

Bei jeder dieser drei Wertungen vergleichen die Spieler ihre „Errungenschaften“ in drei Bereichen: Whiskyproduktion, Chieftains (inkl. aller auf den eigenen Karten abgebildeten Bonnets!) sowie die Anzahl „besonderer Orte“ (indem die Anzahl der Karten verglichen wird). Bei der Whiskyproduktion zählt jeder Spieler seine Whiskyfässer und vergleicht diese Anzahl mit der Anzahl desjenigen Mitspielers, der am wenigsten (auch 0) besitzt. Die daraus resultierende Differenz wird mit Hilfe der Tabelle, die auf der Spielfläche (unterhalb der fünf Ressourcen-Reihen) angegeben ist, in Siegpunkte umgerechnet, die sich die Spieler anschließend vom Vorrat nehmen. Auf dieselbe Weise werden dann die Chieftains (inkl. aller eigenen Bonnets) bzw. die Anzahl der „Besonderer Ort“-Karten miteinander verglichen.

Anna	Bruno	Clara	Danny
<ul style="list-style-type: none"> • 3 SP für Whisky • 2 SP für die Chieftains • 1 SP für die Karten 	<ul style="list-style-type: none"> • 0 SP für Whisky • 1 SP für die Chieftains • 1 SP für die Karten 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 SP für Whisky • 5 SP für die Chieftains • 0 SP für die Karten 	<ul style="list-style-type: none"> • 8 SP für Whisky • 0 SP für die Chieftains • 0 SP für die Karten

Spielende

Direkt nach der dritten Wertung kommt es zur Schlussabrechnung:

- Die Besitzer der drei besonderen Orte „Iona Abbey“, „Loch Morar“ und „Duart Castle“ erhalten Siegpunkte für ihre entsprechenden Plättchen.
- Jeder Spieler nimmt sich pro Münze, die er noch besitzt, einen Siegpunkt.
- Jeder Spieler vergleicht die Gesamtzahl der Plättchen seiner Auslage mit der Anzahl Plättchen desjenigen Mitspielers, der die wenigsten hat: für jedes Plättchen, das man mehr als dieser Spieler hat, muss man drei Siegpunkte abgeben. Haben beispielsweise Anna am Ende 15, Bruno 13, Clara 16 und Danny 13 Plättchen, müssen Anna 6 und Clara 9 Siegpunkte abgeben.

Der Spieler, der jetzt die meisten Siegpunkte hat, ist der Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mehr Ressourcen besitzt. Ist auch diese Anzahl gleich, gibt es mehrere Sieger.

Das Spiel mit 2 und 3 Spielern

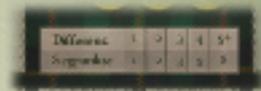
Alle vorgenannten Regeln bleiben bestehen, mit folgenden Ausnahmen:
Zu Beginn wird auf jedes der fünf 1er-Felder des Lagers eine Münze vom Vorrat gelegt. Der Würfel kommt ins Spiel: Zunächst platziert jeder Spieler wie gehabt seine Spielfigur; dann wird der Würfel (sozusagen als dritte bzw. vierte Spielfigur) auf dem nächstfolgenden Feld platziert; erst danach werden die restlichen Felder (außer dem letzten Feld!) mit den 0er- und zwei bzw. einem 1er-Plättchen aufgefüllt. (In einem 3-Personen-Spiel würde in der Abb. auf Seite 2 zu Spielbeginn der Würfel an der Stelle der blauen Figur liegen.) Immer, wenn im Spielverlauf der Würfel „an die Reihe“ kommt, wird er (von einem beliebigen Spieler) gewürfelt und um so viele Plättchen (Spielfiguren nicht mitzählen!) weitergezogen wie es der gewürfelten Zahl entspricht. Das Plättchen, auf dem der Würfel landet, kommt aus dem Spiel (zurück in die Schachtel) – und es wird am Kettenanfang wieder ein neues Plättchen angelegt usw.

Es werden die drei Errungenschaften

- Whiskyproduktion
- Chieftains (inkl. Bonnets)
- „besondere Orte“

verglichen

Die Differenz von eigenem Ergebnis zum schlechtesten ergibt die Siegpunkte



SPIELENDEN

Nach der 3. Wertung werden noch abgerechnet:

- drei besondere Orte
- Münzen (+1 SP)
- Plättchenüberzahl (-3 SP)

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Ideengebern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea
Postfach 1150
83233 Bernau



Fon: 08051 - 970720
Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

227707

Matthias Cramer

Glen More

Von Schotten, Schafen und scharfen Getränken

Spielidee

Die Spieler verkörpern die Oberhäupter schottischer Clans, die im ausgehenden 17. Jahrhundert versuchen, möglichst viel Einfluss und Macht in den schottischen Highlands zu gewinnen. Dazu vergrößert jeder Clanchef sein Gebiet beständig durch Anlegen von Landschaftsplättchen, die immer, wenn sie „aktiviert“ werden, einen bestimmten Nutzen einbringen. Seien es Ressourcen, die man zum Anlegen weiterer Plättchen benötigt oder in Siegpunkte ummünzen kann. Seien es neue Clanmitglieder, die für die Ausweitung des Gebietes notwendig sind. Oder seien es die dreizehn „besonderen Orte“ mit ihren interessanten Sondernutzen. Ganz zu schweigen von den zahlreichen Whiskydestillen und Tavernen ... Aufgrund des neuartigen Spielsystems – immer der Letzte auf dem Rundkurs ist an der Reihe und kann beliebig weit vorrücken – können die Spieler weitestgehend selbst bestimmen, wie groß ihr Gebiet wird und in welcher Art es sich entwickelt. Damit bleibt das Spiel interessant und abwechslungsreich.

Wer am Ende, nach drei Wertungen, die meisten Siegpunkte vorweisen kann, ist der Gewinner.

Spielmaterial

- 25 Clanmitglieder (schwarze Männchen)
- 5 Spielfiguren (verschiedenfarbige Männchen)
- 44 Ressourcen (je 10x Holz (grün) und Stein (grau) sowie je 8x Getreide (gelb), Rinder (braun) und Schafe (weiß))
- 16 Whiskyfässer (naturfarbene Achtecke)
- 1 Würfel (mit 1-1-1-2-2-3)
- 8 Stanztafeln mit:
 - 1 Spielfläche
 - 13 Karten „Besonderer Ort“
 - 72 Plättchen (Dörfer, Wälder, Wiesen, Weiden, Burgen ...)
 - 33 Münzen
 - 58 Siegpunkte-Chips (18 1er, 10 3er, je 15 5er und 10er)
 - 2 Übersichten (Vorderseite: Kurzregeln, Rückseite: Plättchen)

Wenn Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, sollten Sie zunächst die fett geschriebenen Texte im Randbalken nicht beachten. Diese Texte dienen als Kurzfassung der Spielregel, mit deren Hilfe man jederzeit wieder schnell ins Spiel findet.

SPIELIDEE

Die Spieler versuchen als Oberhäupter schottischer Clans ihr Einflussgebiet zu vergrößern, um so möglichst viele Siegpunkte zu gewinnen

Dabei sind u. a. reichlich Ressourcen, neue Clanmitglieder, „besondere Orte“ wie auch Destillen und Tavernen hilfreich ...

Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt

Ein Hinweis voraus: Die Spielmaterialien sind nicht limitiert. Sollte im Spielverlauf der seltene Fall eintreten, dass nicht genügend Ressourcen-Steinchen, Whiskyfässer oder Siegpunkte-Chips vorrätig sind, muss sich kurzzeitig mit Ersatzmaterial beholfen werden.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanzrahmen herausgetrennt werden.

Die **Spielfläche** wird in die Tischmitte gelegt.

Die **Plättchen** werden nach ihren Rückseiten sortiert (0er, 1er, 2er und 3er) und dann als vier verdeckte Stapel neben der Spielfläche bereitgestellt. Zudem gibt es fünf „Start“-Dörfer (Vorderseite wie Rückseite), je eines pro Spieler (s. u.).

Die **13 Karten „Besonderer Ort“** werden neben der Spielfläche bereitgelegt.

Die **25 Clanmitglieder** (schwarze Männchen), die **16 Whiskyfässer** (Achtecke), die **44 Ressourcen-Steinchen**, die **33 Münzen** und alle **Siegpunkte-Chips** werden – als allgemeiner Vorrat – neben der Spielfläche platziert.

Jeder Spieler erhält:

- 1 „Start“-Dorf, das er vor sich ablegt; dies ist der Beginn seiner „Auslage“ (überzählige „Start“-Dörfer kommen zurück in die Schachtel);
- 1 Clanmitglied vom Vorrat, das er auf sein Dorf stellt;
- 1 Spielfigur in der Farbe seiner Wahl (Platzierung siehe unten);
- 6 Münzen, die er für alle jederzeit sichtbar vor sich ablegt.

Der **Würfel** wird nur im Spiel mit 2 oder 3 Spielern benötigt. (Die Regeln dazu stehen auf Seite 8.)

Der **jüngste Spieler** ist Startspieler: Er stellt seine Spielfigur auf ein beliebiges der 14 Felder des Rundkurses. Der nächstältere Spieler stellt nun seine Figur auf das im Uhrzeigersinn folgende Feld, dann der nächstältere Spieler usw., bis jeder Spieler seine Spielfigur platziert hat (s. Abb.).

Anschließend werden alle restlichen Spielfelder **bis auf eines** mit den 0er-Plättchen aufgefüllt, indem **offen** auf jedem Feld eines (so wie sie gerade kommen) abgelegt wird. Spielen weniger als fünf Spieler, müssen zudem bereits einige Plättchen vom 1er-Stapel offen ausgelegt werden.

Achtung: Das Feld direkt hinter der Figur des Startspielers bleibt **frei**, gleichgültig, wie viele Spieler spielen (s. Abb.). Durch diese **eine** Lücke, die für den Rest des Spiels in der (ansonsten lückenlosen) „Kette“ aus Spielfiguren und Plättchen bestehen bleibt, kann man stets erkennen, wo die Kette beginnt bzw. endet.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält:

- 1 **Spielfigur** (Spielfläche)
- 6 **Münzen**
- 1 „Start“-Dorf mit einem **Clanmitglied**

Das restliche Spielmaterial wird entsprechend der Abbildung unten platziert



Merke: Ein Feld bleibt immer frei, d. h. Beginn und Ende der „Plättchen/Spielfiguren-Kette“ sind stets eindeutig.

Die „besonderen Orte“

Immer wenn ein Spieler einen der 13 „besonderen Orte“ an seine Auslage anlegt, erhält er umgehend die dazugehörige Karte vom Stapel. Diese Karten bringen unterschiedliche Vorteile:

Iona Abbey: Am Spielende erhält der Spieler für jedes Plättchen mit **gelbem Rahmen** in seiner Auslage (inkl. der Abbey selbst) 2 Siegpunkte.

Loch Lochy: **Sofort** (und damit **einmal** im Spiel) nimmt sich der Spieler 2 **beliebige** Ressourcen vom Vorrat und platziert sie auf dem Plättchen.

Loch Morar: Am Spielende erhält der Spieler für jedes Plättchen mit **grünem Rahmen** in seiner Auslage 2 Siegpunkte.

Loch Ness: **Einmal pro Zug** kann der Spieler ein **beliebiges** Plättchen aktivieren. Dazu muss Loch Ness selbst **nicht** aktiviert worden sein, und auch das zu aktivierende Plättchen muss weder zu Loch Ness noch zum neu angelegten Plättchen benachbart liegen. Die einzige Einschränkung ist, dass in einem Zug **kein** Plättchen **zweimal** aktiviert werden darf.

Loch Shiel: **Sofort** legt der Spieler auf jedes seiner **leeren** Produktionsfelder (= Steinbruch, Wald, Wiese, Weide, Getreidefeld) eine entsprechende Ressource vom Vorrat. Sollte er „Iona Abbey“ besitzen und das Plättchen leer sein, darf er hierauf eine beliebige Ressource legen.

Tipp: Der Spieler darf vorher beliebig viele Ressourcen ans Lager verkaufen, sofern möglich.

Loch Oich: **Sofort** kann der Spieler **alle** seine Plättchen – wie gehabt in beliebiger Reihenfolge – aktivieren. Danach endet sein Zug, d. h. er darf in diesem einen Zug, in dem er Loch Oich angelegt hat, **nicht** auch noch seine normalen Aktivierungen durchführen (oder Loch Ness nutzen)!

Castle Stalker: **Sofort** nimmt sich der Spieler ein weiteres Clanmitglied vom Vorrat und stellt es auf das Plättchen (dort stehen nun zwei Clanmitglieder).

Castle Moil: **Sofort** nimmt sich der Spieler ein Whiskyfass vom Vorrat und stellt es neben seine Auslage.

Armadale Castle: **Sofort** nimmt sich der Spieler 3 Münzen vom Vorrat und legt sie vor sich ab.

Duart Castle: Am Spielende erhält der Spieler für jedes **Dorf** (nicht für seine Burgen!) in seiner Auslage 3 Siegpunkte.

Donan Castle: **Sofort** nimmt sich der Spieler 2 Whiskyfässer vom Vorrat und stellt sie neben seine Auslage.

Castle of Mey: Bei jeder Wertung (s. u.) zählt jeder **Chieftain** des Spielers doppelt. **Achtung:** Die Bonnets, die typischen schottischen Mützen, zählen auch für diesen Spieler weiterhin einfach!

Cawdor Castle: Bei jeder Wertung (s. u.) zählt der Spieler beim Chieftain-Vergleich für diese Karte drei Bonnets hinzu.

Die drei Wertungen

Sobald das letzte 1er-Plättchen auf die Spielfläche gelegt wird, wird das Spiel kurz unterbrochen, und die Spieler führen die erste Wertung durch. Danach geht das Spiel wie gewohnt weiter, indem der Spieler, dessen Spielfigur in der Kette am weitesten hinten steht, seinen Zug macht usw. Dasselbe gilt, wenn das letzte 2er- (2. Wertung) bzw. das letzte 3er-Plättchen (3. Wertung) auf die Spielfläche gelegt wird.

besondere Orte: entsprechende Karte nehmen



Die Wertungen
Sobald das letzte Plättchen des 1er- bzw. 2er- bzw. 3er-Stapels auf den Plan gelegt wird, kommt es zur 1. bzw. 2. bzw. 3. Wertung

Brauner Rahmen: Fleischereien, Tavernen, Jahrmärkte etc.

Fleischereien: Hiervon gibt es drei verschiedene. Eine, die den Umtausch von einem bzw. zwei Schafen in 2 bzw. 4 Siegpunkte (SP) erlaubt, indem man ein bzw. zwei beliebige eigene weiße Ressourcen in den Vorrat zurücklegt und sich dafür von dort entsprechend viele Siegpunkte nimmt. Die gleiche Fleischerei gibt es auch für Rinder. Bei der dritten Fleischerei muss *genau* ein Schaf und ein Rind abgegeben werden, um 5 Siegpunkte zu erhalten.



Jahrmärkte: Hier kann ein Spieler je nach Jahrmarkt 1-3, 1-4 bzw. 1-5 *beliebige*, aber *verschiedene* eigene Ressourcen abgeben (*und/oder* nötigenfalls vom Lager zukaufen), um bis zu 5 bzw. bis zu 8 bzw. bis zu 12 Siegpunkte zu erhalten. *Um also mit dem mittleren Jahrmarkt 8 Siegpunkte zu machen, darf der Spieler beispielsweise nicht 2x Rind und 2x Getreide abgeben, sondern es müssen 4 der 5 verschiedenen Ressourcen sein. Whisky zählt wie bereits erwähnt nicht als Ressource!*



Krämer: Der Spieler muss *genau drei* beliebige eigene Ressourcen abgeben, um 8 Siegpunkte zu erhalten.



Brücke: Der Spieler muss *genau* eine eigene Stein- und Holz-Ressource abgeben, um 7 Siegpunkte zu erhalten.



Tavernen: Diese müssen lediglich aktiviert werden, um 3 bzw. 4 Siegpunkte zu erhalten; man muss nichts abgeben.



Grauer Rahmen: Dörfer bzw. Burgen („Castles“)

Legt ein Spieler ein Dorf oder eine Burg an, nimmt er sich sofort ein Clanmitglied vom Vorrat und stellt es auf das Plättchen. Im Falle einer Burg erhält er auch noch die dazugehörige Karte (*siehe unter „Besondere Orte“*).

Zudem erhält der Spieler für *jedes* graue Plättchen, das aktiviert wird (*also auch für das gerade angelegte*), eine „Bewegung“. Die Bewegungspunkte, die ein Spieler so insgesamt erhält, *darf* er am Ende seines Zuges *beliebig* auf eines oder mehrere seiner Clanmitglieder verteilen. Das Versetzen eines Clanmitglieds von einem Feld auf ein Nachbarfeld (*auch über Eck!*) kostet jeweils einen Bewegungspunkt. Ein Spieler kann beliebig viele Bewegungspunkte verfallen lassen.



Hat ein Spieler also z.B. drei Bewegungspunkte zur Verfügung, könnte er damit ein Clanmitglied um bis zu 3 Plättchen versetzen oder auch bis zu drei Mitglieder um je ein Plättchen usw.

Achtung: Ebenfalls *einen* Bewegungspunkt kostet es, ein *beliebiges* Clanmitglied gänzlich von seiner Auslage herunterzunehmen und es seitlich daneben zu stellen. Dieses Clanmitglied wird dadurch zu einem der so genannten „Chieftains“* befördert, die für die Wertungen wichtig sind (*siehe unter „Wertung“*).

Hinweise:

- Das Zurückversetzen eines Chieftains auf die Auslage ist *nicht mehr* möglich.
- Ein Spieler muss immer mindestens ein Clanmitglied auf seiner Auslage belassen (zumindest bis zu seinem allerletzten Zug), da er andernfalls keine Plättchen mehr regelgerecht anlegen könnte.

Blauer Rahmen: Seen („Lochs“)

Legt ein Spieler einen See an, nimmt er sich sofort die dazugehörige Karte (s. u.). Die Aktivierung eines Sees hat keine weitere Auswirkung (*weswegen kein Symbol in der unteren Mitte des Plättchens abgebildet ist*).

Hinweis: Als Anlegekosten für „Loch Ness“ kann entweder ein Clanmitglied oder ein Chieftain abgegeben werden, für „Loch Oich“ zwei beliebige, aber *verschiedene* Ressourcen.

Fleischereien: Umtausch von Schafen bzw. Rindern in SP

Jahrmärkte: Umtausch von beliebigen, aber verschiedenen Ressourcen in SP

Krämer: Umtausch von genau 3 beliebigen Ressourcen in 8 SP

Brücke: Umtausch von je 1 Holz und Stein in 7 SP

Tavernen: 3 bzw. 4 SP

Merke: Die Siegpunkte-Chips sollten ab und an in größere Einheiten umgetauscht werden. Die Spieler dürfen ihre Siegpunkte verdeckt halten (indem sie sie beispielsweise vor sich stapeln).

Dörfer und Burgen: ein Bewegungspunkt (+ ein Clanmitglied (+ eine bestimmte Karte (Burgen)) beim Anlegen)

Clanmitglieder, die von der Auslage herunterbewegt werden, werden zu „Chieftains“ (→ Wertung)

* Chieftains (engl. „Häuptling“) waren die Oberhäupter bedeutender Familien im Clansystem, die dessen Interessen nach außen hin vertraten.

Seen: kein Nutzen beim Aktivieren (+ eine bestimmte Karte beim Anlegen)

Spielverlauf

Das Spiel verläuft über drei Durchgänge. Am Ende jedes Durchgangs folgt eine Wertung. Der erste Durchgang endet, wenn das letzte Plättchen des 1er-Stapels auf die Spielfläche gelegt wird; der zweite mit dem Auflegen des letzten 2er-Plättchens und der dritte Durchgang mit dem Auflegen des letzten 3er-Plättchens. Nach der dritten Wertung wird noch eine Schlussabrechnung durchgeführt. Wer nun die meisten Siegpunkte hat, ist der Gewinner.

Achtung! Im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen verläuft GLEN MORE *nicht reihum*, sondern es ist immer der an der Reihe, dessen Spielfigur in der Kette *am weitesten hinten steht* (zu Beginn ist dies der jüngste Spieler). Je nachdem, wie weit die Spieler ziehen, kommen sie im Verlauf des Spiels evtl. *verschiedenhäufig* an die Reihe. Ebenso ist es möglich, dass ein Spieler mehrfach direkt hintereinander an der Reihe ist.

Der Zug eines Spielers verläuft immer in derselben Reihenfolge:

- 1.) Er versetzt seine Figur auf ein *beliebiges* mit einem Plättchen belegtes Feld der Spielfläche,
- 2.) er legt dieses Plättchen in seine Auslage,
- 3.) er aktiviert damit dieses und alle dazu benachbarten Plättchen,
- 4.) er deckt ein neues Plättchen auf und legt es an den Anfang der Kette.

→ 1.) Figur versetzen

Der Spieler am Zug darf seine Figur auf *jedes beliebige* mit einem Plättchen belegte Feld versetzen (sofern er dieses Plättchen den Regeln entsprechend anlegen und auch „bezahlen“ kann; s. u.).



→ 2.) Plättchen anlegen

Das Plättchen, zu dem der Spieler seine Figur versetzt hat, legt er vor sich in seine Auslage. *Die dabei zu beachtenden Anlegeregeln werden auf der übernächsten Seite erklärt.*

→ 3.) Plättchen aktivieren

Dann aktiviert der Spieler das neue Plättchen und alle zu ihm (auch diagonal) benachbarten Plättchen. *Mehr Details zu den Plättchen finden sich ab der nächsten Seite.*

→ 4.) Neues Plättchen aufdecken

Abschließend deckt der Spieler noch das nächste Plättchen vom gerade aktuellen Stapel auf und legt es an *den Anfang* der Kette, womit wieder 13 der 14 Felder (mit Spielfiguren bzw. Plättchen) belegt sind. Natürlich werden nach den 0er- zunächst die 1er-, dann die 2er- und schließlich die 3er-Plättchen benutzt.

Hinweis: Ab und an kann es vorkommen, dass auf den Feldern *direkt* hinter der jetzt letzten Spielfigur noch weitere Plättchen liegen: diese werden nun, in der 4. Phase des Spielzugs, von der Spielfläche entfernt (zurück in die Schachtel legen), und am Kettenanfang werden entsprechend viele neue Plättchen offen angelegt.

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über genau drei Durchgänge

Ein Durchgang endet mit dem Auflegen des letzten Plättchens dieses Stapels; es folgt eine Wertung

Das Spiel verläuft *nicht reihum*, sondern immer der Letzte in der Kette ist an der Reihe (evtl. auch mehrfach hintereinander)

Ein einzelner Zug:

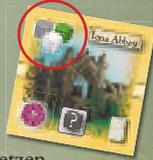
- 1.) **Spielfigur zu beliebigem Plättchen versetzen**
- 2.) **Plättchen anlegen**
- 3.) **Plättchen aktivieren**
- 4.) **Neues Plättchen auflegen**

Der rote Spieler ist an der Reihe. Wenn er seine Figur zur Wiese oder zum Dorf versetzt, ist er nach seinem Zug noch einmal an der Reihe (er ist ja dann immer noch Letzter in der Kette). Versetzt er seine Figur aber zum Wald oder darüber hinaus (bis Loch Ness möglich), kommt nach seinem Zug Gelb an die Reihe (und die Wiese und das Dorf werden entfernt).

Merke: Am Ende eines Zuges sind *immer* 13 der 14 Felder belegt – und *stets* bildet eine *Spielfigur* das Ende der Kette.

Die Plättchen

- Jedes Plättchen besitzt eine Bezeichnung und eine Rahmenfarbe, womit die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Art gekennzeichnet wird. *Beispielweise sind alle braunen Plättchen dazu da, Siegpunkte zu erhalten.*
- Ca. die Hälfte aller Plättchen verursacht Kosten, zumeist in Form von Ressourcen (*oben links abgebildet*), bevor man sie anlegen darf. Ist dort nichts abgebildet, kostet das Anlegen auch nichts. Kann ein Spieler die Anlegekosten nicht (*vor dem Anlegen!*) vollständig bezahlen (*auch nicht durch Zukauf vom Lager; siehe Kasten*), darf er seine Spielfigur nicht zu diesem Plättchen versetzen.
- Unten rechts ist auf einigen Plättchen (Dörfer, Destillen und „besondere Orte“) zu sehen, was sie *direkt* nach dem Anlegen, *einmal* im Spiel, *zusätzlich* zu ihrer Aktivierung, einbringen.
- Unten in der Mitte ist abgebildet, was ein Plättchen *jedes Mal*, wenn es aktiviert wird, einbringt.
- Die 13 „besonderen Orte“ zeigen zudem unten links zur besseren Erkennbarkeit eine entsprechende Markierung.



Das Lager

Im Zentrum der Spielfläche ist das „Lager“ zu sehen. Es zeigt für jede der fünf Ressourcenarten eine Reihe (mit den Zahlenfeldern 1, 2 und 3). Die Spieler können mit dem Lager *jederzeit* in ihrem Zug Handel treiben, indem sie Ressourcen heraus kaufen bzw. welche hinein verkaufen.

Kaufen (*nur erlaubt, um einen akuten Bedarf zu decken!*): Möchte ein Spieler Ressourcen vom Lager kaufen, legt er von seinen Münzen so viele auf das *niedrigste* freie Zahlenfeld der entsprechenden Reihe, wie dort angegeben ist, also entweder eine, zwei oder drei Münzen. Ist in einer Reihe kein Zahlenfeld mehr frei, kann diese Ressource momentan *nicht* gekauft werden.

Ein Spieler kann in seinem Zug zwar beliebig viele Ressourcen beliebiger Art kaufen, allerdings ist dies *ausschließlich* erlaubt, um damit die Anlegekosten eines Plättchens zu bezahlen oder um einen Bedarf bei den braunen Plättchen bzw. den Destillen (s. u.) zu decken. Aus diesem Grund lässt der Spieler die gekaufte/n Ressource/n gleich im Vorrat liegen, da er sie anschließend ohnehin sofort wieder abgeben müsste.

Verkaufen (*j e d e r z e i t im eigenen Spielzug möglich, auch mehrfach*): Möchte ein Spieler eine Ressource an das Lager verkaufen, legt er sie zurück in den Vorrat und nimmt sich dafür die Münze/n von dem mit dem meisten Geld belegten Feld der entsprechenden Reihe. Ein Spieler kann in seinem Zug beliebig viele Ressourcen beliebiger Art verkaufen. Liegen in einer Reihe keine Münzen, kann man diese Ressource momentan nicht verkaufen.

Hinweis: Whisky gilt nicht als Ressource und kann dementsprechend *weder ge- noch verkauft* werden. (Dasselbe gilt selbstverständlich auch für die Clanmitglieder.)

Ein umfassendes Beispiel: Anna benötigt als Anlegekosten für ‚Iona Abbey‘ 1x Holz, Stein und Schaf. Vorrätig hat sie 2 Holz, 1 Rind und 3 Münzen. Zunächst verkauft sie das Rind für 2 Münzen an das Lager und platziert dann die für den Kauf von 1 Stein und 1 Schaf notwendigen 2 bzw. 3 Münzen im Lager. Danach gibt sie noch 1 Holz ab und legt anschließend ‚Iona Abbey‘ an einen Steinbruch, eine Wiese und den mittleren Jahrmarkt an. Hierdurch erhält sie 1 Stein, 1 Schaf und die Möglichkeit, bis zu 4 verschiedene Ressourcen in Siegpunkte umzuwandeln. Als beliebige Ressource durch die Abbey nimmt sie sich ein Schaf, welches sie umgehend (für 3 Münzen) an das Lager verkauft. Von diesem Geld kauft sie sich für 1 Münze 1 Getreide, welches sie zusammen mit je 1 Holz, Stein und Schaf für 8 Siegpunkte (Jahrmarkt) abgibt.

DIE PLÄTTCHEN

Rahmenfarbe und Bezeichnung (oben rechts) **dienen der leichteren Orientierung**

Viele Plättchen verursachen Kosten (oben links), **bevor sie angelegt werden dürfen**

Unten rechts ist der „Einmal“-Nutzen angegeben

Unten in der Mitte wird der „Jedesmal“-Nutzen gezeigt

Das Lager

... kann jederzeit im eigenen Zug beliebig häufig genutzt werden

Kauf ausschließlich zum direkten Verbrauch (*nicht auf Vorrat*)

Verkauf jederzeit möglich



Das Lager zu Beginn von Annas Zug

Die Anlegeregeln

- Jedes neue Plättchen muss so platziert werden, dass es mit einer Seite an mindestens einem anderen Plättchen anliegt. (*Eck an Eck genügt nicht!*)
- Zudem muss auf wenigstens einem der *benachbarten* Plättchen mindestens ein *Clanmitglied* stehen (*hier gilt auch Eck an Eck!*).
- Der Fluss darf dabei weder unterbrochen noch darf ein zweiter Fluss begonnen werden; er verläuft gerade in Nord-Süd-Richtung. Dasselbe gilt für die Straße (gerade in Ost-West-Richtung).
- Plättchenseiten, auf denen weder Fluss noch Straße abgebildet sind, dürfen auch nur an Seiten angelegt werden, die weder Fluss noch Straße zeigen.
- Ansonsten gibt es *keine weiteren Einschränkungen*, insbesondere was das Aneinanderlegen verschieden (farbig)er Plättchen anbelangt.
Es ist also jederzeit möglich, eine Burg neben eine Wiese oder einen Wald neben einen See zu legen oder oder oder ...



Die Funktion der Plättchen

Nachdem ein Spieler ein Plättchen entsprechend der Anlegeregeln in seiner Auslage platziert hat, wendet er zunächst den Einmal-Nutzen dieses Plättchens an, sofern das Plättchen über einen solchen verfügt (Angabe unten rechts auf dem Plättchen). Danach darf er *das gerade gelegte Plättchen und alle Plättchen, die zu ihm benachbart sind* (auch über Eck!), aktivieren. Die Reihenfolge, in der er diese Plättchen aktiviert, ist ihm völlig freigestellt. Grundsätzlich gilt für *alle* Plättchen, dass sie ihren Nutzen nur jeweils *einmal* pro Aktivierung ausschütten. *Die Destille ermöglicht also pro Aktivierung nur den Umtausch von genau e i n e m Getreide in e i n Whiskyfass, ein Jahrmarkt kann pro Aktivierung nur e i n m a l zum Umtausch von Ressourcen in Siegpunkte genutzt werden usw.*

Gelber und grüner Rahmen: Produktionsfelder, Destillen bzw. Iona Abbey Steinbruch, Wald, Wiese, Weide, Getreidefeld: Wird ein gelbes bzw. grünes Produktionsfeld aktiviert, nimmt sich der Spieler ein entsprechendes Ressourcen-Steinchen vom allgemeinen Vorrat neben der Spielfläche und legt es auf das Plättchen.

Achtung: Auf jedem Produktionsfeld dürfen maximal *drei* Ressourcen-Steinchen liegen. Würde man mehr erhalten, geht man leer aus.

Tipp: Evtl. vor der Aktivierung Ressourcen von solchen Feldern an das Lager verkaufen.

Destille: Legt ein Spieler eine Destille an, erhält er sofort ein Whiskyfass vom Vorrat. Zudem ermöglicht jede aktivierte Destille (*also auch die gerade angelegte*) ihrem Besitzer, Whisky zu brennen. Dazu nimmt der Spieler eine *beliebige* gelbe Ressource von seiner Auslage (*das Herkunftsfeld muss nicht aktiviert sein, sondern lediglich die Destille*) und legt sie zurück in den allgemeinen Vorrat. Dafür erhält er von dort ein Whiskyfass, das er *neben* seiner Auslage abstellt (*also nicht auf der Destille*).

Iona Abbey: Die Abtei bringt – neben der dazugehörigen Karte (s. u.) – jedes Mal, wenn sie aktiviert wird, ein *beliebiges* Ressourcen-Steinchen nach Wahl des Spielers, das er auf die Abtei legt (*auch hierauf dürfen sich nur max. 3 Ressourcen-Steinchen befinden*).

Die Anlegeregeln

- **stets Seite an Seite**
- **mindestens 1 benachbartes Clanmitglied**
- **Fluss und Straße nie unterbrechen bzw. neu beginnen**

Der Nutzen der Plättchen

Das neue sowie alle zum ihm benachbarten Plättchen – in beliebiger Reihenfolge – aktivieren

Produktionsfelder: eine Ressource der entsprechenden Art

Destillen: Umtausch von einem Getreide in ein Whiskyfass (+ ein Fass beim Anlegen)

Iona Abbey: eine beliebige Ressource (+ eine bestimmte Karte beim Anlegen)