebiges Plättchen. Nimm 2 Münzen aus dem Vorrat.

Munro: Wähle sofort 1 Plättchen aus dem Ablagestapel und lege es in deinem Heimat-Gebiet an, ohne seine Kosten zu bezahlen. Wenn du dich für eine Personen-Karte entscheidest, musst du trotzdem alle Straßenkosten bezahlen (siehe *Personen*, *Clan-Marker und der Clan-Spielplan* auf S. 17).

Oliphant: Erhalte sofort Siegpunkte für Münzen, die du derzeit besitzt: Wenn du mindestens 9 Münzen hast, erziele 5 Siegpunkte, wenn du 12 oder mehr Münzen besitzt, erziele 8 Siegpunkte.

Ross: Nimm sofort 2 Schotten und stelle sie auf beliebige Plättchen.

Sinclair: Wenn du ein Handels-Plättchen aktivierst, kannst du 1 Ressource, die für die Kosten der Aktivierung benötigt wird, durch die Zahlung einer Münze ersetzen. Dies ist ein anhaltender Effekt. Dieser Effekt kann nur einmal pro Aktivierung und nur für eine der benötigten Ressourcen genutzt werden.

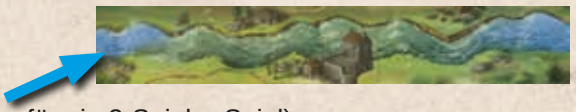
Sutherland: Erhalte sofort Siegpunkte für die Anzahl der Fluss-Plättchen in deinem Heimat-Gebiet. Wenn du mindestens 4 Fluss-Plättchen hast, erziele 5 SP. Wenn du 6 oder mehr hast, erhältst du 8 SP.

Chronicle I - The Dragon Boat Races

2-4 Spieler
Die Verwendung dieser Chronicle verlängert die Spielzeit um 5 Minuten.
Es handelt sich um ein einfach zu spielendes Chronicle.

Übersicht
Es ist eine wenig bekannte Tatsache, dass in den schottischen Highlands tatsächlich Bootsrennen stattfinden. Der Spieler, dessen Boot als erstes alle Heimat-Gebiete der anderen Spieler entlang des Flusses durchfährt und wieder an seiner Heimat-Burg ankommt, gewinnt das Bootsrennen!

Inhalt
4 Spielerboote (in den Spielerfarben).
3 neue Plättchen: Rennstart-Plättchen (1x), Ship Builder (2x).
7 Ergebnis-Karten: Sieger, Zweiter, Dritter und 4 Letzter Karten.
2 Nicht-Spieler-Flüsse (verwende beide für ein 2-Spieler-Spiel und einen für ein 3-Spieler-Spiel).
16 Belohnungs-Token.



Änderung der Spielvorbereitung
Jeder Spieler erhält das Boot in seiner Farbe und platziert es auf der Heimat-Burg.
Um den Startschuss zu simulieren, wird das Rennstart-Plättchen etwa im oberen Drittel des B-Stapels einsortiert (so dass es am Anfang des B-Stapels ins Spiel kommt). Die Ergebnis-Karten werden bis zum Ende des Rennens beiseite gelegt. Platziere die Nicht-Spieler-Flüsse zwischen den Spielern, wenn du mit 2 oder 3 Spielern spielst. Mische die Belohnungs-Token und platziere so viele Belohnungs-Token, wie es Spieler gibt (also 2, 3 oder 4 Token) zufällig mit der Vorderseite nach unten auf der Heimat-Burg jedes Spielers und in jeder Nicht-Spieler-Burg (auf den Nicht-Spieler-Flüssen). Nicht verwendete Belohnungs-Token werden unbesehen in die Box zurück gelegt.

Neue Regeln
Wenn der erste Spieler das Rennstart-Plättchen mit der Spielfigur überquert, beginnt das Rennen für alle Spieler. Jeder Spieler kann sein Spielerboot im Uhrzeigersinn entlang des Flusses rudern:

Spieler können nun Bewegungspunkte (z.B. durch die Aktivierung von Dörfern) verwenden, um ihr Spielerboot anstelle eines Schotten zu bewegen. Ein Spielerboot kann sich nur entlang des Flusses im Uhrzeigersinn bewegen. Wenn ein Spielerboot den linken äußersten Teil des Flusses in einem Spielergebiet erreicht, wird das Boot im Uhrzeigersinn am rechten Flussfeld des Spielers (oder des Nicht- Spieler-Flusses) auf der linken Seite fortgesetzt. In einem 2- oder 3-Spieler-Spiel werden jeweils 1 oder 2 Nicht-Spieler-Flüsse zwischen die Spieler gelegt und müssen ebenfalls mit dem Boot durchquert werden.

Wertung & Belohnungen
Der erste Spieler, der mit seinem Spielerboot wieder die Heimat-Burg erreicht, erhält sofort die Siegerkarte mit 15 Siegpunkten (SP) und zusätzlich ein Whisky Fass. Der zweite Spieler, der die Heimat-Burg erreicht, erhält die *Zweiter* Karte mit 10 SP, der dritte Spieler erhält die *Dritter* Karte mit 5 SP. Sobald ein Boot in seine Heimatburg zurückgekehrt ist, kann es nicht mehr bewegt werden. Der Spieler, der die Heimatburg noch nicht erreicht hat, wenn alle anderen Spieler ihre Heimatburg erreicht haben, erhält eine *Letzter* Karte, die eine Flasche Lebertran darstellt und seine Münzen sind in der Endwertung nichts wert. (Die Punkte für die *Armadale Castle* werden weiterhin vergeben). Wenn das Spiel endet und 1 oder mehr Spieler mit ihrem Spielerboot ihre Heimatburg nicht erreicht haben, erhalten sie alle eine *Letzter* Karte.

Zusätzlich, *wenn ein Spieler während des Rennens eine Burg erreicht oder passiert*, kann er 1 der Belohnungs-Token auf der Burg, die er passiert hat, auswählen und die entsprechende Belohnung erhalten. Der Rest der Token wird wieder verdeckt platziert. Der Bonus wird sofort eingelöst. Das Betreten der eigenen Heimatburg nach Beendigung des Rennens gibt ebenfalls einen Belohnungs-Token.

Neue Aktivierung
Erhalte 2 Bewegungspunkte, die du gemäß den Bewegungspunktregeln auf S.15 ausgeben kannst, oder um dein Spielerboot zu bewegen.

Benutzung der Nicht-Spieler-Flüsse
Nicht-Spieler-Flüsse verlängern die Länge des Flusses und müssen ebenfalls mit den Spielerbooten durchquert werden, um die Heimatburg zu erreichen.
Die Nicht-Spieler-Burgen werden wie Spielerburgen behandelt: Wenn du mit einem Spielerboot eine Nicht-Spieler-Burg betrittst, wählst du 1 der Belohnungs-Token aus.

Hinweis: Plättchen auf denen sich Spielerboote befinden, können nicht aus dem Heimat-Gebiet entfernt werden (z.B. durch einen Effekt wie beim *Loch Morar* Wahrzeichen).

Chronicle 2 - Highlander - There can be only one

2-4 Spieler
Die Verwendung dieser Chronicle verlängert die Spielzeit um 5 Minuten.
Es handelt sich um ein einfach zu spielendes Chronicle.

Übersicht
Es gibt einen Berg. Und auf dem höchsten Gipfel dieses Berges ist Platz für genau 1 Schotten. Wir nennen diesen Schotten den „Highlander“ - und es kann nur einen geben.

Inhalt
1 Berg in der Länge von zwei Plättchen.

Änderung der Spielvorbereitung
Der Berg wird während des Spielaufbaus direkt vor das freie Feld gestellt, anstelle der letzten zwei A-Plättchen. Der Berg nimmt 2 Plätze auf dem Rondell ein.

Neue Regeln

- Wenn ein Spieler seine Spielfigur über den Berg bewegt, muss er 1 der folgenden Gegenstände aus seinem persönlichen Vorrat auf den Berg legen: eine Münze oder eine Ressource (Schaf, Rind, Holz, Stein oder Gerste). Wenn der Spieler keine Münzen oder Ressourcen besitzt, muss er nichts auf den Berg legen.
- Ein Spieler kann auf den Berg ziehen, wenn sich kein Spieler auf dem Berg befindet. Dieser Spieler platziert nichts auf dem Berg. Wenn dieser Spieler später den Berg verlässt, kann er alle Münzen und Ressourcen auf dem Berg nehmen, die Münzen in den persönlichen Vorrat und die Ressourcen auf ein beliebiges Plättchen in seinem Heimat-Gebiet legen.
- Wenn du das Rondell wieder auffüllst, ignoriere den Berg und lasse den letzten Nicht-Berg-Platz auf dem Rondell leer.

Am Ende des Spiels, wenn ein Spieler das Spielende-Plättchen passiert und den Berg als Ziel wählt, erhält er am Ende des Spiels alle Münzen und/oder Ressourcen auf dem Berg, ohne den Berg zu verlassen.

Wenn sich der Würfel über den Berg bewegt, wird eine Münze aus dem Vorrat auf dem Berg platziert.

Komplexität und der Highlander
Dies ist eine einfach zu spielende Chronicle. Wenn du eine kleine Dosis Komplexität hinzufügen möchtest, drehe den Berg zur Seite, so dass er nur ein Feld einnimmt. Dies fügt dem Rondell ein weiteres Plättchen hinzu und macht die Auswahl des richtigen Ortes etwas kniffliger.

Verwendung des Würfels?
Denke daran, dass der Würfel nie ein Plättchen mit einem Chronicle-Symbol aus dem Spiel entfernt!

Chronicle 3 - Ol' Jamey's Single Cask Reserve

2-4 Spieler. Die Verwendung dieser Chronicle verlängert die Spielzeit um 10 Minuten.
Es handelt sich um ein mittelschwer zu spielendes Chronicle.

Übersicht

Von allen schottischen Dingen ist der schottische Single Malt Whisky die bekannteste schottische Spezialität (gleich nach dem Haggis, wie einige vielleicht behaupten. Aber das ist eine Geschichte für ein anderes Mal). Die Spieler produzieren nun Single Cask Whisky und erhöhen seine Qualität, indem sie ihn altern lassen.

Inhalt

5 Ersatzplättchen für die Brennereien des Basisspiels: Pulteney, Glen Mhor, Glenlochy, Edradour und Millburn.
2 neue Brennereien: Ben Wyvis (B-Stapel), Glen Albyn (C-Stapel).
4 *Erster Keller* Karten, 4 *Zweiter Keller* Karten, 4 *Dritter Keller* Karten.
3 *Verkauf von Single Cask Whisky* Plättchen (B-, C- und D-Stapel).

Änderung der Spielvorbereitung

Ersetze die Basisspiel-Brennereien durch die Ersatz-Brennereien mit dem Chroniclesymbol.
Mische die neuen Plättchen in die auf der Rückseite angegebenen Plättchenstapel.
Jeder Spieler erhält eine *Erster Keller* Karte.
Die *Zweiter Keller* und *Dritter Keller* Karten werden neben dem Spielbrett platziert und können gekauft werden.

Neue Regeln

Single Cask Whisky funktioniert wie Whisky im Basisspiel, z.B. bei der Bezahlung eines Plättchens und der Wertungen.

Whisky bekommen und reifen lassen

Wenn Whisky produziert oder erhalten wird, kann er auf den ersten freien Platz von links im ersten Keller gestellt werden (markiert mit 1 SP, 2 SP oder 3 SP). Wenn alle Kreise besetzt sind, wird das Whiskyfass in das mit 0 SP markierte Feld gestellt. Wenn du ein Whiskyfass bezahlst, kannst du das Fass von einem beliebigen Platz in den Kellern nehmen.

Neue Aktivierungen

Wenn dieses Aktivierung ausgelöst wird, kann 1 Whiskyfass in einem beliebigen Keller um ein Feld nach rechts verschoben werden. Das neue Feld muss leer sein. Kein Fass darf „übersprungen“ werden. Wenn ein Whiskyfass auf dem äußersten rechten Feld eines Kellers steht, kann es in das erste Feld des nächsten Whiskykellers verschoben werden.

Wenn 2 Aktivierungsfelder auf einem durch einen Schrägstrich getrennten Tile angezeigt werden, kann eine der Aktivierungen ausgewählt werden, nicht beide.

Für 1 Gerste und 1 Holz wird 1 Whisky produziert. Zusätzlich kann 1 Fass bewegt werden.

Neue Keller bauen

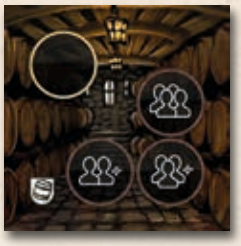
Spieler können zusätzliche Whiskykeller kaufen, um ihren Whisky weiter altern zu lassen. Der neue Keller wird neben dem bestehenden Keller (Erster Keller, dann Zweiter Keller, dann Dritter Keller) platziert. Dies kann jederzeit während des Zuges eines Spielers erfolgen indem er die auf dem neuen Keller angegebenen Kosten bezahlt. Ein Spieler darf höchstens einen Keller jeder Art besitzen.

Wertung

Single Cask Whisky in den Kellern zählt nach wie vor als Whisky und zählt in jeder Runde zur Wertung des Whisky dazu.

Das *Verkauf von Single Cask Whisky* Plättchen

In jedem der Plättchenstapel B bis D gibt es ein solches Plättchen. Die Anzahl der Whiskyfässer die verkauft werden können ist begrenzt und wird durch die Anzahl der Spieler definiert. Jedes Feld auf dem Plättchen hat Platz für 1 Whisky-Fass.



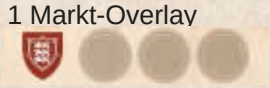
Wenn Spieler ihre Spielfigur **über dieses Plättchen** hinweg ziehen, können sie 1 Fass aus den Kellern verkaufen und das Fass auf 1 der unteren rechten Verkaufsfelder platzieren. Der Spieler erhält Siegpunkte, wie auf dem Kellerfeld angegeben, von dem der Whisky genommen wurde. Wenn Spieler ihre Spielfigur **auf dieses Plättchen** stellen, können sie 1 oder 2 Fässer verkaufen: 1 nach oben auf das linke Bonus-Verkaufsfeld und/oder 1 auf eins der Felder unten rechts, sofern noch verfügbar. Es ist nicht erlaubt auf dieses Plättchen zu ziehen und keinen Whisky zu verkaufen. Es kann sich immer nur ein Spieler auf diesem Plättchen befinden.

Wenn das *Verkauf von Single Cask Whisky* Plättchen auf den Ablagestapel gelegt wird, werden alle Whiskyfässer auf dem Plättchen in den Vorrat zurückgegeben. Am Ende des Spiels zählen alle Whiskyfässer, die nicht verkauft wurden nur in der regulären Whisky Wertung, unabhängig davon, auf welchem Platz in den Kellern das Whiskyfass steht. Nur der Verkauf von Single Cask Whisky bringt zusätzliche Siegpunkte.

Chronicle 4 - Hammer of the Scots

3-4 Spieler
Die Verwendung dieser Chronicle verlängert die Spielzeit um 10 Minuten.
Es handelt sich um ein schwer zu spielendes Chronicle.

Übersicht
Die Engländer nehmen am Spiel teil - frohlocken in ganz Schottland! Edward I. (1239 - 1307), auch bekannt als Edward Longshanks und der Hammer der Schotten (lateinisch: Malleus Scotorum), war von 1272 bis 1307 König von England. Einige Clanführer haben gelernt, ihren Einfluss auf die Engländer zu nutzen, um Vorteile zu erlangen. Dieses Chronicle fügt dem Rondell eine zusätzliche Spielfigur hinzu - den Engländer. Spieler können lernen, ihn zu kontrollieren, indem sie die richtigen Wahrzeichen-Karten auswählen und einen neuen Marktplatz nutzen, um den Engländer zu kontrollieren.

Inhalt
1 Spielfigur *Der Engländer* 1 Markt-Overlay  1 England Token.

4 neue Plättchen und entsprechende Wahrzeichen-Karten: *Loch Lomond, Glenfinnan Church, Glenfinnan Monument* und *General Wade's Military Roads.*

Änderungen der Spielvorbereitung
Mische die neuen Plättchen in die auf der Rückseite angegebenen Plättchenstapel.
Füge die neuen Wahrzeichen-Karten dem Stapel der Wahrzeichen-Karten hinzu.
Füge das Markt-Overlay unterhalb der letzten Reihe des Marktes hinzu und platziere 1 Gold auf dem linken Feld.

Die Engländer haben die Form eines zusätzlichen Spielsteins („Der Engländer"), der anstelle des ersten A-Plättchens auf dem Rondell platziert wird. Platziere den England-Token unter dem Engländer.

Aufbau: Spielfigur 1 - 2 - (3) - (4) - (Würfel) - S Plättchen - Engländer und England Token - A Plättchen - Leerfeld

Neue Regeln
Der erste Spieler, der seine Spielfigur über den Engländer bewegt oder eine der neuen Wahrzeichen-Karten kauft, erhält die Kontrolle über den England-Token. Der Spieler, der die Kontrolle über den England-Token hat, kann den Engländer als zusätzliche Spielfigur verwenden, wenn der Engländer an der Reihe ist. Die schlechte Nachricht ist, dass dieser zusätzliche Zug Münzen kostet. Eine neue Marktreihe wird unterhalb des normalen Marktes gelegt. Immer wenn ein Spieler den Engländer benutzt, legt er 1, 2 oder 3 Münzen auf die England Marktreihe, genau wie beim Kauf von Ressourcen. Der Spieler muss immer noch die Kosten für den Bau des Plättchens zahlen, selbst wenn er es mit dem Engländer aufnimmt. Der Extrazug, den der Engländer ermöglicht, löst nicht Loch Ness oder andere Effekte aus - du benutzt nur das Plättchen, das der Engländer genommen hat. Der Engländer kann keine Plättchen der Chronicle *Hammer of the Scots* nehmen (*General Wade's Military Roads, Loch Lomond, Glenfinnan Monument oder Glenfinnan Church*). Ist der Engländer die letzte Spielfigur die über das *The End* Plättchen zieht, so endet das Spiel nach dem Zug des Engländers.

Wenn der Spieler den Engländer nicht auf diese Weise benutzen kann oder will, kann er den Engländer zu einem Plättchen bewegen und es auf den Ablagestapel legen. In diesem Fall nimmt der Spieler den rechten Stapel Münzen aus der England Marktreihe. Wenn es kein Geld in der Marktreihe gibt, wirft der Spieler das Plättchen ab, erhält aber keine Münzen..

Die Kontrolle über den England-Token ändert sich, wenn ein Spieler eine der 4 Wahrzeichen-Karten mit dem England-Token-Symbol erlangt. Dieser Spieler erhält den England-Token.

Neue Plättchen und Wahrzeichen
Jedes der 4 neuen Plättchen beinhaltet die entsprechende Wahrzeichen-Karte, die die Kontrolle über den England-Token gewährt. Diese Plättchen haben zusätzliche Effekte:
Glenfinnan Church ermöglicht es dem Spieler, ein Whiskyfass gegen 4 Siegpunkte einzutauschen, wenn es aktiviert.
Glenfinnan Monument bringt 3 Siegpunkte, wenn aktiviert. Leider kostet der Bau einen Schotten.
General Wade's Military Roads hat einen Einmal-Effekt und der Spieler erhält damit einen Schotten.

Neue Aktivierungen und Effekte
Übernimm sofort die Kontrolle über den England-Token. Du kannst den Engländer nun nach den Regeln benutzen, bis du die Kontrolle über den England Token wieder verlierst.

Gib 1 Whiskyfass in den Vorratzurück, um 4 Siegpunkte zu erhalten.

Verwendung des Würfels?
Denke daran, dass der Würfel nie ein Plättchen mit einem Chronicle-Symbol aus dem Spiel entfernt!

Chronicle 5 - Address to a Haggis

2-4 Spieler
Die Verwendung dieser Chronicle verlängert die Spielzeit um 10 Minuten.
Es handelt sich um ein einfach zu spielendes Chronicle

Übersicht

Haggis ist ein herzhafter *‚pudding'* bestehend aus Schafsinnereien (Herz, Leber und Lunge); gehackt mit Zwiebeln, Hafermehl, Rindfleisch, Gewürzen und Salz, gemischt mit Brühe und gekocht, während er traditionell im Magen des Tieres eingeschlossen ist. Du hast jetzt die Möglichkeit, den besten Haggis zu produzieren und ihn mit dem deiner anderen Mitspieler zu vergleichen - ohne ihn essen zu müssen! Wer macht den besten Haggis.... und geht das richtige Maß an Risiko ein?

Inhalt

6 neue Plättchen (*Drover's Inn*, *Ye Olde Inn*, *Creek Inn*, *Haggis House*, *Beast Feast Inn*, *Shetland*).
13 Haggis-Token mit Werten zwischen 1 und 3 auf der Vorderseite.
4 Haggis Serviertische.

Änderung der Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Serviertisch für Haggis. Mische die 6 neuen Plättchen in die auf der Rückseite angegebenen Plättchenstapel. Lege die Haggis-Token mit der Vorderseite nach unten als Vorrat ab. Dreh 2 der Haggis-Token um, damit ihre Werte sichtbar sind.

Neue Regeln

Wenn ein Spieler einen Haggis-Token erhält, kann er sich dafür entscheiden, einen Haggis-Token zu nehmen, ...
► ... der bereits aufgedeckt im Vorrat liegt.
► ... der noch verdeckt im Vorrat liegt.

Der Spieler legt anschließend die Haggis-Token mit der Vorderseite nach unten auf den Haggis-Serviertisch. Jeder Haggis-Tisch fasst 5 Haggis-Token. Wenn ein Spieler einen Haggis-Token erhält, obwohl alle Felder auf seinem Haggis-Tisch belegt sind, kann er Haggis-Token in den Pool zurückgeben, um z.B. Platz für die neu erworbenen Haggis-Token zu schaffen. Die Token werden mit der Vorderseite nach unten in den Vorrat an Haggis-Token zurückgelegt. Am Ende dieser Aktion drehst du Haggis-Token im Vorrat um, bis wieder 2 Haggis-Token offen liegen.

Neue Aktivierungen und Einmal-Effekte

Zahle 1 Schaf, um 1 Haggis-Token aus dem Haggis-Token Vorrat zu nehmen.

Erhalte sofort 1 Haggis-Token aus dem Haggis-Token Vorrat.

Die Haggis Wertung

Es gibt 3 Haggis Wertungen im Spiel: Nach der B-Stapel Wertung, nach der C-Stapel Wertung und nach der Endwertung.

► Der Würfel wird 4 mal gewürfelt, und nach jedem Würfelwurf erfolgt die folgende Prüfung:
► Wenn ein Spieler mindestens 1 Haggis-Token mit dem Wert des Würfelwurfes nach unten auf dem Tisch hat, muss dieser Spieler diesen Haggis-Token auf dem Haggis-Tisch offen nach oben drehen.
► Nicht mehr als 3 Haggis-Token können zu jedem Zeitpunkt mit der Vorderseite nach oben gedreht werden. Wenn ein Spieler bereits 3 offene Haggis-Token auf dem Haggis-Tisch hat, werden alle weiteren Würfe ignoriert.
► Nach dem vierten Würfelwurf, wenn ein Spieler weniger als 3 offene Haggis-Token auf dem Haggis-Tisch hat, kann der Spieler 1 Whiskyfass ausgeben, um einen zusätzlichen Würfelwurf zu machen, der nur für ihn selbst zählt. Dies kann so oft wiederholt werden, wie er es wünscht und bis sich 3 offene Haggis-Token auf seinem Haggis-Tisch befinden.

Anschließend werden die Siegpunkte wie folgt vergeben:
► Die Anzahl der offen liegenden Haggis-Token auf dem Haggis-Tisch eines Spielers wird mit dem kombinierten Wert aller offenen Haggis-Token dieses Spielers multipliziert. Der Spieler erhält die berechnete Zahl in Siegpunkten. Dann werden alle offenen Token auf jedem Haggis-Tisch in den Haggis-Token-Pool zurückgegeben. Alle verdeckten Haggis-Token auf den Haggis-Tischen bleiben dort liegen.

Beispiel: Ein Spieler hat 2 seiner Haggis-Token mit der Vorderseite nach oben gedreht (eine „1" und eine „3", weil der Würfel eine „1" und eine „3" zeigte). Sein verbleibender Haggis-Token (mit einer „1" darauf) bleibt verdeckt, da nur eine einzige „1" gewürfelt wurde. Er beschließt, keine Whiskyfässer für zusätzliche Würfe auszugeben. Er erhält 2 x 4 = 8 Siegpunkte: die 2, weil er 2 offene Haggis-Token hat, die 4, weil dies die Summe der offenen Haggis-Token ist.

Chronicle 6 - The Dubious Tome of Scottish History

2-4 Spieler
Die Verwendung dieser Chronicle verlängert die Spielzeit um 20 Minuten.
Es handelt sich um ein schwer zu spielendes Chronicle.

Übersicht
Schottland bietet nicht nur eine schöne Landschaft. Es ist ein Land mit einer langen Geschichte. Dieses Chronicle verbindet wichtige und interessante Ereignisse mit den Sehenswürdigkeiten, an denen die Ereignisse stattfanden.

Inhalt
8 neue Plättchen (4 x *Gathering* A,B,C,D; *Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George*).
4 Wahrzeichen-Ereignis-Karten (*Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George*).
11 Basisspiel Wahrzeichen-Ereignis-Karten (ersetzen die Wahrzeichen-Karten des Grundspiels).
4 *Hammer of the Scots* Wahrzeichen-Ereignis-Karten (ersetzen die *Hammer of the Scots* Wahrzeichen-Karten, sofern dieses Chronicle ebenfalls genutzt wird).

Änderungen des Spielaufbau
Ersetze alle Wahrzeichen-Karten des Basisspiels und anderer Chronicles, mit denen du spielst, durch die gleichnamigen Wahrzeichen-Ereignis-Karten. Füge die 4 Wahrzeichen-Ereignis-Karten zu den Wahrzeichen hinzu.
Mische die 8 neuen Plättchen in die jeweiligen Plättchenstapel.

Neue Wahrzeichen-Ereignis-Karten
Die Wahrzeichen-Ereignis-Karten sind doppelseitig und die Vorderseite ist in einen linken und einen rechten Bereich unterteilt. Beim Erwerb einer Wahrzeichen-Ereignis-Karte wird der linke Teil sofort ausgelöst - genau wie beim Basisspiel.

Verwendung des Würfels?
Denke daran, dass der Würfel nie ein Plättchen mit einem Chronicle-Symbol aus dem Spiel entfernt!

Ein Ereignis auslösen

Ein Ereignis kann ausgelöst werden, wenn dieses Symbol aktiviert wird.

Wenn der Spieler eine Wahrzeichen-Ereignis-Karte besitzt, die noch nicht auf die Ereignis-Seite gedreht wurde, dann kann er wählen, ob er das Ereignis auslösen möchte:
► Der Effekt auf der rechten Seite der Wahrzeichen-Ereignis-Karte wird dann einmalig ausgelöst (siehe S. 27-29).
► Die Wahrzeichen-Ereignis-Karte wird auf die Ereignisseite gedreht.

Wenn ein Spieler beim Umdrehen einer Wahrzeichen-Ereignis-Karte den rechten Effekt nicht auslösen kann oder will, darf er darauf verzichten.

Wertung
Diese Chronicle ändert die Wertung von Wahrzeichen wie folgt: Alle Wahrzeichen-Ereignis-Karten zählen in Bezug auf die Wertung als Wahrzeichen, unabhängig davon, welche Seite sie zeigen. **Jede offen liegende Ereignisseite bringt jedoch einen zusätzlichen Siegpunkt in allen Wahrzeichen-Wertungen, wie das nachfolgende Symbol auf jeder Ereignisseite der Wahrzeichen-Karten anzeigt.**

Chronicle 6 - The Dubious Tome of Scottish History

Die Ereignisse des “The Dubious Tome of Scottish History“ Chronicles

Old Man of Storr (A)

Ein Priester von Skye beschloss, nach Rom zu reisen und selbst mit dem Papst zu sprechen, um einen Streit über das genaue Datum des Osterfestes zu beenden. Als er den Storr früh am Morgen bestieg, führte er einen Zauber aus, der den Teufel aufweckte und ihn in ein Pferd verwandelte. Während der Reise befragte der Teufel den Priester nach dem Grund für die Reise. Der Priester musste all seinen Verstand einsetzen, um die Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten, aber gleichzeitig vermeiden, den Namen „Gott“ zu erwähnen, der, wenn er ausgesprochen würde, den Zauber brechen würde, was dazu geführt hätte, dass der Teufel verschwand und der Priester ins Meer fiel. Der Priester war erfolgreich und trotz der Tricks des Teufels kam er in Rom an, erfuhr das Osterdatum und kehrte sicher nach Skye zurück. Der Teufel war so beeindruckt von der Klugheit seines Gegners, dass er beim Verschwinden die unheilvollen Worte ausgesprochen haben soll: „bis wir uns wieder sehen“.

Wahrzeichen-Effekt: Nimm sofort 2 Steine aus dem Pool und lege sie auf das *Old Man of Storr* Plättchen.
Ereignis-Effekt: Zahle 1 Schotten, um die neue Wertungstabelle für Schotten in der Heimat-Burg für dich selbst bis zum Ende des Spiels anstelle der normalen Wertungstabelle zu nutzen.

Wallace Monument (B)

Der Turm steht auf der Abbey Craig, einem vulkanischen Felsen über der Abtei Cambuskenneth, von dem aus Wallace die Versammlung der Armee von König Edward I. von England beobachtet haben soll, kurz vor der Schlacht an der Stirlingbrücke im Jahr 1297.

Wahrzeichen-Effekt: Du kannst sofort alle Plättchen in deinem Heimat-Gebiet aktivieren. Dies ersetzt die Aktivierungen, die das Wallace Monument Plättchen normalerweise auslösen würde. Jedes Plättchen kann nur einmal pro Runde aktiviert werden.
Ereignis-Effekt: Drehe 1 andere Wahrzeichen-Ereignis-Karte auf ihre Ereignisseite. Wenn du *William Wallace* besitzt, erhalte 4 Siegpunkte.

Dunvegan Castle (C)

Der Tradition nach war Malcolm der dritte Häuptling (1296-1370) auf dem Rückweg von einer geheimen Geliebten (der Frau eines gewissen Fraser aus Glenelg), als er von einer wilden Hochlandkuh in Glenelg angegriffen wurde. Bewaffnet nur mit einem „Dirk“ tötete er das Tier. Als Erinnerung an seine mutige Tat behielt er eines der Hörner des Bullen. Dieses Horn gilt als der Schatz des Clans, und es ist üblich, dass jeder männliche Erbe dieses mit Claret gefüllte Horn in einem Zug leert. Malcolms kleine Affäre in Glenelg ist auch heute noch unvergessen.

Wahrzeichen-Effekt: Nimm sofort 2 Schafe aus dem Vorrat und lege sie auf das *Dunvegan Castle* Plättchen.
Ereignis-Effekt: Lege sofort 2 Schafe in den Vorrat zurück, um 7 Siegpunkte zu erhalten.

Fort George (D)

Fort George ist eine Festung aus dem 18. Jahrhundert, die nordöstlich von Inverness im Nordosten Schottlands auf einem Vorgebirge am Moray Firth liegt. Das Fort gilt als eines der bedeutendsten, fast original erhaltenen europäischen Bauwerke aus dieser Zeit. Es wurde gebaut, um das schottische Hochland nach dem Jakobitenaufstand von 1745/1746 zu befrieden und ersetzte eine frühere zerstörte Stätte, nachdem unter der Leitung eines französischen Pionieroffiziers namens L‘Epine eine Sprengung der Anlage vorbereitet worden war und die vorzeitige Explosion der Sprengladung unter anderem L‘Epine getötet hatte.
Wahrzeichen-Effekt: Bewege eine beliebige Anzahl von Schotten in deine Heimatburg, ohne Bewegungspunkte zu zahlen.
Ereignis-Effekt: Gib 1 Schotten zurück in den Vorrat, um sofort 2 Plättchen aus deinem Heimat-Gebiet zu entfernen. Das Layout muss weiterhin legal sein. Wenn du ein Überbau-Plättchen entfernst, müssen alle Plättchen in dieser Position entfernt werden. Wenn du ein Wahrzeichen Plättchen entfernst, behältst du die Wahrzeichen-Karte. Alle Ressourcen auf den Feldern werden in deine Heimatburg verschoben.

Die Ereignisse der Basisspiel Wahrzeichen-Ereignis-Karten. Die Wahrzeichen-Effekte entsprechen dem Original.

Loch Lochy (A)

Der Flussstier ist ein sanftes, harmloses Wesen, das aus dem See auf die Weide der Kühe aufstieg.
Ereignis-Effekt: Erhalte sofort 1 Rind und aktiviere alle deine Tier-Plättchen .

Donan Castle (A)

Um die rebellischen Highlands zu befrieden, reiste König James I. 1427 nach Inverness. Er lud alle Clanhäuptlinge unter der Zusicherung einer freien Eskorte ein, ließ sie aber entweder inhaftieren oder sofort nach ihrer Ankunft hinrichten.

Ereignis-Effekt: Aktiviere bis zu 2 verschiedene Plättchen im Heimat-Gebiet anderer Spieler. Du erhältst die Vorteile, musst aber trotzdem alle Aktivierungskosten bezahlen.

Chronicle 6 - The Dubious Tome of Scottish History

Castle Stalker (A)

1463 war Sir John Stewart bestrebt, seinen Sohn zu legitimieren, indem er in Dunstaffnage die Mutter des Jungen, eine MacLaren, heiratete. Dabei wurde er vor der Kirche von Alan MacCoul, einem abtrünnigen MacDougall, tödlich verletzt, obwohl er lange genug überlebte, um die Ehe abzuschließen und seinen Sohn Dugald zu legitimieren, der der erste Häuptling der Appin wurde.

Ereignis-Effekt: Lege sofort 1 Schotten in deinen Vorrat zurück und wähle 1 Plättchen aus dem Ablagestapel. Baue es in deinem Heimat-Gebiet, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Wenn du dich für ein Personen-Plättchen entscheidest, musst du trotzdem alle Straßenkosten bezahlen (siehe *Personen*, *Clan-Marker* und *Clan-Spielplan* auf S. 17).

Inverness (B)

1562 wurde der Königin von Schottland Mary Stuart der Zugang zur Stadt durch den englischen Gouverneur während des Huntly Aufstands verweigert: „Als sie von der Gefahr ihrer Prinzessin hörte, strömte eine große Anzahl der alten Schotten, teils durch Überredung, teils aus eigenem Antrieb, um sie herum, besonders die Frasers und Monros, die tapfersten dieser Stämme. Als die Königin sich als stark genug erwies, belagerte sie die Burg, die weder über eine ausreichende Garnison verfügte, noch ausreichend befestigt war, um einen Angriff abzuwehren, ergab sich, als die Kommandanten hingerichtet wurden und die Männer entlassen wurden." (History of Scotland, George Buchanan)

Ereignis-Effekt: Benutze bis zum Ende des Spiels die neue Wertungstabelle für Whisky auf der Ereignis-Seite für dich selbst anstelle der normalen Wertungstabelle.

Loch Shiel (B)

1745 machte sich Bonnie Prince Charlie, auch bekannt als Charles I., mit den Highland Clans auf den Weg zu einer letztlich erfolglosen Rebellion gegen die englische Herrschaft.

Ereignis-Effekt: Gib sofort 1 Siegpunkt in den Vorrat zurück, um 2 Schotten auf Loch Shiel zu erhalten.

Duart Castle (B)

Das Schloss ist der Sitz der MacLeans und wird 1390 als Mitgift der Frau des damaligen Clanchefs Lachlan Lubanach Maclean erwähnt. Während des Aufstandes der Jakobiter gehörte der Clan MacLean zu ihren Anhängern und im Krieg der drei Königreiche zu den Royalisten. Während dieser Phase belagerten Cromwells Truppen die Festung zweimal. Bei der zweiten Belagerung verloren sie drei Schiffe, von denen eines heute als Wrack in den Gewässern außerhalb der Burg zu finden ist..

Ereignis-Effekt: Du kannst sofort einen einmaligen Handel tätigen, wie auf der Ereigniskarte angegeben. (Du kannst ggf. den Effekt von *Clan Sinclair* für diesen Handel nutzen). Erhalte sofort 3 Siegpunkte, wenn du *Clan MacLean* auf dem Clan-Spielplan besetzt hast.

Loch Ness (C)

Im Oktober 1871 oder 1872 soll D. Mackenzie von Balnain ein Objekt gesehen haben, das einem Baumstamm oder einem umgestürzten Boot ähnelt und „das Wasser hochwühlt und kräuselt". Das Objekt bewegte sich zunächst langsam und verschwand mit einer höheren Geschwindigkeit. Mackenzie schickte seine Geschichte in einem Brief an Rupert Gould im Jahr 1934, kurz nachdem das Interesse an dem Monster zugenommen hatte.

Ereignis-Effekt: *Erhalte sofort 1 Münze für jede offene Ereignisseite einer Wahrzeichen-Ereignis-Karte in deinem Spielbereich, einschließlich Loch Ness.*

Armadale Castle (C)

Um 1790 wurde hier zum ersten Mal ein Herrenhaus gebaut. 1815 wurde neben dem Haus eine schottische, im Baronialstil errichtete Scheinburg gebaut, die eher zur Schau als zur Verteidigung gedacht war und von James Gillespie Graham entworfen wurde.

Ereignis-Effekt: Gib sofort eine beliebige Anzahl von Steinen in den Vorrat zurück, um 3 Siegpunkte pro zurückgegebenem Stein zu erhalten.

Loch Morar (D)

Die Legende besagt, dass die Sichtung von Mhorag den Tod eines Mitglieds des örtlichen Familienzweig des MacDonald-Clans ankündigt. Es wird auch behauptet, dass Loch Morar durch ein Labyrinth von unterirdischen Tunneln mit den Seen und Flüssen im Great Glen, einschließlich Loch Ness, verbunden ist.

Ereignis-Effekt: Gib sofort 2 Schotten in den Vorrat zurück, um 9 Siegpunkte zu erhalten.

Castle Moil (D)

Das Schloss, ein alter Sitz des Mackinnon-Clans, war eine Festung, die die Meerenge von Kyle Akin zwischen Skye und dem Festland befehligte, durch die alle Schiffe hindurch mussten oder versuchten, die stürmische Passage der Minch zu passieren. Nach dieser Tradition brachte Alpín Mac Echdach's Urenkel Findanus, der vierte MacKinnon Häuptling, Dunakin um das Jahr 900 in den Clan, indem er eine nordische Prinzessin namens „Saucy Mary" heiratete. Findanus und seine Braut richteten eine schwere Kette über den Fluss und erhoben eine Maut von allen Schiffen. Die Prinzessin liegt begraben auf Beinn na Caillich auf Skye, ihr Gesicht soll nach Norwegen gerichtet sein.

Ereignis-Effekt: Erhalte sofort 2 Münzen. Du kannst 1 Schotten von überall in deinem Heimat-Gebiet kostenlos in dein Heimat-Schloss bewegen.

Castle of Mey (D)

Der Geist der Green Lady spukt dort. Sie soll die Tochter des 5. Earl of Caithness sein. Sie hatte sich in einen Landarbeiter verliebt und wurde deshalb von ihrem Vater im obersten Stockwerk der Burg eingesperrt. Aus Liebeskummer stürzte sie sich aus einem Fenster in den Tod.

Ereignis-Effekt: Gib sofort 1 Schotten zurück, um 2 Plättchen aus deinem Heimat-Gebiet zu entfernen. Das Layout muss weiterhin legal sein. Wenn du ein Überbau-Plättchen entfernst, müssen alle Plättchen an dieser Position entfernt werden. Wenn du ein Wahrzeichen-Plättchen entfernst, behältst du die Wahrzeichen-Karte. Alle Ressourcen auf dem Plättchen werden auf deine Heimatburg verschoben.

Die Ereignisse des Chronicle „Hammer of the Scots" (Ersatzkarten)

Loch Lomond (A)

Das Gedicht Loch Lomond soll auf einem Brief beruhen, den der junge Soldat Donald McDonald vom Clan Keppoch nach dem zweiten Jakobitenaufstand von 1745 an seine Geliebte Moira schrieb, während er auf Schloss Carlisle auf seine Hinrichtung für seine Teilnahme am Aufstand wartete. Möglicherweise basierend auf diesem Brief, schrieb Andrew Lang seine berühmten Verse The Bonnie Banks o' Loch Lomond, die um 1876 erschienen. Sein Gedicht wurde im Laufe der Jahre vertont und ist heute ein traditionelles schottisches Volkslied, das durch die Interpretation der schottischen Musikgruppe Runrig international bekannt geworden ist.

Ereignis-Effekt: Nimm sofort alle Münzen aus der England Marktreihe.

Glenfinnan Church (B)

Die Kirche von St. Mary und St. Finnan befindet sich in einem der malerischsten und historisch bedeutendsten Gebiete im Hochland; sie steht an der Spitze des Loch Shiel, wo Charles Edward Stuart seine Standarte vor den versammelten Clans erhob.

Ereignis-Effekt: Aktiviere sofort Glenfinnan Church und alle angrenzenden Plättchen. Kein Plättchen darf während des Zuges eines Spielers mehr als einmal aktiviert werden.

Glenfinnan Monument (C)

Tatsächlich begann hier der große Aufstand der Jakobiter, der schließlich in Culloden traurig endete. Nach etwas mehr als einem halben Jahrhundert begann eine gewisse Romantisierung der damaligen Ereignisse, so dass hier 1815 schließlich ein Denkmal errichtet wurde.

Ereignis-Effekt: Du kannst sofort den Engländer und ein Plättchen auf dem Rondell vertauschen. Wähle ein Plättchen auf dem Rondell aus, entferne den Engländer von seiner aktuellen Position und setze ihn auf das leere Feld von dem du das Plättchen genommen hast. Lege das Plättchen auf die Stelle, auf der sich der Engländer befunden hat.

General Wade's Military Roads (D)

Ein Netz von Militärstraßen, manchmal auch General Wade's Military Roads genannt, wurde in der Mitte des 18. Jahrhunderts in den schottischen Highlands gebaut, als Teil eines Versuchs der britischen Regierung, Ordnung in einen Teil des Landes zu bringen, der sich während der Jakobitenrebellion von 1715 erhoben hatte.

Ereignis-Effekt: Erhalte eine Münze. Platziere sofort 1 Clan-Marker auf dem Clan-Spielplan nach den üblichen Regeln. Wenn keine Felder verfügbar sind oder du es vorziehst, keines zu beanspruchen, kannst du diese Karte trotzdem auf ihre Ereignisseite umdrehen.

Chronicle 7 - Between a Rock and a Hard Place

2-4 Spieler
Die Verwendung dieser Chronicle verlängert die Spielzeit um 10 Minuten.
Es handelt sich um ein mittel-schwer zu spielendes Chronicle.

Übersicht
Dieses Chronicle erweitert das Spiel um eine Reihe von Wertungsmöglichkeiten, die in der Endrunde stattfinden.

Inhalt
10 Wertungskarten.
28 Abstimmungsmarker (16 x AYE, 12 x NAY).

2 Spieler
Jeder Spieler erhält 3 AYE und 3 NAY Abstimmungsmarker. Beide Spieler dürfen ein einziges mal bei einer Abstimmung zwei, anstatt einem Marker legen.

3 Spieler
Jeder Spieler erhält 3 AYE und 2 NAY Abstimmungsmarker

4 Spieler
Jeder Spieler erhält 4 AYE und 3 NAY Abstimmungsmarker

Änderungen beim Spielaufbau
Alle Wertungskarten werden gemischt und 5 werden zufällig gezogen.
Sie werden mit der Vorderseite nach oben neben dem Rondell platziert.
Die übrigen Wertungskarten werden wieder in die Schachtel gelegt.

Neue Regeln
Wenn ein Spieler ein Personen-Plättchen nimmt, wird nach dem Setzen des Clan-Markers eine Clanversammlung einberufen. Der Spieler, der das Personen-Plättchen genommen hat, muss eine Wertungskarte wählen, über die noch nicht abgestimmt wurde. Jeder Spieler nimmt heimlich einen AYE oder NAY Marker in die Hand. Sie werden gleichzeitig enthüllt und auf die Karte gelegt. Wenn die Wertungskarte mehr oder gleich viele AYE Stimmen wie NAY Stimmen erhält, findet die Wertung auf der Karte am Ende des Spiels statt. Wenn alle 5 Abstimmungen stattgefunden haben, gibt es keine weiteren Abstimmungen, wenn man ein Personen-Plättchen nimmt.

Wertung
Die Wertungen belohnen immer den Spieler, der die Aufgabe, die auf der Wertungskarte angegeben ist, am besten erfüllt hat. Im Falle eines Unentschiedens werden die Punkte auf alle unentschiedenen Spieler aufgeteilt (aufgerundet).

Die Wertungskarten

Der Spieler mit den meisten Schafen und Rindern im Heimat-Gebiet erhält 10 Siegpunkte.

10 Siegpunkte erhält der Spieler mit dem größten Quadrat aus Plättchen im Heimat-Gebiet (2x2, 3x3, 4x4, etc.). Das Heimat-Gebiet muss nicht quadratisch sein, es genügt, wenn ein Teil des Heimat-Gebietes quadratisch ist.

Der Spieler mit dem meisten Holz und Steinen im Heimat-Gebiet erhält 10 Siegpunkte.

Die Anzahl vollständiger Sets von
- Schotte in der Heimatburg
- Whisky Fass
- Wahrzeichen-Karte
- Personen-Plättchen

wird verglichen. Der Spieler mit der höchsten Anzahl an Sets erhält 10 Siegpunkte. (Der Effekt von Castle Moil zählt für die Bewertung von Sets.)

Beispiel: Janet hat 3 Schotten im Home Castle, 5 Whiskyfässer, 4 Wahrzeichen-Karten und 2 Personen. Also hat sie 2 Sets.

Chronicle 7 - Between a Rock and a Hard Place

10 Siegpunkte erhält der Spieler mit den meisten Burgen in denen sich mindestens 1 Schotte befindet. Dazu gehört auch die Heimat-Burg. Wenn man mit der *Penny Mobs* Chronicle spielt, beinhaltet dies auch *Mike McCastle* für den Spieler, der *Mike McCastle* kontrolliert.

Der Spieler mit der höchsten Anzahl von Plättchen mit dem Whisky-Symbol erhält 10 Siegpunkte.

Der Spieler mit dem kleinsten Heimat-Gebiet erhält 10 Siegpunkte - damit sich die anderen Spieler noch schlechter fühlen.

Der Spieler mit den meisten orthogonal verbundenen Tier-Plättchen im Heimat-Gebiet erhält 10 Siegpunkte.

Der Besitzer des Schotten, der im Heimat-Gebiet am weitesten von der Heimat-Burg entfernt ist, erhält 10 Siegpunkte. Errechnet die Bewegungspunkte, die nötig sind, um zur Heimatburg zu gelangen, um die Entfernung zu messen.

Wenn eine Bewegung auf dem Rondell dazu führt, dass ein Plättchen auf den Abwurfstapel gelegt wird, wird es stattdessen in den persönlichen Abwurfstapel des aktiven Spielers abgelegt. Jeder Spieler kann seinen eigenen persönlichen Abwurfstapel haben. Dieser Effekt beginnt zu Beginn eines Spiels, in dem diese Wertungskarte verfügbar ist, noch bevor über sie abgestimmt wurde! Der Spieler mit den meisten Plättchen in seinem persönlichen Abwurfstapel erhält 10 Siegpunkte. Wenn ein Spieler ein Plättchen vom Ablagestapel nehmen darf, kann dieser Spieler den Ablagestapel eines beliebigen Spielers wählen.

Wenn bei der Verwendung des Würfels Plättchen durch den Würfel abgeworfen werden, kommen sie auf den normalen Ablagestapel. Die Plättchen auf dem normalen Ablagestapel konkurrieren nicht um diese Wertung.

Wenn du mit der *Hammer of the Scots* Chronicle spielst: Wenn der von dir kontrollierte Engländer ein Plättchen entfernt, so kommt es in deinen Ablagestapel.

Chronicle 8 - The Penny Mobs

2-4 Spieler
Die Verwendung dieser Chronicle verlängert die Spielzeit um 10 Minuten.
Es handelt sich um ein schwer zu spielendes Chronicle.

Übersicht
Penny Mobs war der Name, unter dem die Presse die frühen Straßenbanden beschrieb, die in den frühen 1870er Jahren in Glasgow, Schottland, aktiv waren. Da das Gerichtssystem als Alternative zur Inhaftierung hohe Geldstrafen anbot, wurden Bandenmitglieder oft nach einer Sammlung von der Bande gegen einen „Penny pro Kopf“ befreit und erhielten so ihren Namen. Einige von ihnen flohen in die Highlands.

Inhalt
9 Grundspiel Penny Mobster, gekennzeichnet mit S oder B auf der Rückseite.
7 Penny Mobster zur Verwendung in anderen Chronicles, mit 2 Chroniclesymbolen.
28 Pennys (mit einer -1 Siegpunkt Seite und einer +1 Siegpunkt Seite)
14 Token, wie in den Beschreibungen der Penny Mobster unten aufgeführt.

Änderungen am Spielaufbau
Jeder Spieler erhält 7 Pennys mit der -1 Siegpunkte Seite oben und platziert sie auf der Heimatburg. Nimm alle Basispiel Penny Mobster. Füge alle Penny Mobster mit den Chronicle-Symbolen der Chronicles hinzu, die du spielen möchtest.
Mische alle Penny Mobsters und wähle zufällig aus:
- ► 6 Penny Mobster beim Spielen mit 4 Spielern
- ► 4 Penny Mobster beim Spielen mit 3 Spielern
- ► 3 Penny Mobster beim Spielen mit 2 Spielern

Hinweis: *Kenneth McSnitch, Fergus MacDarkie und Mike McCastle sind nur für Spiele mit 3+ Spielern geeignet!*

Platziere alle ausgewählten Penny Mobster mit einem S auf der Rückseite neben dem Rondell mit der Vorderseite nach oben. Sie sind im Gefängnis. Die Mobster mit einem B auf der Rückseite werden dem Gefängnis hinzugefügt, wenn das erste Plättchen des B-Stapels dem Rondell hinzugefügt wird. Lege alle unbenutzten Penny Mobster zurück in die Box.

Neue Regeln
Am Ende des Zuges eines jeden Spielers kann dieser Spieler entweder:
- ► 1 seiner Pennys auf einen Penny Mobster im Gefängnis legen. Der Penny wird auf die +1 Siegpunkte Seite gedreht. (Wenn es keinen Penny Mobster im Gefängnis gibt, kann kein Penny platziert werden.)

ODER
- ► 1 der Penny Mobster im Gefängnis und alle darauf liegenden +1 Pennies nehmen und vor sich ablegen.

Wenn ein Mobster genommen wird, übernimmt dieser Spieler die Kontrolle über ihn. Der Effekt des Penny Mobsters wird sofort aktiviert.

Wertung
Am Ende des Spiels wird die folgende Wertung zur Phase der Endwertung hinzugefügt:
- ► Jeder Penny Mobster kostet Siegpunkte, wie auf dem Penny Mobster angegeben.
- ► Jeder Penny auf der -1 Siegpunkte-Seite, der sich noch im Besitz eines Spielers befindet, kostet 1 SP.
- ► Jeder Penny auf der +1 Siegpunkte-Seite im Besitz eines Spielers bringt 1 Siegpunkt.

Die Penny Mobster

Peggy McWander (S)
Du erhältst die 2 Peggy McWander Marker, wenn du Peggy McWander nimmst.

In deinen zukünftigen Runden kannst du 1 (oder beide) Peggy McWander Marker auf einem unbesetzten Clanfeld auf dem Clanboard platzieren.

Wenn ein anderer Spieler ein Clanfeld mit einem Peggy McWander-Marker nehmen möchte, muss dieser Spieler dem Besitzer von Peggy McWander die angegebene Anzahl an Münzen zahlen oder dieser Spieler kann diesen Clan nicht in Anspruch nehmen.

Du kannst dieses Clanfeld nehmen, ohne die Kosten für den Peggy McWander Marker zu bezahlen, aber du musst trotzdem alle Straßenkosten bezahlen. Der Peggy McWander Marker wird dann abgelegt.

Chronicle 8 - The Penny Mobs

Joe McDuff (S)
Du erhältst die 3 Joe McDuff Marker, wenn du Joe McDuff nimmst.

In deinen zukünftigen Runden kannst du 1 (oder mehr) deiner Joe McDuff Marker ausgeben, um den höchsten Stapel Münzen aus einer beliebigen Marktreihe zu nehmen. Wenn man mit der Hammer of the Scots Chronicle spielt, schließt dies auch die England Marktreihe mit ein.

Bruce McMail (S)
Du erhältst 3 Münzen aus dem Vorrat, die du auf Bruce McMail platzierst.
Wenn ein anderer Spieler durch Aktivieren eines Tier-Plättchens oder Material-Plättchens eine Ressource produziert, kannst du dich entscheiden, diesem Spieler 1 der Münzen auf Bruce McMail zu zahlen und 1 der produzierten Ressourcen von ihm zu nehmen. Platziere diese Ressource irgendwo in deinem Heimat-Gebiet oder verkaufe sie sofort auf dem Markt.

Peggy McLaird (S)
Du erhältst die 3 Peggy McLaird Marker, wenn du Peggy McLaird nimmst.

In deinen zukünftigen Runden kannst du 1 Peggy McLaird Marker ausgeben, um ihn auf einem beliebigen Plättchen auf dem Rondell zu platzieren, das vor deiner Spielfigur liegt. Dieses Plättchen ist für dich reserviert.

Ein anderer Spieler kann das reservierte Plättchen nur nehmen, wenn er die Münzkosten bezahlt, die auf dem Peggy McLaird Marker auf dem Plättchen angegeben sind. Der Besitzer von Peggy McLaird erhält die Münzen.

Wenn kein anderer Spieler das reservierte Plättchen genommen hat, **musst** du das reservierte Plättchen bei deinem nächsten Zug nehmen. Du kannst kein anderes Plättchen auswählen. Der Besitzer von Peggy McLaird muss die Kosten für den Peggy McLaird Marker nicht bezahlen.

Du musst in der Lage sein das zu reservierende Plättchen legal zu nehmen. Wenn du das Plättchen in deinem nächsten Zug nicht legal nehmen kannst (z.B. wegen Änderungen im Marktangebot), dann drehe Peggy McLaird um und entsorge alle Peggy McLaird-Marker, die auf Peggy McLaird verbleiben. Du kannst Peggy McLaird nicht mehr benutzen. Du musst immer noch die Strafe bezahlen, die am Ende des Spiels auf Peggy McLaird angegeben ist.

Der Peggy McLaird Marker wird dann abgelegt.

Wenn du das Spiel beendest, indem du dich auf oder über das Spielende-Plättchen bewegst, kannst du keine weiteren Plättchen reservieren, da du in der Lage sein musst das Plättchen in der nächsten Runde legal zu nehmen.

Chronicle 8 - The Penny Mobs

Kenneth McSnitch (S)

Dieser Mobster eignet sich nur für Spiele mit 3 oder mehr Spielern. Du erhältst den Kenneth McSnitch Marker, wenn du Kenneth McSnitch nimmst. Du kannst sofort (oder in einer deiner späteren Runden) 1 deiner Schotten (aus dem Vorrat oder aus deinem Heimat-Gebiet) auf einem beliebigen Feld im Heimat-Gebiet eines anderen Spielers platzieren. Dieser Schotte repräsentiert Kenneth McSnitch. Leg den Kenneth McSnitch-Token unter deinen Schotten, um ihn zu identifizieren.

Du kannst Kenneth McSnitch bewegen, indem du Bewegungspunkte verwendest. Wenn du Kenneth McSnitch **auf ein Feld bewegst**, das Ressourcen enthält, kannst du 1 der Ressourcen stehlen (nehmen) - es sei denn, die Ressourcen werden von einem gegnerischen Schotten bewacht. Wenn Kenneth McSnitch eine Ressource stiehlt, kannst du Kenneth McSnitch sofort in das Heimat-Gebiet eines anderen Spielers platzieren. Wenn ein gegnerischer Schotte das Plättchen von Kenneth McSnitch betritt ODER das Plättchen entfernt wird, musst du Kenneth McSnitch sofort in das Gebiet eines anderen Spielers versetzen.

Fergus MacDarkie (S)

Dieser Mobster eignet sich nur für Spiele mit 3 oder mehr Spielern. Du erhältst den Fergus MacDarkie Marker, wenn du Fergus MacDarkie nimmst. Du kannst sofort (oder in einer deiner späteren Runden) 1 deiner Schotten auf einem beliebigen Feld im Heimat-Gebiet eines anderen Spielers platzieren. Dieser Schotte repräsentiert Fergus MacDarkie. Leg den Fergus MacDarkie-Token unter deinen Schotten, um ihn zu identifizieren.

Wenn ein Plättchen orthogonal oder diagonal neben dem Plättchen gebaut wird, auf dem Fergus MacDarkie platziert wurde, muss der Spieler, der das Plättchen baut, dir 1 Münze zahlen. Die Münze ist Teil der Kosten für den Bau des Plättchens. Wenn der Spieler die Münze nicht bezahlen kann, darf er das Plättchen hier nicht bauen. Nachdem du eine Münze auf diese Weise erhalten hast, musst du Fergus MacDarkie auf dem Heimat-Gebiet eines anderen Mitspielers platzieren. Wenn ein gegnerischer Schotte das Plättchen von Fergus MacDarkie betritt ODER das Plättchen entfernt wird, musst du Fergus MacDarkie sofort in das Heimat-Gebiet eines anderen Mitspielers versetzen. Er kann nicht mit Bewegungspunkten bewegt werden.

Sibyl MacSponge (B)

Nachdem du Sibyl MacSponge genommen hast, muss dir jeder Spieler, der während seiner Runde mindestens 6 Siegpunkte aus einer einzigen Quelle erhält, einen dieser Siegpunkte abgeben. Diese Fähigkeit kann nur einmal während des Zuges eines jeden Spielers verwendet werden.

Wenn ein Spieler **während der Wertung** mindestens 6 Siegpunkte aus einer einzigen Quelle erhält, muss dieser Spieler dir einen dieser Siegpunkte geben. Dies kann mehrmals während jeder Wertung und mehrmals bei jedem Spieler geschehen.

Derek Anderson (B)

Einmal pro Spiel kannst du Derek Anderson während 1 deiner Züge aktivieren, um ein Plättchen von einem beliebigen Spieler zu stehlen und es (legal) in einem beliebigen anderen Spielergebiet zu platzieren. Das Plättchen aktiviert sich nicht selbst und auch keine Plättchen, zu denen es benachbart ist. Das Layout muss sowohl in dem Heimat-Gebiet, aus dem das Plättchen genommen wird, als auch in dem Heimat-Gebiet, zu dem das Plättchen hinzugefügt wird, legal bleiben. Es muss kein Schotte auf einem benachbarten Plättchen sein, wenn du das bewegte Plättchen auf diese Weise hinzufügst. Alle anderen Platzierungsregeln müssen eingehalten werden.

Es ist nicht erlaubt, auf diese Weise ein Handels-Plättchen zu stehlen.

Wenn ein Überbau-Plättchen verschoben wird, werden auch alle überbauten Plättchen unter dem bewegten Plättchen verschoben.

Chronicle 8 - The Penny Mobs

Mike McCastle (B)
Dieser Mobster eignet sich nur für Spiele mit 3 oder mehr Spielern. Du erhältst den Mike McCastle Marker, wenn du Mike McCastle nimmst. Du kannst sofort (oder in einer deiner späteren Runden) 1 deiner Schotten in einer gegnerischen Heimat-Burg platzieren. Dieser Schotte stellt Mike McCastle dar. Leg den Mike McCastle-Token unter den Schotten, um ihn zu identifizieren.

Während der Wertung zählt 1 der Schotten des anderen Spielers in der Heimat-Burg nicht für die Wertung seiner Schotten, aber Mike McCastle zählt als Schotte in deiner Heimat-Burg. Mike McCastle kann sich nicht bewegen. Wenn der andere Spieler einen Schotten in seine Heimat-Burg bewegt, muss MikeMcCastle fliehen und wird nach Wahl des Besitzers von Mike McCastle in die Heimat-Burg eines anderen Mit-Spielers versetzt.

Calum McQuack (B)
Calum McQuack kommt auf dein Boot. Wann immer du mit deinem Boot das Boot eines anderen Spielers passierst und wann immer das Boot eines anderen Spielers dein Boot passiert, kannst du diesem Spieler 1 Penny im Wert von -1 Siegpunkt geben, solange du welche besitzt.

Einmal pro Spiel, wenn dein Boot eine Burg erreicht hat und du einen Belohnungs-Token erhältst, kannst du 1 Marker wählen und dann zufällig einen weiteren Token ziehen. Das bedeutet, dass es möglicherweise nicht mehr für jeden Spieler ein Belohnungs-Token gibt. Pech gehabt. Sie hätten sich beeilen sollen.

Bully McMuscle (B)
Bully McMuscle kommt auf dein Boot. Wenn du dein Boot bewegst, kannst du an gegnerischen Booten vorbeifahren, ohne einen Bewegungspunkt für das Fluss-Plättchen zu bezahlen, auf dem sich ein anderes Boot befindet.

Einmal pro Spiel, wenn dein Boot eine Burg erreicht hat und du einen Belohnungs-Token erhältst, kannst du 1 Marker wählen und dann zufällig einen weiteren ziehen. Das bedeutet, dass es möglicherweise nicht mehr für jeden Spieler eine Belohnungs-Token gibt. Pech gehabt. Sie hätten sich beeilen sollen.

Fraser McStarve (B)
Fraser liebt Haggis. Einmal pro Spiel, während der Haggiswertung und bevor der Würfel geworfen wird, stiehlst du 1 Haggis-Token von einem Spieler deiner Wahl. Dieser Spieler entscheidet, welchen Haggis-Token er dir gibt. Du legst den Haggis-Token verdeckt auf deinen Tisch.

Chronicle 8 - The Penny Mobs

Oonagh McHagg (B)
Einmal pro Haggiswertung kannst du dich entscheiden, einen der vier Haggis Würfe erneut zu würfeln. Dies muss direkt nach dem ursprünglichen Wurf geschehen.

Elspeth McTrick (S)
Wenn du über den Berg ziehst oder bevor du den Berg verlässt, kannst du 1 der Ressourcen oder Münzen auf dem Berg mit 1 Ressource aus dem Vorrat tauschen (Holz, Stein, Rind, Schaf oder Gerste).

Erin MacMalt (B)
Wenn du dich über ein *Verkauf von Single Cask Whisky* Plättchen bewegst, kannst du zusätzlich auf das Bonusverkauf Feld oben links verkaufen. Das bedeutet, du kannst dadurch zwei Fässer bei der Bewegung über das *Verkauf von Single Cask Whisky* Plättchen verkaufen, anstatt nur eines.

John McClaim (S)
Du erhältst die 3 John McClaim Marker, wenn du John McClaim nimmst. In jedem deiner Züge kannst du 1 oder mehr John McClaim Marker auf nicht umgedrehte Wahrzeichen-Karten legen (nicht auf ihrer Ereignisseite).

Diese Wahrzeichen-Karten gelten während der Wertung als deine Wahrzeichen-Karten und sie zählen nicht für den Besitzer der Karte.

Wenn ein Spieler eine Wahrzeichen-Karte mit einem John McClaim Marker auf ihre Ereignisseite dreht, wird der John McClaim Marker dauerhaft aus dem Spiel entfernt.

Credits

Viele Menschen waren daran beteiligt, Glen More II: Chronicles zu verwirklichen.

Matthias Cramer, der Autor von *Glen More II: Chronicles*, entwickelt und veröffentlicht seit 2010 erfolgreich Brettspiele. Sein Debütwerk *Glen More* wurde für den International Gamers Award nominiert. Mit *Lancaster* gewann Matthias den Dutch Game Award und eine Nominierung für das Kennerspiel des Jahres, die Expertenspiel-Kategorie des Spiel des Jahres Awards. *Rokoko*, das er mit Louis und Stefan Malz entwickelte, wurde ebenfalls für das Kennerspiel des Jahres nominiert. Seine Ludografie umfasst großartige Spiele wie *Helvetia*, *Kraftwagen* und *Dynasties*.

Klaus-Jürgen Wrede, Autor von *Carcassonne* und Gastdesigner des Chronicle *Highlander - there can be only one*. Seit dem Besuch der Spielemesse in Essen 1989 wurde das gelegentliche Spielen zu einer großen Leidenschaft, und schon bald folgte die Entwicklung und Umsetzung eigener Spielideen. *Carcassonne* wurde 2001 zum Spiel des Jahres gewählt und erhielt im selben Jahr den Deutschen Spielepreis und viele internationale Auszeichnungen. Weitere Spiele wurden von der Jury Spiel des Jahres mehrfach auf die Empfehlungsliste gesetzt. Bei der Erfindung von Spielen reizt Klaus-Jürgen Wrede vor allem die Umsetzung historischer Themen in familienfreundliche Spiele.

Arve D. Fühler ist der Designer der *Penny Mobs* Chronicle. Der Name Arve ist auf seine viertel-finnische Abstammung zurückzuführen. Geboren 1966 in Frankfurt am Main in Deutschland. Als Spieleautor ist Arve fasziniert davon, kreative Ideen und Lösungen zu finden und zu entwickeln: Wie kann ein Thema, ein Mechanismus oder ein komplexer Prozess in ein einfaches, spielerisches und unterhaltsames Aktionssystem umgesetzt werden? Wie kann eine ästhetische, visuelle und haptische Umsetzung gestaltet werden? Die Beantwortung dieser Fragen treibt Arve an, großartige Spiele wie *TA-KE, Festo!*, *El Gaucho* und *Pagoda* zu entwickeln. Arves nächstes Spiel (Prototypenname) wird von Funtails veröffentlicht werden.

SAS spieleautoren Südschwarzwald

Die Spieleautoren Südschwarzwald, kurz SAS, sind ein junger Zusammenschluss von engagierten Spieleautoren und Spieltestern in Freiburg, Deutschland. Seit 2013 trifft sich die Gruppe einmal pro Woche, um gemeinsam zu testen, zu diskutieren und zu verbessern. Darüber hinaus organisiert die SAS größere Testtage in der Region. Neben den eigenen Entwicklungen stehen auch immer wieder Tests für Verlage auf dem Programm. So entstand die Zusammenarbeit mit Funtails. Einige Mitglieder der SAS waren intensiv an den Tests des Spiels und den Chronicles beteiligt und trugen auch die Promo-Chronicle *What Lurks Beneath* bei. Beteiligt waren: Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin & Rebekka Zeeb.

Credits

Game Design:	Matthias Cramer
Creative Direction:	Steffen Rühl
Development:	Andreas Geiermann, Steffen Rühl, Ingelis Wipfelder
Production:	Nils Herzmann
Art Direction:	Daniel Müller
Illustrations:	Hendrik Noack, Jason Coates
Community Management:	Andreas Geiermann, Nils Herzmann, Ingelis Wipfelder
Proof Readers:	Miguel Conceição, Christian Flender, David McMillan, Stephen Orr, Winona So, Tyler Somer
Additional Design and QA:	Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin Zeeb, Rebekka Zeeb

Special Thanks

Unser besonderer Dank gilt allen unseren Kickstarter-Backern, die uns bei der Finanzierung unseres ersten Brettspiels unterstützt haben. Eure Rückmeldungen und euer Feedback waren unglaublich hilfreich!

Das Funtails-Team möchte sich besonders bedanken bei:
André Beautemps, Uli Blennemann, Andreas Buhlmann, Stefan Burkhardt, Luca Vince Caltabiano, the wrong Jason Coates, Marty Connell, Christwart Conrad, Susanne Cramer, Jan Cronauer, Kevin Delp, Dean Dunning, Sven Engelken, Christian Flender, the HAL9000 crew, Richard Ham, Tom Heath, Nils Herzmann, Karsten Höser, Jimmy Hudson, Mandi Hutchinson, Benjamin Knab, Jörg Köninger, Daniel Krause, Flavio De Leonardis Oivalf, Stefan Lampinen, Michael Liebe, Thomas List, Mike Love, Stefan Löw, Melanie & Angelo Marrandino, David McMillan, Jon McPeters, Matthias Nagy, Tilman Petters, Tim Plöger, Christoph Post, Jeremy D Salinas, Frank Schmidtsdorff, Brody Sheard, Stephanie Straw, Jenni Stephens, Ellie und Chris, Markus Weihrauch, Michael J Wright, Dominik Zöllner.

Andreas:
Ein großes Dankeschön an Nicole Bechler für ihre Unterstützung im letzten Jahr. Hätte es ohne dich nicht geschafft <3
Vielen Dank an Steffen, dass er diese riskante Reise gemeinsam unternommen hat!
Vielen Dank an Nils, Ingelis & Daniel für die großartige Teamleistung. Ihr seid großartig!
Vielen Dank an Benjamin Sandberg & Christian Fern für persönliche Unterstützung und Einblicke in Kickstarter. Bro Hug!
Vielen Dank an Freio, Anna und Thomas für Ihre tolle Arbeit an unserem Kickstarter-Video. Es lief besser, als wir es uns je erhofft hatten!
Vielen Dank an Klaus-Jürgen Wrede, der ein rundum netter Typ ist!
Vielen Dank an Jamey Stegmaier für die Arbeit an seinem Kickstarter-Blog. Sie war von unschätzbarem Wert!

Daniel:
Mein Dank gilt Steffen Rühl, der es mir ermöglicht hat, an diesem Spiel zu arbeiten, und dem großartigen FUNTAILS-Team. Es hat Spaß gemacht, mit euch zusammenzuarbeiten! Ich möchte auch meiner zukünftigen Frau Franziska danken. Danke, dass du mich dabei unterstützt hast, meine Träume wahr werden zu lassen. Ich liebe dich!

Nils:
Besonderer Dank geht an Peter Csuka, Dan & Frank DiLorenzo, Judith & Charlotte Herzmann, Jamey Stegmaier, Matthias Trojnar.

Steffen:
Ich möchte meiner Frau Jutta danken: Ich liebe dich dafür, dass du mich unterstützt, wenn ich verrückte Ideen wie diese habe, und mich dabei unterstützt, meinen Traum wahr werden zu lassen. Danke an meine wunderbaren Töchtern Svea und Liv: Euer Lächeln hält mich in schwierigen Zeiten am Leben. Jetzt macht das Licht aus! Besonders dankbar bin ich für das tolle Funtails-Team und deren Familien, die dies alles ermöglicht haben. Besonderer Dank gilt Matthias Cramer, Gerhard Gohr, Stefan Kalveram, Astrid Krings-Gohr, Thomas und Liisa List, Mike Love, Claudia Scarabis, Julian Sommer, Marc Sommer.

In Erinnerung an Jörg Rohrer.

©2020 Funtails GmbH. All Rights Reserved.