

Magyarra fordította: Hipszki László és Tapody Réka Orsolya
(2020.06-07)

Szerkesztette és lektorálta: Hipszki László
v1.2

Glen More

Chronicles



12+



2-4



90-120

Szabálykönyv

v2.0

1. Vegyél el egy lapkát

Sok más játékkal ellentétben a **Glen More II: Krónikákban** nincs rögzített játékosrend. Minden fordulóban a rondellán leghátul lévő játékos az aktív.



Ez a piros játékos fordulója (aki sorrendben az utolsó volt), így a piros a kiválasztott lapkára lép, majd elviszi.



2. Ha ez egy területlapka, tedd a saját területedhez.

Helyezd le a lehelyezési szabályoknak megfelelően.



3. Aktiváld ✓ az új és az összes szomszédos lapkát...

...bármilyen sorrendben,...



...hogy erőforrásokat és/vagy győzelmi pontokat szerezz, skótokat mozgass vagy whisky-t készíts.



Az erőforrások a lapkára kerülnek (maximum 3).

- A játékról dióhéjban

Ekkor a következő játékoson a sor. A sárga az utolsó játékos a rondellán, így most ő következik. Tovább halad a rondellán és felveszi Robert Bruce-t.



4. Ha az egy személyt ábrázol, akkor helyezz egy klánjelzőt a klántáblára.

A személylapkákat tedd félre a pontszámításhoz (a whiskys-hordóid és a különleges nevezetesség-kártyák mellé).



Egy klánjelző lehelyezése hasznos egyszeri vagy folyamatos hatásokat biztosít a számodra.



5. Helyezz fel lapká(ka)t a rondellára.



6. Négy pontozó kör, majd egy végső pontozás történik.

Amikor a játék változó számú forduló után véget ér, akkor a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot.



Történet

A **Glen More II: Krónikák**ban minden játékos egy skót klán vezetője a kora középkortól a 19. századig, aki bővíteni szeretné területét és gazdagságát. Klánod sikere attól függ, hogy képes vagy-e a megfelelő időben a megfelelő döntést hozni – árpatermesztéssel a whisky előállításához, az áruid különböző piacokon történő értékesítésével, a skót Felföldön élő klánok támogatásával vagy a különleges nevezetességek – mint a tavak és kastélyok - irányításának megszerzésével.

Vajon a te klánod gyakorolja a legnagyobb hatást a skót történelemre? Ha te szerzed meg a legtöbb győzelem pontot (GYP), akkor megcsináltad! Te nyerted a játékot, és a klánod mindenki felett áll. Slàinte mhath! (Jó egészséget!)

A játékmenet áttekintése

- ▶ A rondella utolsó pozíciójában lévő játékos előremegy és rálép bármelyik kiválasztott lapkára. (1a)
- ▶ A lapkát elveszi (1b), és hozzáadja a saját klánterületéhez (2), aktiválja a lapka akcióját (3) és legfeljebb 8 vele szomszédos lapkáját (gyakran erőforrásokat is helyezhet a lapkákra) vagy...
- ▶ ...a személylapkákat félreteszi a pontozás miatt. Ez lehetővé teszi a klántábla egy különleges hatásának aktiválását.
- ▶ Feltölti a rondellát 1 vagy több lapkával a lapkahalomból.
- ▶ Majd az utolsó pozícióban lévő játékos kezdi a fordulóját.
- ▶ Minden lapkahalom befejezése után egy pontozó kör történik.
- ▶ A negyedik normál pontozó kör után egy játékvégi pontozás történik.

Az alapjáték kibővíthető egy vagy több (a dobozban megtalálható) krónika beillesztésével, amik a játékmenetet sok szempontból megváltoztathatják. Az első néhány játékhoz az alapjátékot javasoljuk.

Tartozékok

1 rondella

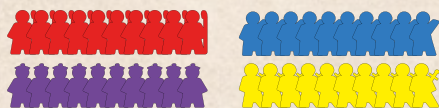


1 klántábla



Tartozékok

40 skót (minden színből 10)



40 klánjelző (minden színből 10)



40 érme



1 hatoldalú kocka (a következő számokkal: 1-1-1-2-2-3)



8 krónika az alapjáték bővítéséhez (további tartalmakkal)



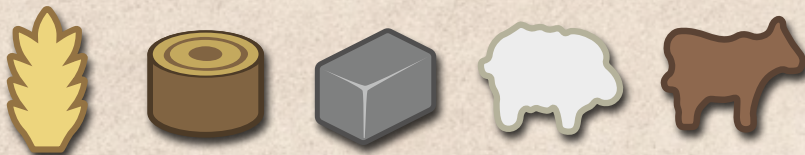
70 győzelmi pont jelző a következő értékekben:

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



90 erőforrásjelző:

20x árpa 20x fa 20x kő 15x birka 15x marha



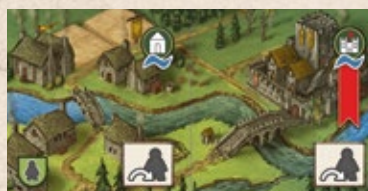
11 nevezetesség-kártya



25x whiskys-hordó



4 otthonlapka, ami a *kezdőfaluból* (bal) és a *családi kastélyból* (jobb) áll. A játék szempontjából ezeket 2 különálló lapkának kell kezelni.



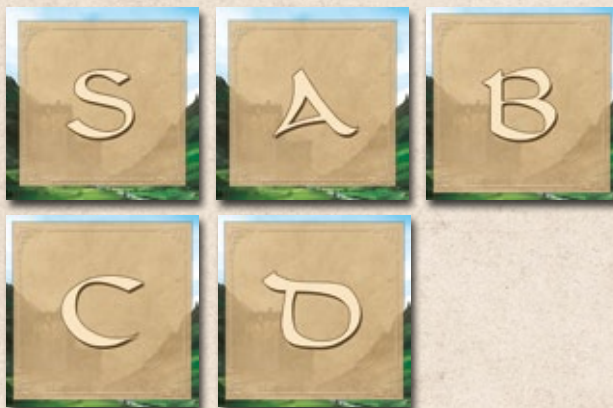
5 S-lapka (kezdőlapka)

14 A-halmos lapka

17 B-halmos lapka

17 C-halmos lapka

17 D-halmos lapka



1 David Hume lapka



Egy megjegyzés a krónikákról:

Minden krónika további szabályokat és anyagokat ad a játékhoz. Az egyértelműség miatt, először az alapjátékot fogjuk ismertetni. Minden krónika részletesen ismertetve lesz később ebben a szabálykönyvben.

Tartozékok (Kronikák)



4 hajó (a játékosok színeiben)

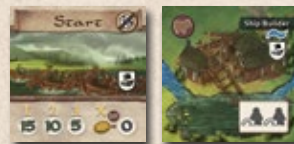


7 eredménykártya: győztes (Winner), második (Second), harmadik (Third) és 4 utolsó (Last) kártya

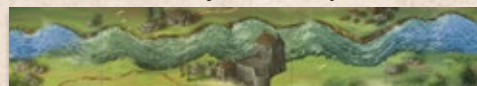
16 jutalomjelző



3 új lapka: verseny indulás (Race Start) lapka (1x), hajóépítő (Ship Builder) lapka (2x)



2 nem-játékos folyó



1



1 dupla-lapka méretű hegy



11



2 új szeszfőzde: Ben Wyvis (B-halom), Glen Albyn (C-halom)



5 cserelapka az alapjáték szeszfőzdéihez: Pulteney, Glen Mhor, Glenloch, Edradour és Millburn



3 "Single Cask" eladás-lapka (B-, C- és D-halom)



4 első pince kártya
4 második pince kártya
4 harmadik pince



111



1 angol figura



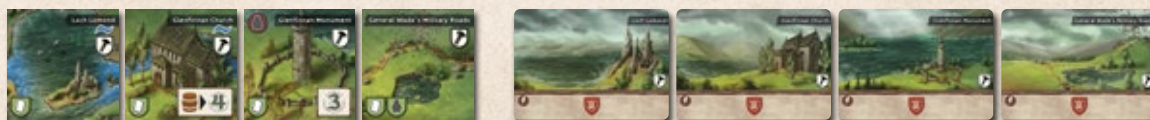
1 piactakaró lapka



1 Anglia-jelző



4 új lapka és a hozzájuk tartozó nevezetesség-kártya:
Loch Lomond, Glenfinnan Church, Glenfinnan Monument és General Wade's Military Roads



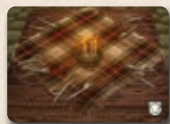
IV



Tartozékok (Kronikák)



4 haggis tálalóasztal



13 haggisjelző, 1-3 közötti értékekkel a másik oldalukon



6 új lapka (Drover's Inn, Ye Olde Inn, Creek Inn, Haggis House, Beast Feast Inn, Shetland)



8 új lapka (4 x Gathering A,B,C,D + Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George)



4 Skócia történelme nevezeteselemény kártya (Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George)



11 nevezetes-esemény kártya az alapjátékhoz



4 A skótok pörölye nevezetes-esemény kártya



10 Nagy Glen pontozókártya



28 szavazásjelző (16 x IGEN (AYE), 12 x NEM (NAY))



9 kisstílusű bűnöző az alapjátékhoz, S vagy B jelzéssel a hátlapjukon



7 kisstílusű bűnöző más krónikákhoz, 2 krónikaikonnal jelölve



28 penny (egyik oldalán -1, a másik oldalán +1 győzelmi pont (GYP) jelzéssel)



14 jelző, a kisstílusű bűnözők leírásánál később listázva



1. Alapfelállítás

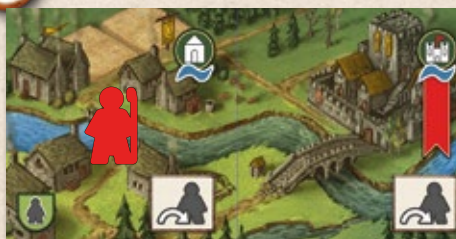
Minden játékos a rendelkezésre álló színek közül egyet választ és megkapja:

- ▶ A saját színéhez tartozó otthonlapkát (egy dupla lapka, ami a családi kastélyból, a kezdőfaluból és a folyóból áll)
- ▶ Minden skótot a saját színében
- ▶ Minden klánjelzőt a saját színében

Helyezz 1 skótot a kezdőfaludba.

1

A piros játékos otthonlapkája



skótok



érmék



klánjelzők



A rondella

Lapkahalmok: A-D



Üres hely az utolsó figura mögött

A piac

2. A tábla felállítása

- ▶ Helyezzétek a klántáblát és a rondellát az asztal közepére.
- ▶ Helyezzétek a tábla mellé az alkatrészeket – whisks-hordók, erőforrásjelzők (fa, kő, árpa, juh, marha), érmék és minden győzelmi pont jelző –, ezzel létrehozva a közös készletet.
- ▶ Helyezzétek a nevezetesség-kártyákat a tábla mellé. Azt javasoljuk, hogy csak az A jelű nevezetesség-kártyákat helyezzétek a játék kezdetén képpel felfelé a tábla mellé, és csak akkor adjátok hozzájuk a B, C és D nevezetesség-kártyákat, amikor a hozzájuk tartozó halmok bekerülnek a játékba.

3. A kezdeti játékosrend és a kezdőérmék meghatározása

- ▶ Minden játékos 1-1 skót figuráját egyvalaki vegye az összezárt kezébe.
- ▶ Majd a figurákat véletlenszerű sorrendben a rondella egymás követő mezőire helyezze le, bárhonnan indulva.
- ▶ Az utolsó pozícióban lévő játékos lesz a kezdő játékos, és kap 5 érmét, az utána következő játékosok sorrendben 6, 7 és 8 érmét kapnak.

2 játékos

Helyezd a hatoldalú dobókockát óramutató járásával meg egyező irányban az első figura előtti üres területre.

3 vagy 4 játékos

Ennyi játékos esetén a kocka használata opcionális (lerövidíti a játékidőt). Amennyiben úgy döntötök, hogy használjátok, járjatok el ugyanúgy, mint 2 játékos esetén.

Nevezetesség-kártyák

Mik azok a krónikák?

Minden krónika a **Glen More II: Krónikák** kiegészítője, ami új játékelemet ad az alapjátékhoz.

Ha még nem ismered a Glen More II: Krónikák játékot, érdemes az első néhány játékot teljesen krónika nélkül játszani. A legjobb élmény érdekében azt javasoljuk, hogy csak egy krónikát adj hozzá és majd később próbáld ki két vagy több krónika együttes használatát. A krónikák szabadon kombinálhatók.

Amikor elkezded érezni az alapjáték mechanikáit, kezd az 1. krónika, a „The Dragon Boat Race” (Sárkányhajó-verseny) hozzáadásával.

2 erőforrások

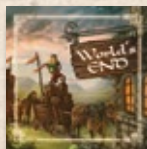


whisky-készlet

győzelmi pontok



Megjegyzés: Az erőforrások, érmék, győzelmi pontok és a whiskey kifogyhatatlanok. Ha kifogynátok valamelyikből, használjatok mást helyettük. A skótok száma korlátozott.



Klántábla

6



A David Hume-lapkát rakjátok a klántábla mellé.



4. A lapkahalmok szétválogatása

- ▶ Válogassátok szét és külön keverjétek össze a 4 lapkahalmot (a hátoldalukon A - D-ig jelölve), majd képpel lefelé rakjátok azokat a táblán a hozzájuk tartozó, megjelölt területekre.
- ▶ Rakjátok a "The End" lapkát durván a D-halom közepébe.

Bevezető játék felállítása

Az első játékoknál, vagy ha inkább egy rövidebb játékot szeretnétek, azt ajánljuk, a "The End" lapkát a D-halom tetejére rakjátok (a közepébe helyezés helyett).

5. A rondella felállítása

- ▶ Fogjátok az 5 kezdőlapkát (az S-el jelölteket), és véletlenszerűen helyezzétek le azokat képpel felfelé a figurák elé (vagy a kocka elé, ha használjátok), ahogy az ábrán látható.
- ▶ Töltsétek fel a rondella megmaradt helyeit az A-halom lapkáival, az óramutató járásának irányában.
- ▶ Az utolsó figura utáni hely üres marad, ahogy az ábrán is látható.
- ▶ A rondella felállításának így kéne kinézni: Figurák 1, 2, (3, 4) – (Kocka) – S-lapkák - A-lapkák (...) – Üres hely.

Csak 2 és 3 játékosnál

Rakjátok 1 érmét a készletből minden piac-sor balszélső (1-essel jelölt) helyére.

6. További alkatrészek felhelyezése

- ▶ A David Hume-lapkát rakjátok a klántábla mellé.

Haladójáték felállítása

- ▶ A **krónikákkal** való játék megváltoztatja a felállítást. Ezek a változások megtalálhatók az adott krónika szabályainál. Kérlek, kövessétek azokat a felállítás során.
- ▶ Válasszátok ki a használni kívánt krónika(ka)t.
- ▶ Adjátok a krónika(k) tartalmát a játékhoz, a krónika(k) szabályainak megfelelően.

Az első játékok előtt

Nyomkodjátok ki a kartonról és válogassátok szét a krónikák anyagait, és rakjátok bele azokat a megfelelő krónika tárolódobozába. Könnyen meg fogjátok találni a krónikákhoz tartozó anyagokat a krónikaikon segítségével, ami az alkatrészekben és a nyomókarton-lapokon is látható. A szétválogatott anyagokat az azonos szimbólummal jelölt tárolódobozokba rakjátok.

Ezzel a módszerrel az anyagok szétválogatása a játék után is egyszerűen elvégezhető lesz.

Játékmenet

A játék 4 körön keresztül zajlik. Az első kör akkor ér véget, amikor az A-halom utolsó lapkáját a rondellára helyezik, a második kör a B-halom utolsó lapkájának lehelyezésével ér véget, majd ugyanígy a harmadik kör a C-halom utolsó lapkájának lehelyezésével. A pontozókör azonnal megtörténik, amikor egy halom utolsó lapkáját (A-C) lehelyezik (lásd: 18. oldal, *Pontozás*).

A 4. kör akkor ér véget, amikor minden játékos eléri vagy áthalad a „The End” lapkán.

Egy utolsó pontozókör történik (lásd: 18. oldal, *A játék vége*).

Fordulósorrend

Felhívjuk a figyelmeteket arra, hogy sok más játékkal ellentétben, itt nincs rögzített játékos fordulósorrend!

Annak a játékosnak van a fordulója, akinek a figurája épp hátul van a rondellán (az üres hely mellett); előre mozgathatja figuráját bárhová a rondellán, ahová csak szeretné. Egy játékosnak egymás után több fordulója is lehet, amíg marad az utolsó pozícióban.

Ez azt is jelenti, hogy a játékosok egyenlőtlen számú fordulót tehetnek meg a játék végéig.

A kocka

A kocka egy fiktív játékosként működik, amely véletlenszerűen vesz ki lapkákat és lerövidíti a játékidőt.

Ez a szakasz csak a kocka használata esetén alkalmazandó.

Ha a kocka az utolsó pozícióban van, akkor az egyik játékos dob vele, majd előre mozgatja a kockán látható lapkák számával egyezően (nem a helyek számával egyezően – mivel figyelmen kívül hagyja a figurákat. Ha a kocka „krónikaikkal” rendelkező lapkán fejezi be a mozgást – lásd 10. oldal: *A lapkák felépítése* –, a kocka a következő olyan lapkára mozog előre, amelyen nincs ilyen ikon. Ahol a kocka végül befejezi a mozgást, az a lapka a dobóhalomra kerül, és a kocka elfoglalja a megürült helyet. A kocka nem távolítja el a „The End” lapkát.

Miután a kocka mozgott, és valószínűleg eltávolított egy lapkát, meghatározzátok a rondellán a következő játékost.

Példa:

A kocka 2 lapkát halad előre, mivel 2 lett vele dobva. A második lapkán van egy krónikaikon. A kocka figyelmen kívül hagyja ezt a lapkát és előre mozog a következő lapkára. Loch Lochy a dobóhalomra kerül.



Egy játékos fordulója

Egy játékos fordulója így történik:

- ▶ Előre halad a rondellán a figurájával valamelyik olyan helyre, ahol lapka van.
- ▶ Elveszi azt a lapkát, szükség esetén megfizetve a költségeit, és odahelyezi a figuráját.
- ▶ Lehelyezi a lapkát a lehelyezési szabályok szerint (lásd 12. o.: *Lehelyezési szabályok*).
- ▶ Aktiválja a lehelyezett lapkát és az összes (legfeljebb 8) szomszédos lapkát (lásd 14-16.o., *Lapkák aktiválása*).
- ▶ A rondellához ad az aktuális lapkahalomból 1 vagy több lapkát, hogy feltöltse a táblát, amíg csak 1 üres hely marad, az utolsó játékos figurája mögötti.

Kivétel: a "The End"

lapka, lásd a 18. oldalon.

Ha egy halom utolsó lapkáját helyezed le, akkor pontozás következik, mielőtt a következő játékos cselekedne. A D-halom kezelése másképp történik. Pontozás akkor következik csak, amikor minden játékos eléri a „The End” lapkát, vagy áthalad rajta.

Megjegyzés: Ha az összes játékos figurája áthalad egy lapka felett anélkül, hogy megvették volna, akkor az adott lapka a dobóhalomra kerül. Ez azonnal megtörténik, amikor az utolsó játékos a figurájával átmozog azon a lapkán. Ez azt jelenti, hogy egynél több lapka lesz hozzáadva a lapkahalomból a játékos fordulójának végén.

A lapkák felépítése

Minden lapkán van egy vagy több szimbólum.

A lapka neve a beazonosítására, de nincs hatással a játékmenetre.

A lapka megszerzésének költsége (ha van) - akár erőforrások, érmék, whisky vagy skótok.



Ez jelzi a lapka típusát. Erre utalhatnak a játék során a lapkák és a hatások.

Ez a *folyóikon* jelzi, hogy folyó folyik át a lapkán.

Ez jelzi a krónika típusát. Minden krónika különböző ikonnal van jelölve. A krónikaikkal ellátott lapkák védve vannak a kockától. (Lásd: 9. o.)

Ez jelzi a lapka hasznát minden aktiválásakor (Lásd: 14-16. o.).

Egyszeri hatást ad (ha van), amikor a lapkát hozzáadod a területedhez.

A lapkák erőforrásai korlátozottak: Minden lapka legfeljebb 3 erőforrást képes tárolni.



Védett ikon. A játékos nem mozoghat erre a lapkára. Csak áthaladni lehet a lapka felett.

A piac

A játékos a fordulójában bármikor vásárolhat vagy értékesíthet erőforrásokat a piacon. A piac a rondella közepén található.

Számozott mezősorokat (1, 2, 3) mutat az 5 erőforrás mindegyikéhez.

Vásárlás

Ha a játékosok meg akarnak vásárolni egy erőforrást, akkor az érméket az adott erőforrás sorának balról az első üres mezőjére helyezik - 1, 2 vagy 3 érmét, a jelzés szerint. Ha nincsenek üres mezők, akkor nem tudják megvásárolni azt az erőforrást.

A játékosok annyi erőforrást vásárolhatnak, amennyit csak akarnak, ha azonnal felhasználják őket bármilyen költség megfizetésére (például: fizetés lapkákért, erőforrások felhasználása egy kereskedelemplakával , árpáért whiskyhez, stb.). Nem kell előbb elköltened meglévő erőforrásaidat, hogy használhasd a piacot.

Készletként megőrzésre nem lehetséges erőforrások vásárlása.

Eladás

Ha a játékosok erőforrásokat akarnak eladni, akkor tegyék őket vissza a készletbe, és vegyék el az adott erőforrás sorában a jobbszélső érmehalmot. A játékosok addig adhatnak el erőforrásokat, amíg vannak érmék az erőforrás sorában a piacon. Ha a piac-sor üres, az erőforrás nem adható el. A játékosok tetszőleges számú erőforrást eladhatnak a fordulójuk során.

Az eladás bármikor megtörténhet a játékos fordulója alatt, még aktiválás előtt is, például, ha teret kell biztosítani az újonnan előállított erőforrások számára.



The Market

Matthias **vesz** egy marhát, lerak 2 érmét az erőforrás balszélső üres mezőjére. Mivel Matthias nem tudja megtartani az éppen megvett marhát, kereskedik a marhával az általa aktivált henteslapkán (Butcher).

Majd **elad** 1 birkát, visszarakja a készletbe és elveszi az erőforrás sorának legnagyobb érmehalmát (ebben a példában 3 érmét).

Az üres piac-sorok a jelenlegi és a lehetséges jövőbeni krónikákkal lesznek használva.

Megjegyzés: Whiskys-hordókat és skótokat nem lehet venni vagy eladni. Azok nem erőforrások.

Bevezető játékelállítás

Amikor tanulod vagy tanítod a játékot, érdemes lehet minden erőforrásból 1-et az üres piacmezőkre helyezni. Ha a játékosok vesznek egy erőforrást, elvehetik azt a piacmezőről, kicserélve a megfelelő számú érmére. Ha a játékosok eladnak a piacra, elveszik a piacmezőről az érméket, és a helyére az eladott erőforrást rakják. Így könnyen látható, mely erőforrások elérhetőek - egy kicsivel több "pakolászásért" cserébe.

Köszönöm Rahdo ezt a nagyszerű ötletet!

Lapkák megszerzése a rondelláról

- Mozgasd a figurád egy választott lapkára.
- Ha a lapka megvásárlásának költsége van, azt vásárlás előtt ki kell fizetni. Ezt megteheted úgy, hogy a megfelelő erőforrásokat – az erőforrásokat tartalmazó lapkákról felhasználva –, vagy érmét elköltöd a készletedből. Alternatív megoldásként a piac felhasználható a szükséges erőforrások vásárlására (lásd: 11. oldal, *A piac*). Ha egy skótot kell fizetned, akkor azt a klánterületeden található egyik lapkákról kell levenned.
- Ha nem tudod kifizetni a költséget, akkor nem szabad kiválasztanod azt a lapkát.
- Abban a ritka esetben, amikor egy játékos nem tud legálisan elvenni egyetlen elérhető lapkát sem, azt a lapkát eldobhatja, amelyikre rámozog. A játékos ezután 1 érmét vesz ki a készletből VAGY kap egy mozgáspontot (lásd: 15. oldal, *Aktiválások típusai*).



Ha személyt veszel el, lásd: Személyek, klánjelölők és a klántábla - 17. oldal.



Ha bármilyen más lapkát veszel el, lásd: Lehelyezési szabályok - 12. oldal.

Lehelyezési szabályok

Egy lapka lehelyezéséhez minden lehelyezési szabályt be kell tartani.

- Minden lapkát úgy kell lehelyezni, hogy legalább egyik oldala érintse egy már lehelyezett lapka szélét. Az nem elég, ha csak egy sarka érinti a lapkát.



- Egy lapkát az egyik skótod merőleges vagy átlós szomszédságába kell lehelyezni.

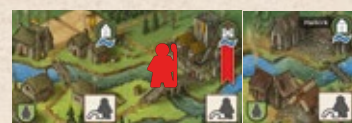


Fontos:

Ha nincs skót mellett, ahova az új lapkát szeretnéd lehelyezni, akkor a lapkát nem helyezheted oda.

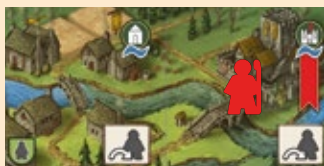
Egy folyó folyik keresztül az otthonlapkádön.

- Az összes folyót tartalmazó lapkát a folyó meghosszabbításaként kell lehelyezni (bármelyik oldalon).
- Folyó nélküli lapka nem helyezhető le egy folyóval rendelkező lapkától balra vagy jobbra.
- Minden játékos területén csak 1 folyó lehet.



Megjegyzés: A klánterületed az otthonlapkádból és az összes kapcsolódó lapkából áll.

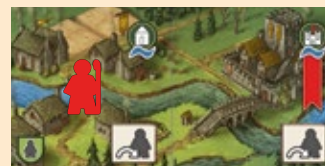
Példák a lehelyezési szabályokra:



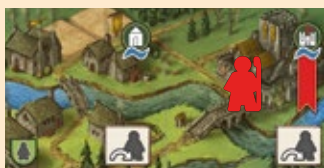
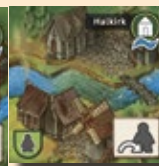
Halkirk lehelyezése ide egy második folyót indítana, ami nem engedélyezett.



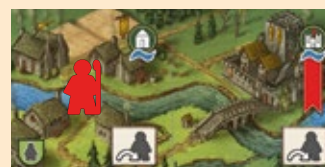
Lochridge lehelyezése ide megszakítaná a folyót. Ez nem engedélyezett.



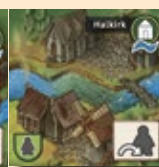
Lochridge lehelyezése ide nem lehetséges, mivel nincsen skót egy szomszédos lapkán.



Halkirk ide helyezése folytatja a folyót.



Lochridge végül egy megfelelő helyre került.



Lapkák felülepítése

Néhány lapka más, azonos típusú lapkák felülepítésére való (amit a típussal egyező arany ikon jelez).

A felülepítő lapkákon a típus ikonja mellett a felülepítés  ikonja is látható.

A felülepítő lapkák csak másik lapkára helyezhetők, soha nem állnak egyedül.

Egy lapka felülepítéséhez:

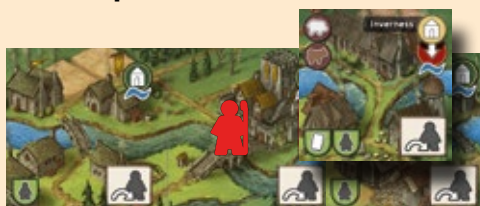
- ▶ A felülepítő lapka típusának meg kell egyeznie a felülepített lapka típusával.
- ▶ A folyónak is meg kell egyeznie (folyót nem szabad hozzáadni, vagy eltávolítani).
- ▶ A felülepítő lapka a felülepített lapka tetejére kerül.
- ▶ A felülepítő lapkát az egyik skóttal szomszédosan kell lehelyezni. Az is elég, ha van egy skótd az azon a lapkán, amit felülepítesz.
- ▶ A játék hátralévő részében csak a legfelső lapka lesz használható.
- ▶ Az otthonlapkád lapkái is felülepíthetők, ha a többi követelménynek megfelelnek.

Egy felülepített lapka egyszeri hatásai megmaradnak (Lásd: 14.o., *Egyszeri hatások*). Például, nem kell visszatenned egy nevezetesség-kártyát a készletbe, ha felülepítetted a nevezetességedet. Az erőforrások és a skótok a felülepített lapkáról átkerülnek az újonnan lehelyezett lapkára.

A felülepítő lapkák ugyanúgy aktiválják magukat és az összes szomszédos lapkát, mint a normál lapkák.

Felülepíthetsz már felülepített lapkákat. Egy ilyen lapkahalom 1 lapkának számít pontozáskor, vagy amikor lapkák kerülnek eltávolításra.

Példa a felülepítésre:



Inverness ráhelyezhető Halkirk tetejére. Mindkettőnek ugyanúgy van faluikonja. A folyó sem szakadt meg, és van egy skót is a szomszédos lapkán.

faluikon



falu felülepítő-ikon



Egyszeri Hatások

Miután egy lapka szabályosan le lett helyezve, akkor megkapod az újonnan lehelyezett lapka bal alsó sarkában látható egyszeri hatást.

Az egyszeri hatások típusai:



Nevezetesség-kártya:

Megkapod a megfelelő nevezetesség-kártyát, használd annak hatását (lásd: *Nevezetességek*, I. függelék, 19. oldal), és rakd egy külön helyre a klánterületed mellé. Néhány nevezetesség-kártya egyszeri hatásokat ⚡, mások folyamatos hatásokat ∞, míg néhányuk játék végén aktiválódó ♠️ hatásokat biztosít.

Használd a nevezetesség-kártya egyszeri hatását, mielőtt aktiválnád az újonnan lehelyezett lapkát (lásd lentebb: *Lapkák aktiválása*).



Skót:

Helyezd 1 skótot a készletedből, az újonnan lehelyezett lapkára.



Joker erőforrás:

Kapsz 1 választott erőforrást a közös készletből (marha, birka, fa, kő vagy árpa). A whiskys-hordó nem erőforrás, ezért nem választható.



Klánjelző:

Fogd az egyik klánjelződet és helyezd a klántáblára, követve a klánjelzőkre vonatkozó szabályokat, lásd: 17. oldal, *Személyek, klánjelzők és a klántábla*.



Whisky:

Kapsz egy whiskys-hordót a közös készletből, amit rakj egy külön helyre a klánterületed mellé (ahol a személylapkákat, nevezetesség-kártyákat és a whiskys-hordókat tartod).

A whisky-készlet korlátlan.



Érme:

Kapsz egy érmét a közös készletből.



Győzelmi pontok (GYP):

Megkapod a jelzett számú GYP-t.

Az egyszeri hatások végrehajtása után a lapkák aktiválódnak.

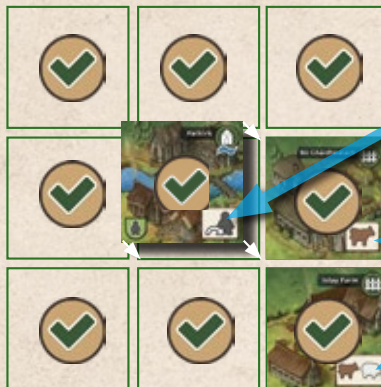
Lapkák aktiválása



Miután egy lapka szabályosan le lett helyezve, és az egyszeri hatások megtörténtek, maga a lapka és az összes körülötte lévő lapka is aktiválható.

Az újonnan lehelyezett lapkát és az összes szomszédos lapkát bármilyen sorrendben aktiválhatod. Szomszédos lapkának számít minden lapka, ami merőlegesen és átlósan szomszédos az újonnan lehelyezett lapkával.

Minden lapka fordulónként csak egyszer aktiválható, hacsak a szabály másképp nem rendelkezik. A jobb alsó sarokban található ikon mutatja, mit csinál a lapka az aktiválásakor.



Aktiváld az éppen lehelyezett lapkát.

Valamint, aktiváld az összes szomszédos lapkát, például ezeket.

Az aktiválások nem kötelezőek.

Kiválaszthatod az aktiválás sorrendjét, de egy aktiválást be kell fejezni, mielőtt a következő megkezdődne. Lásd: 16. oldal, *Aktiválási példák*.

Az aktiválások típusai:

Erőforrások szerzése

Vegyél ki a közös készletből 1-et a képen látható erőforrásból, és helyezd az aktivált lapkára.

Vegyél ki a közös készletből 1-et bármelyik erőforrásból (fa, kő, árpa, marha vagy birka), és helyezd az aktivált lapkára.

Vedd ki a képen látható 2 erőforrást a közös készletből, és helyezd az aktivált lapkára.



Fontos: Lapkánként 3 erőforrás a limit. Minden további előállított erőforrás elveszik.

Erőforrások cseréje

Erőforrásokat cserélhetsz győzelmi pontokra, whiskys-hordókra vagy klánjelzők lehelyezésére. A kicserélt erőforrásokat mindig tedd vissza a közös készletbe.

Cserélj ki 2 vagy 4 különböző választott erőforrást 4 vagy 8 győzelmi pontra.

Cseréld ki az állatok bármilyen kombinációját a megadott győzelmi pontokra. Például, tegyél vissza 1 birkát és 2 marhát a közös készletbe, hogy 8 győzelmi pontot kapj.

Cseréld ki 3 erőforrás bármilyen kombinációját 7 győzelmi pontra. Például, tegyél vissza 1 birkát és 2 követ a közös készletbe, hogy 7 győzelmi pontot kapj.

Cseréld el *pontosan* a látható erőforrásokat a megadott győzelmi pontokra.



Rakj vissza bármelyik erőforrásból 1-et a közös készletbe, és helyezd le egy klánjelölődet a klántáblára, a szabályoknak megfelelően. Lásd: 17. oldal, *Személyek, klánjelzők és a klántábla*.

Cserélj ki 1 árpát 1 whiskys-hordóra.

Mozgáspontok

Szerzel 1 mozgáspontot minden egyes aktivált lapka után, amelynek jobb alsó sarkában mozgásikon található.

Minden mozgáspont lehetővé teszi 1 skót számára, hogy a klánterületeden az általa használt lapkáról merőlegesen vagy átlósan egy szomszédos lapkára mozogjon.

Ha több mozgáspontot szereztél, akkor ezeket felhasználhatod több skót mozgatására, vagy néhányuk egynél többszöri mozgatására is.

A megszerzett mozgáspontokat felhasználhatod teljesen, semennyire vagy csak részben is.

Győzelmi pontok

Aktiválás után azonnal megkapod a lapkán látható győzelmi pontokat.

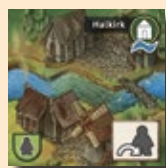


Felülepítő lapkák

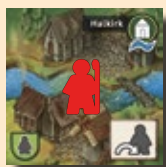
Amikor felülepítő lapkák kerülnek lehelyezésre (Lásd: 13. oldal, *Lapkák felülepítése*), a felülepítő lapka és az összes szomszédos lapka az aktiválási hatásának megfelelően aktiválódik. A felülepített lapka a felülepítő lapka alá kerül, és többet nem lehet aktiválni, valamint pontozáskor sem számít.



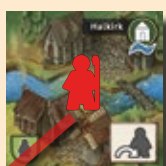
Aktiválási példák:



Halkirk a családi kastély mellé került lehelyezésre.

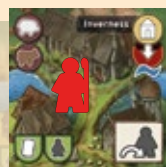


Először Halkirk egyszeri hatása történik meg. Egy újabb skót kerül fel Halkirkra.



A Halkirk-lapka aktiválódik (1 mozgáspont) és az összes szomszédos lapka is (1 mozgáspont a kastélytól és 1 fa Inshriach-tól).

1 fa kerül Inshriach-ra, és a piros játékos 2 mozgáspontot költöthet el skóttjai mozgatására.



A játék későbbi részében a piros játékos felülépíti Halkirköt, egyszeri hatásként megkapva a megfelelő nevezetesség-kártyát, illetve még egy skótot.

Ezután Inverness és a környező lapkák aktiválódnak, 2 mozgáspontot (1-et Invernesstől, 1-et a kastélytól) és 1 fát (Inshriach ismételt aktiválása miatt) generálva.

Személyek, klánjelzők és a klántábla



Ha egy játékos egy személyt vesz fel, akkor a lapkát nem a klánterülethez illeszti, hanem egy külön készletbe rakja (a játékos whiskys-hordói és nevezetesség-kártyái mellé). Ezért egy személy felvétele nem aktiválja semelyik területlapkádát, és nem számítanak bele a terület méretébe a játék végi pontozáskor.

Ehelyett a személyek egy egyszeri hatást biztosítanak. A játékos használhatja egy másik klán előnyét:

- ▶ A játékos az egyik **klánjelzőjét** az üres klánmezők egyikére helyezi a **klántáblára**.
 - ▶ A játékosnak meg kell fizetnie az összekötő utakon feltüntetett költségeket, ami a kiválasztott klánmezőt összeköti
 - vagy a zöld **kezdőrégióval**, vagy
 - bármelyik klánmezővel, ahova már helyeztek le klánjelzőt (a klánjelző játékoszínétől függetlenül).
 - ▶ A játékos befizeti az utakon feltüntetett érmeköltséget a közös készletbe. Ha egy játékos nem tudja megfizetni az út költségét, akkor nem választhatja azt a klánmezőt.
 - ▶ Majd a játékos megkapja a bónuszt a klántól.
 - ▶ Kérjük, nézd meg a 19-20. oldalon található 2. függelék, vagyis a klánmezők listáját.
- ▶ **Minden klánmezőt játékonként csak egyszer lehet felhasználni.**

Kérjük, jegyezd meg: A klántáblán lévő üres klánmezők a jövőbeni krónikákkal vagy promókkal lesznek használva.

Példák a klántáblára:

A játék elején, ha még nincsenek klánjelzők felrakva a klántáblára, az út költsége a **kezdőrégiótól** lesz számolva.

Ha egy játékos egy klánjelzőt szeretne lerakni a MacLeod-ra (hogy 3 érmét kapjon), nem kell útköltséget fizetnie, mivel nincs költsége a kezdőrégió és a MacLeod közötti útnak.

Egy klánjelző McKay-re helyezése ugyanebben a helyzetben 2 érmébe kerülne, mivel összesen két érmeköltségű út található a kezdőrégió és McKay között.



Később..

Egy klánjelző lerakása MacLachlan-re (1 győzelmi pont érdekében felhasználatlan mozgáspontként) csak 1 érme útköltségbe kerülne, mivel MacMillan-on van már egy klánjelző - és az a legközelebbi foglalt klánmező. Nem számít melyik játékos szeretne klánjelzőt rakni MacLachlan-re, az árát a legközelebbi foglalt klánmezőtől kell számolni, ebben az esetben MacMillan-tól.



Pontozás

A pontozókörok

Összesen 4 pontozókör van a játékban. Az első 3 pontozókör akkor történik meg, amikor egy lapkahalom (A, B és C) utolsó lapkája felkerül a rondellára. A 4. pontozókör lentebb kerül ismertetésre (A *játék vége*).

A pontozókörok mindegyike ugyanúgy működik:

- ▶ A játék felfüggesztésre kerül mindegyik pontozókörnél.
- ▶ Az összes pontozókörben a játékosok összehasonlítják eredményeiket 4 területen, az adott kategóriában a legkevesebbet elérő játékosokkal:
 - Skótok száma a *családi kastély* lapján (nem bármelyik másik kastélyban)
 - Nevezetesség-kártyák száma
 - Whiskys-hordók száma
 - Személylapkák száma
- ▶ Egy játékos pontokat szerez aszerint, hogy az adott kategóriában mennyivel előzte meg a LEGKEVESEBBET elérő játékost.

A különbség a legkevesebbet elérőtől	1	2	3	4	5
Megszerzett győzelmi pont	1	2	3	5	8

Példa: A játékosok összehasonlítják a nevezetesség-kártyáik számát. Matthiasnak 5 nevezetesség-kártyája van, Andreasnak 3, Steffennek 1: Matthiasnak 4-el több, mint a legkevesebb nevezetesség-kártyával rendelkező játékosnak, Steffennek, ezért 5 győzelmi pontot szerez. Andreasnak 2 nevezetesség-kártyával van több, mint Steffennek, ezért 2 győzelmi pontot kap. Steffennek van a legkevesebb nevezetesség-kártyája, így nem kap győzelmi pontokat.

A játékosok a pontozókör után megtartják skótjaikat, nevezetesség-kártyáikat, whiskys-hordóikat és személylapkáikat. A pontozás után azok nem kerülnek vissza a közös készletbe.

A játék vége

A játék végére és a negyedik pontozókörre akkor kerül sor, amikor az utolsó játékos eléri vagy elhagyja figurájával a *The End* lapkát.

Általában a játékosok a *The End* lapkán túlra mozognak, kiválasztják az utolsó lapkájukat, amelyet elvesznek a rondelláról, és megfelelően felhasználják. Ha egy játékos már nem szeretne a *The End* lapka után lévő lapkák közül elvenni semmit, akkor a maga számára azonnal befejezheti a játékot, ha rálép a *The End* lapkára. Több játékos is ráléphet a *The End* lapkára.

Ha a kockával játszottok, akkor a kocka kikerül a játékból, amikor eléri a *The End* lapkát.

A végső pontozás a következőképpen működik:

- normál pontozás történik, a fentiek szerint (*Pontozás*).
- majd minden játékos területét összehasonlítják a legkisebb területű játékoséval (a legkevesebb lapkából álló). Minden játékos 3 győzelmi pontot **veszít** minden egyes lapka után, amennyivel többet rakott le, mint a legkevesebb lapkával rendelkező játékos! (A személyek nem számítanak bele a terület méretébe.)

Példa: Ha Andreasnak 15 lapkája van, Matthiasnak 13 és Steffennek 16, akkor Andreas 6 pontot veszít (2 lapkával többje van, mint Matthiasnak, akinek a legkevesebb, tehát -3 győzelmi pontot lapkánként), Steffen pedig 9 pontot veszít (3 lapkával többje van, mint Matthiasnak, tehát -3 győzelmi pontot lapkánként).

- Minden játékos kap 1 győzelmi pontot minden érdeme után.
- Néhány nevezetesség-kártya további győzelmi pontokat ad a játék végén.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot.

Döntetlen esetén, a legtöbb megszerzett erőforrás dönt a döntetlent elérők között.

Ha továbbra is döntetlen, akkor a játékosok megosztottnak a győzelmen.

1. függelék - Nevezetesség-kártyák

Ezt a 11 nevezetesség-kártyát tartalmazza az alapjáték. Egyes krónikák újabb nevezetesség-kártyákat adnak a játékhoz, amelyek a 21. oldaltól kezdődően, a krónikák szabályainál vannak listázva. Ha egy nevezetesség-kártya egyszeri hatással rendelkezik (⚡), akkor az az aktiválás előtt történik meg.

Armada!le Castle:

A végső pontozáskor az első 8 érmédért 2 győzelmi pontot kapsz a szokásos 1 győzelmi pont helyett.

Castle of Mey:

Ahelyett, hogy aktiválnád a szomszédos lapkákat, azzal, hogy *Castle of Mey*-t melléjük helyezed, azonnal aktiválhatod a területeden lévő összes lapkát. Ettől még minden lapka fordulónként csak egyszer aktiválható.

Castle Stalker:

Azonnal vegyél el 3 érmét a közös készletből.

Castle Moil:

Az összes pontozókörben a családi kastélyodon lévő skótid duplán számítanak a győzelmi pontok kiszámításakor. Tehát, ha van 3 skótid a családi kastélyodon, akkor a pontozásnál 6 skótnak számítanak.

Donan Castle:

Azonnal helyezd le 1 klánjelződet a klántáblára. Meg kell fizetned az út költségét, ha van ilyen (lásd: 17. oldal, *Személyek, klánjelzők és a klántábla*).

Duart Castle:

Azonnal helyezd le 1 klánjelződet a klántáblára. Kapsz 1 érmét. Meg kell fizetned az út költségét, ha van ilyen (lásd: 17. oldal, *Személyek, klánjelzők és a klántábla*).

Inverness:

Azonnal vegyél el 1 árpát és helyezd az *Inverness* lapkára. Vegyél el egy 1 whiskys-hordót is, és tedd a whisky-készletedhez (a játéktérlet mellé a nevezetesség-kártyáidhoz és személyeidhez, ha vannak ilyenek).

Loch Lochy:

Azonnal vegyél el 2 erőforrást (fa, kő, árpa, birka vagy marha), és helyezd őket a *Loch Lochy* lapkára.

Loch Morar:

Eltávolíthatsz legfeljebb 2 lapkát a klánterületről. Vedd ki őket a játékból. Az elrendezésnek azonban továbbra is szabályosnak kell maradnia. *Loch Morar* is eltávolítható a saját nevezetesség-hatásával. Ha egy felülepítő lapkát távolítasz el, akkor az alatta lévő összes lapkát is el kell távolítani. Ha eltávolítasz egy nevezetesség-lapkát, akkor őrizd meg a nevezetesség-kártyát. Az eltávolított lapkák minden erőforrását és skótját helyezd át a családi kastélyodba. Ha *Loch Morar* eltávolítja saját magát, a körülötte lévő lapkák aktiválása ettől még megtörténik..

Loch Ness:

Mindegyik fordulóban, aktiválhatsz 1 további lapkát a területeden bárhol, amely aktiválási szimbólummal rendelkezik. Ennek a lapkának nem kell a *Loch Ness* vagy bármely más aktivált lapka mellett lennie. Ettől még minden lapka fordulónként csak egyszer aktiválható. Amikor *Loch Ness* kerül lehelyezésre, először ki kell fizetned a skótot (a lapka költsége), ezután helyezheted le a lapkát. A skótot a klánterületről kell levenned. *Loch Ness*-t nem helyezheted le annak a skótnak a szomszédságába, amivel *Loch Ness* költségét fizetted ki.

Loch Shiel:

Azonnal helyezz le 1 skótot a *Loch Shiel* lapkára, vegyél el 1 whiskys-hordót és add hozzá a whisky-készletedhez.

2. függelék - Klánmezők

A klánbónuszok általában azonnali (⚡) hatások, de lehetnek folyamatos hatások (∞) is. A klánmezőkről szerzett erőforrások bármelyik lapkára lerakhatók. Az erőforrások lehelyezésekor azonban tartsd észben, hogy az erőforrások maximális száma továbbra is: lapkánként 3.

Brodie:

Azonnal győzelmi pontokat (GYP) kapsz a falvid után: Ha 3 falud van, 5 GYP-ot kapsz. Ha 4 vagy több faluval rendelkezel, 8 GYP-ot kapsz utánuk.

2. függelék – Klánmezők

- Cameron:** Azonnal aktiválj 1 kereskedelemplakát . Azonnal kapsz 3 mozgáspontot. Az egyes lapkákat fordulónként csak egyszer aktiválhatod.
- Chisholm:** Azonnal vegyél el 1 árpát, és tedd rá bármelyik lapkára. Vegyél el 1 skótot, és tedd rá bármelyik lapkára.
- Douglas:** Ezt a klánt többször és több játékosnak is meg lehet szereznie. Azonnal **ad 3 GYP-ot**.
- Grant:** Azonnal győzelmi pontokat kapsz azokért a lapkákért, amelyeken legalább egy skót van: ha van *legalább 5 skótod különböző lapkákon*, akkor **5 GYP-ot** kapsz. Ha *6 vagy többed van*, akkor **8 GYP-ot** kapsz.
- Gunn:** Azonnal vegyél el 1 birkát és 1 marhát a közös készletből, és tedd őket bármelyik lapkára.
- MacDonald:** Azonnal vegyél el 1 követ és 1 fát a közös készletből, és tedd őket bármelyik lapkára.
- MacDonell:** Aktiválhatsz 1 nyersanyag-  és 1 whisky-lapkát . Ne aktiváld a környező lapkákat.
- MacGregor:** Ha egy whisky-lapkát  aktiválsz, dönthetsz úgy, hogy nem használod fel az aktiválás hatását egy whiskys-hordó előállításához, **helyette** ilyenkor azonnal **3 győzelmi pontot** kapsz. Ez egy folyamatos hatás (∞). Ha egy szeszfőzdének nincs aktiválás-ikonja whiskys-hordó előállításához, ezt a hatást nem lehet használni. Nem kell kifizetned az aktiválás normál költségét ezen hatás használatához.
- Mackintosh:** A kastélylapkáidat  most skótoknak kell tekintened a lapkalehelyezés tekintetében. Lehelyezhetsz új lapkákat bármelyik, skótok nélküli kastélyod mellé. Ez egy folyamatos (∞) hatás.
- MacLachlan:** A fel nem használt mozgáspontjaidról lemondhatsz 1-1 győzelmi pontért cserébe. Ez egy folyamatos (∞) hatás.
- MacLeod:** Azonnal kapsz 3 érmét a közös készletből.
- MacMillan:** Azonnal távolítsd el a játékból az egyik lapkát a területedről. Az elrendezésnek továbbra is szabályosnak kell maradnia. Ha egy felülepítő lapkát távolítasz el, akkor az alatta lévő összes lapkát is el kell távolítani. Ha eltávolítasz egy nevezetesség-lapkát, akkor őrizd meg a nevezetesség-kártyát. Az eltávolított lapkák minden erőforrását és skótját helyezd át a családi kastélyodba. Az otthonlapkán lévő kezdőfalut, és a családi kastélyt sem lehet eltávolítani ilyen módon.
- MacPherson:** Azonnal győzelmi pontokat kapsz a területeden lévő felülepítő lapkáid  száma után. Ide tartoznak azok a felülepítő lapkák is, amiket már felülepítettél. Ha van *legalább 2 felülepítő lapkád*, kapsz **5 GYP-ot**. Ha *3 vagy több felülepítő lapkád* van, akkor **8 GYP-ot** kapsz.
- MacLean:** Aktiválhatsz 1 állat-  és 1 whisky-lapkát . Ne aktiváld a környező lapkákat.
- McKay:** Azonnal vedd el a *David Hume* személylapkát, ami 2 embernek számít a pontozókörkben.
- McKenzie:** Azonnal vegyél el 1 árpát, és tedd rá bármelyik lapkára. Valamint, kapsz 1 whisky-t a közös készletből.
- McKinnon:** Azonnal vegyél el 1 skótot, és tedd rá bármelyik lapkára. Továbbá, kapsz 2 érmét a közös készletből.
- Munro:** Azonnal válassz 1 lapkát a dobottak közül, és építsd be a területedre, a költsége kifizetése nélkül. Ha személylapkát választasz, akkor továbbra is minden út költségét meg kell fizetned (lásd: 17. oldal, *Személyek, klánjelzők és a klántábla*).
- Oliphant:** Azonnal győzelmi pontokat kapsz a jelenleg elérhető érméidért: Ha van *legalább 9 érmed*, kapsz **5 GYP-ot**, ha van *legalább 12 érmed*, **8 GYP-ot** kapsz.
- Ross:** Azonnal vegyél el 2 skótot, és tedd őket bármelyik lapkára.
- Sinclair:** Ha aktiválsz egy kereskedelemplakát , akkor az aktiválási költség megfizetésénél szükséges egyik erőforrást helyettesítheted 1 érme befizetésével a közös készletbe. Ez egy folyamatos (∞) hatás. Ez a hatás aktiválásonként csak egyszer és csak az egyik szükséges erőforrással használható.
- Sutherland:** Azonnal győzelmi pontokat kapsz a területeden lévő folyólapkák  után. Ha van *legalább 4 folyólapkád*, kapsz **5 GYP-ot**. Ha van *legalább 6 folyólapkád*, akkor **8 GYP-ot** kapsz.

1. krónika – A sárkányhajó-verseny

2-4 játékos.

Ennek a krónikának a használata 5 perccel növeli meg a játékidőt.
Könnyen játszható krónika.



Áttekintés

Kevéssé ismert tény, hogy valóban tartottak a Skót-felföldön hajóversenyeket. A hajóverseny megnyerése akkor történik meg, amikor a játékos hajója a folyón az összes többi játékos klánterületén átvitorlázik, majd először ér vissza a családi kastélyba!

Tartozékok

4 hajó (a játékosok színében).

3 új lapka: Race Start Tile (1x), Ship Builder Tile (2x).

7 eredménykártya: Winner, Second, Third és 4 Last kártya.

2 nem-játékos folyó (a két- és háromfős játékokhoz)

16 jutalomjelző.



Felállítás módosítása

Minden játékos megkapja a hajóját a saját színében, és a családi kastélyába teszi.

A kezdő lövés szimulálására, a verseny indulás lapkát (Race Start) rakjátok durván a B-lapkahalom felső harmadába (így az játékba kerül a B-lapkahalom elkezdésekor). Az eredménykártyákat tegyétek félre a verseny végéig. Rakjátok a nem-játékos folyókat a játékosok közé, ha csak 2 vagy 3 fővel játszotok. Keverjétek meg a jutalomjelzőket és véletlenszerűen rakjátok le belőlük 2/3/4-et (egy 2/3/4-fős játékban) képpel lefelé mindegyik játékos családi kastélyába és mindegyik nem-játékos kastélyba (a nem-játékos folyókon). A nem használt jelzőket rakjátok vissza a dobozba.

Új szabályok

Amikor az első játékos áthalad a verseny indulás lapkán (Race Start) a figurájával, a verseny *minden játékosnak* megkezdődik. Bármelyik játékos vezetheti a hajóját az óramutató járásával megegyező irányba a folyó mentén:

A játékosok mostantól használhatnak mozgáspontokat (például a falvak aktiválásáért szerzettek) arra, hogy a hajójukat mozgassák egy skót helyett. Egy hajó csak az óramutató járásával megegyező irányba tud a folyó mentén mozogni. Ha egy hajó bármely játékos területén eléri a folyó bal szélső részét, akkor az óramutató járásával megegyező irányba folytatja a mozgást a játékos (vagy a nem-játékos folyó) folyólapkájának jobb széle felé, balra mozogva. Egy két- vagy háromfős játékban, 1 vagy 2 nem-játékos folyó lesz elhelyezve a játékosok között, és azokon a hajóval szintén át kell utazni.

Pontozás és jutalmak

Az első játékos, aki a hajójával újra eléri a családi kastély lapkát, megkapja a *Győztes* kártyát, ami 15 győzelmi pontot (GYP) ér, és azonnal kap egy whiskys-hordót. A második játékos, aki eléri a családi kastélyt, megkapja a *Második* kártyát, ami 10 GYP-ot ér, a harmadik játékos megkapja a *Harmadik* kártyát, ami 5 GYP-ot ér. Miután egy hajó visszaért a családi kastélyába, már nem mozgatható a továbbiakban. Az a játékos, aki nem ért vissza a családi kastélyba, amikor már mindenki más visszaért a családi kastélyába, megkap egy *Utolsó* kártyát, amit egy üveg tökehalmáj-olaj képvisel, valamint ennek a játékosnak az érmei a végső pontozáskor nem érnek semmit. (Az *Armada* Castle nevezetesség-kártyáért járó pontokat továbbra is megkapja). Ha a játék véget ér, és 1 vagy több játékos nem ért még vissza hajójával a családi kastélyába, azok a játékosok mindannyian megkapják az *Utolsó* kártyát.

Továbbá, ha egy játékos elér vagy elhalad egy kastély mellett a verseny során, az a játékos választhat 1-et az adott kastélyon lévő jutalomjelzők közül, és megkapja a megfelelő jutalmat, a többi jelzőt pedig újra visszarakja képpel lefelé. A bónuszt azonnal megkapja. A saját családi kastélyba való visszaérkezésért a verseny végén szintén jár egy jutalomjelző.

Új aktiválások



Kapsz 2 mozgáspontot, amit elkölthetsz a 15. oldalon lévő mozgáspont szabályok szerint, vagy a hajód mozgására

Megjegyzés: A hajókat tartalmazó lapkákat nem lehet eltávolítani a klánterületről semmiféle hatással.

A nem-játékos folyók használata

Ezek a nem-játékos folyók meghosszabbítják a folyó hosszát, mivel ezeken is át kell utazni a hajóval, hogy elérjétek a családi kastélyt.

A nem-játékos kastélyokat is úgy kell kezelni, mint a játékosok kastélyait: Amikor valaki egy hajóval elér egy nem-játékos kastélyt, akkor a játékos elvesz 1-et az ott lévő jutalomjelzők közül.

2. krónika - Hegylakó - Csak egy maradhat

2-4 játékos.

Ennek a krónikának a használata 5 perccel növeli meg a játékidőt.

Könnyen játszható krónika.



Áttekintés

Van egy hegy, amelynek legmagasabb csúcsán, van egy hely, pontosan 1 skótnak. Ezt a skótot úgy hívjuk "A Hegylakó" - és csak egy maradhat.

Tartozékok

1 dupla-lapka méretű hegy.

Felállítás módosítása

A hegyet rakjátok le az előkészítés során rögtön az üres hely elé, az utolsó 2 A-lapka helyett. A hegy 2 helyet foglal el a rondellán.

Új szabályok

- Ha egy játékos a figurájával átmozog a hegyen, az alábbiak közül az egyiket a hegyre kell raknia a saját készletéből: egy érmét vagy egy erőforrást (birka, marha, fa, kő vagy árpa). Ha a játékosnak nincs érméje vagy erőforrása, akkor a játékosnak nem kell semmit a hegyen elhelyeznie.
- Egy játékos felmehet a hegyre, ha nincs ott másik játékos. Ennek a játékosnak nem kell semmit elhelyeznie a hegyen. Amikor ez a játékos később elhagyja a hegyet, a játékos elveheti a hegyen lévő összes érmét és erőforrást. Az érméket a saját készletébe, az erőforrásokat pedig a klánterületén lévő bármelyik lapkára helyezve.
- Amikor a rondellát feltöltitek, hagyjátok figyelmen kívül a hegyet és hagyjátok a rondellán üresen az utolsó nem-hegy helyet.

A játék végén, ha egy játékos áthalad a *The End* lapkán, és célpontjának a hegyet választja, akkor megkapja a játék végén a hegyen lévő összes érmét és/vagy erőforrást anélkül, hogy elhagyná a hegyet.



Komplexitás és a Hegylakó

Ez egy könnyen játszható krónika. Ha szeretnétek növelni egy kicsivel a komplexitását, fordítsátok oldalra a hegyet, így csak egy lapkahelyet fog elfoglalni. Ezzel eggyel több lapka kerül fel a rondellára, ami a megfelelő hely kiválasztását teszi egy kicsit trükkösebbé.

Kockát használtok?

Ne feledjétek, hogy a kocka soha nem vesz ki a játékból egy krónikaikkal jelölt lapkát!

3. krónika - Vén Jamey "Single Cask" tartaléka

2-4 játékos. Ennek a krónikának a használata 10 perccel növeli meg a játékidőt.
Közepes nehézségű krónika.



Áttekintés

Az összes skót dolog közül, a skót Single Malt Whisky a legismertebb skót különlegesség. (Közvetlenül a haggis után, tehetik hozzá egyesek. De az egy másik történet lesz.). A játékosok most különleges, "Single Cask" whisky-t fognak gyártani, és a minőségét javítani úgy, hogy hagyják érlelődni azokat.

Tartozékok

5 cserelapka az alapjáték szeszfőzdéihez: Pulteney, Glen Mhor, Glenlochy, Edradour és Millburn.

2 új szeszfőzde: Ben Wyvis (B-halom), Glen Albyn (C-halom).

4 első pince kártya, 4 második pince kártya, 4 harmadik pince kártya.

3 "Single Cask" eladáslapka (B-, C- és D-halom).

Felállítás módosítása

Cseréljétek ki az alapjáték szeszfőzdéit a krónikaikonos  megfelelőjükre.

Keverjétek bele az új lapkákat a hátoldalukon látható jelzés alapján a lapkahalmokba.

Minden játékos kapjon egy első pince (first cellar) kártyát.

A második (second) és a harmadik (third) pince kártyákat rakjátok a tábla mellé, onnan lesznek megvehetők.

Új szabályok

A 'single malt whisky' úgy működik, mint az alapjáték whisky-je, például amikor egy lapkáért fizettek vagy a pontozóköri alatti.

Whisky szerzése és érlelése

Amikor whiskyt készítettetek vagy szereztetek, az az első pince balszélső szabad helyére helyezhető le (1, 2 vagy 3 GYP-al jelezve). Ha mindegyik kör alakú hely foglalt, a whiskys-hordó a "0 GYP"-al jelölt területre lesz helyezve. Amikor whiskys-hordóval fizetsz, a hordó a pincék bármelyik helyéről elvehető.

Új aktiválások



Amikor ez az aktiválás-ikon lett használva, akkor bármelyik pincében lévő egyik whiskys-hordó egy hellyel jobbra mozgatható. Az új helynek üresnek kell lennie. Egyetlen hordót sem lehet "átugrani". Ha egy whiskys-hordó eléri a pince jobb szélső helyét, áthelyezhető a következő whiskys-pince első helyére.



Ha 2 aktiválási mező is található egy lapkán, perjellel elválasztva, az egyik aktiválás választható csak, nem mindkettő.



Egy árpából és egy fából, 1 whisky-t lehet előállítani. Továbbá 1 hordó mozgatható.

Új pincék építése

A játékosok további whiskys-pincéket vásárolhatnak, ahol whisky-jüket tovább érlelhetik. Az új pince a már lent lévő pince mellé kerül lehelyezésre (első pince, majd második pince, végül a harmadik pince). Ezt bármikor meg lehet tenni a játékos fordulója alatt, ha az új pincén feltüntetett árat megfizeti. Egy játékosnál nem lehet csak 1-1 a három pincetípusból.

Pontozás

A pincékben lévő 'single malt whisky' minden szempontból whisky-nek számít, így beleszámítanak a pontozóköriben a whiskys-hordók számába is.

A "Single Cask" eladáslapka

A B-D közötti lapkahalmokban van egy "Single Cask" eladáslapka. Az eladható whiskys-hordók száma korlátozott és a játékosok számától függ. A "Single Cask" eladáslapkán lévő helyekre 1-1 whiskys-hordó kerülhet.



Ha a játékosok a figurájukkal átmozognak ezen a lapkán, *eladhatnak 1 hordót* a pincéből, és lehelyezhetik a hordót a "Single Cask" eladáslapka jobb alsó sarkában lévő eladási helyek egyikére. Ezután a játékos annyi GYP-ot kap, amennyi a pince azon helyén látható, ahonnan a whisky származik.

Ha a játékosok a figurájukkal erre a lapkára mozognak, *eladhatnak 1 vagy 2 hordót*: 1-et a bal felső bónusz eladási helyre és/vagy 1-et a jobb alsó helyre, ha még elérhető. Nem megengedett erre a lapkára mozogni whiskys-hordók eladása nélkül. Csak egy játékos lehet egy időben ezen a lapkán.

Amikor a "Single Cask" eladáslapka a dobóhalomba kerül, minden whiskys-hordó visszakerül a közös készletbe. A játék végén, az összes el nem adott whiskys-hordó csak a szokásos whiskys-hordó pontozásba számít, az nem lényeges, hogy a pincék melyik helyén van a whiskys-hordó. Csak a "Single Cask" whisky-k eladása biztosít további GYP-okat.

4. krónika – A skótok pörölye

3-4 játékos.

Ennek a krónikának a használata 10 perccel növeli meg a játékidőt.

Nehezebben játszható krónika.



Áttekintés

Az angolok csatlakoznak a játékhoz – örvend egész Skócia! I. Edward (1239 – 1307), más néven Nyakigláb Edward és A skótok pörölye (latinul: Malleus Scotorum), Anglia királya volt 1272 és 1307 között. Néhány klán vezetője megtanulta, hogyan befolyásolja az angolokat az előnyszerzés érdekében. Ez a krónika egy további figurát – az angolt - tesz a rondellára. A játékosok megtanulják irányítani az angolt a megfelelő nevezetesség-kártyák felvételével és a piac egy új sorának használatával.

Tartozékok

1 angol figura,



1 piactakaró lapka,



1 Anglia-jelző.



4 új lapka és a hozzájuk tartozó nevezetesség-kártya: Loch Lomond, Glenfinnan Church, Glenfinnan Monument és General Wade's Military Roads.

Felállítás módosítása

Keverjétek bele az új lapkákat a hátoldalukon látható jelzés alapján a lapkahalmokba.

Adjátok hozzá az új nevezetesség-kártyákat a nevezetesség-kártyapaklihoz.

Rakjátok a piactakaró lapkát a piac alsó sora alá, és a bal szélső mezőjére rakjátok 1 érmét.

Az angolokat egy újabb figura ("az angol") jelképezi, amit helyeztetek le magára a rondellára, az első A-lapka helyett.

Felállítás: Figura 1 – figura 2 – (figura 3) – (figura 4) – (kocka) – S-lapok - angol és az Anglia-jelző - A-lapok - üres hely

Új szabályok

Az első játékos, aki áthalad az angol felett, vagy aki megvesz egy új nevezetesség-kártyát, megszerzi az Anglia-jelző irányítását. Az Anglia-jelzőt megszerző játékos használhatja az angolt kiegészítő figuraként az angol fordulójában. A rossz hír az, hogy ennek a további mozgásnak érmeköltsége van. Egy új angliai piac-sor került a normál piac alá. Bármikor egy játékos használja az angolt, akkor lehelyez 1, 2 vagy 3 érmét az angliai piac-sorra, csakúgy, mint az erőforrások vásárlásánál. A játékosnak egy lapka megszerzésekor akkor is ki kell fizetnie a költséget, ha az angollal szerezte meg. Az *angol által kapott extra forduló nem váltja ki Loch Ness vagy más hatását a fordulódobban - te csak használod az angol által szerzett lapkát.* Az angol nem szerezhet meg egy krónikához tartozó lapkát sem (General Wade's Military Roads, Loch Lomond, Glenfinnan Monument, Glenfinnan Church). Ha az angol az utolsó figura, ami áthalad a *The End* lapkán, akkor a játék akkor ér véget, amikor az angol befejezi utolsó mozgását.

Ha a játékos nem tudja vagy nem szeretné ilyen módon használni az angolt, akkor előremozgathatja az angolt bármelyik lapkára, majd a kiválasztott lapkát a dobóhalomra helyezi. Ezután a játékos elveszi az angliai piac-sor jobb szélén lévő érmehalmot. Ha nincsenek érme a piac-soron, a játékos eldobja a lapkát, de nem kap érmét.

Az Anglia-jelző irányítása akkor változik, amikor egy játékos megvesz 1-et a 4 Anglia-jelzős nevezetesség-kártyából. A játékos ekkor megkapja az Anglia-jelzőt.

Új lapkák és nevezetességek

Mind a 4 új lapkához tartozik egy nevezetesség-kártya is, amely biztosítja az Anglia-jelző irányítását. Ezeknek a lapkáknak további hatásai is vannak:

Glenfinnan Church aktiváláskor lehetővé teszi a játékosnak, hogy becseréljen egy whiskys-hordót 4 GYP-ért.

Glenfinnan Monument aktiváláskor ad 3 GYP-ot. Sajnálatos módon ez egy skótkba kerül.

Új aktiválások és hatások



Azonnal megkapod az Anglia-jelző irányítását. Most már a szabályok szerint használhatod az angolt addig, amíg újra el nem veszíted az Anglia-jelző irányítását



Rakj vissza 1 whiskys-hordót a közös készletbe, 4 GYP-ért cserébe.

Kockát használtok?

Ne feledjétek, hogy a kocka soha nem vesz ki a játékból egy krónikaikkal jelölt lapkát!

5. krónika – Egy haggisnek címezve

2-4 játékos.

Ennek a krónikának a használata 10 perccel növeli meg a játékidőt.

Könnyen játszható krónika.



Áttekintés

A haggis egy ízletes puding, ami birka belsőségeket (szív, máj és tüdő) tartalmaz; hagyma, zabpehely, faggyú, fűszerek és só ledarálva, az alapanyagokkal összekeverve és -főzve, hagyományosan az állat gyomrába töltve. Most meg lesz az esélyed arra, hogy elkészítsd a legjobb haggist és összehasonlítsd azokkal, amelyeket klánvezető társaid készítettek el – anélkül, hogy meg kéne enned azt! Ki készíti a legjobb haggist... és ki vállalja ezért a megfelelő mértékű kockázatot?

Tartozékok

6 új lapka (Drover's Inn, Ye Olde Inn, Creek Inn, Haggis House, Beast Feast Inn, Shetland).

13 haggisjelző, 1-3 közötti értékekkel a másik oldalukon.

4 haggis tálalóasztal.

Felállítás módosítása

Minden játékos kapjon egy haggis tálalóasztalt. Keverjétek bele a 6 új lapkát a hátoldalukon látható jelzés alapján a lapkahalmokba. Készítsetek a haggisjelzőkből egy képpel lefelé lévő készletet. Fordítsatok át 2 haggisjelzőt, így láthatóvá téve az értéküket.

Új szabályok

Ha egy játékos kap egy haggisjelzőt, kiválaszthatja, hogy azt a haggisjelzőt

- ▶ a képpel felfelé lévő haggisjelzők közül
- ▶ vagy véletlenszerűen kiválasztva a képpel lefelé lévő haggisjelzők közül veszi-e el.

A játékos ezután leteszi a haggisjelzőt képpel lefelé a haggis tálalóasztalára. Minden haggis tálalóasztalon 5 haggisjelző lehet. Ha egy játékos egy haggisjelzőt szerez, mikor a haggis tálalóasztala már teljesen tele van, a játékos visszatehet haggisjelzőket a készletbe, hogy helyet csináljon az újonnan szerzett haggisjelzőknek. A készletbe a jelzők képpel lefelé kerülnek vissza. Ennek az akciónak a végén, fordíts át a készletben lévő haggisjelzőket, hogy újra 2 haggisjelző legyen képpel felfelé.

Új aktiválások és egyszeri hatások



Fizess 1 birkát, hogy kapj 1 haggisjelzőt a haggisjelző-készletből.



Azonnal kapsz 1 haggisjelzőt a haggisjelző-készletből.

A haggis pontozása

A játékban 3 haggis pontozókör van: A B-halom pontozóköre után, a C-halom pontozóköre után, illetve a végső pontozókör után.

- ▶ A kockával 4x dobtok és minden kockadobás után a következőket kell ellenőrizni:
- ▶ Ha bármelyik játékosnak van legalább 1 olyan képpel lefelé lévő haggisjelzője az asztalán, mint a kockával dobott érték, akkor annak a játékosnak képpel felfelé kell fordítania ezt a haggisjelzőjét az asztalán.
- ▶ Egy időben 3-nál több haggisjelzőt nem lehet képpel felfelé fordítani. Ha egy játékosnak már van 3 képpel felfelé fordított haggisjelzője az asztalán, a további kockadobásokra nincs szükség.
- ▶ A 4. kockadobás után, ha egy játékosnak kevesebb, mint 3 haggisjelzője van képpel felfelé az asztalán, az a játékos elkölthet 1 whiskys-hordót, hogy még egy kockadobást végezzen el, ami már csak rá vonatkozik. Ezt addig lehet folytatni, amíg a játékosok csak szeretnék, illetve amíg nem lesz 3 képpel felfelé fordított haggisjelző minden játékos tálalóasztalán.

Ezután GYP-jutalmat kapnak a következők szerint:

- ▶ A játékos asztalán képpel felfelé lévő haggisjelzőinek darabszámát meg kell szorozni a játékos képpel felfelé lévő haggisjelzőinek összesített értékével. A játékos megkapja GYP-okban a kiszámított számot. *Ezután, a haggis tálalóasztalon képpel felfelé lévő összes jelző visszakerül a haggisjelző-készletbe.*

A képpel lefelé maradt haggisjelzők ott maradnak a tálalóasztalon.

Példa: Egy játékos képpel felfelé fordítja 2 haggisjelzőjét (egy "1"-est és egy "3"-ast, mivel a kockadobások ezt (1 és 3) mutatták). A képpel lefelé maradó haggisjelző (egy "1"-essel a másik oldalán) képpel lefelé marad, mivel csak egy "1"-es lett dobva. Úgy dönt, nem költ el további dobásokra whiskys-hordókat. Összesen $2 \times 4 = 8$ GYP-t szerez: a 2 azért, mivel 2 haggisjelzője lett felfordítva, a 4 pedig azért, mert a képpel felfelé lévő haggisjelzői összértéke 4 lett.

6. krónika – A skót történelem kétes kötete

2-4 játékos.

Ennek a krónikának a használata 20 perccel növeli meg a játékidőt.

Ez egy trükkös krónika.



Áttekintés

Skócia nem csak egy gyönyörű táj, hanem egy gazdag történelemmel rendelkező ország. Ez a krónika összekapcsolja a fontos és érdekes eseményeket a nevezetes helyszínekkel, ahol az események megtörténtek.

Tartozékok

8 új lapka (4 x Gathering A,B,C,D + Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George).

4 Skócia történelme nevezetes-esemény kártya (Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George).

11 nevezetes-esemény kártya az alapjátékhoz (az eredeti nevezetesség-kártyák lecserélésére).

4 "A skótok pörölye" nevezetes-esemény kártya ("A skótok pörölye" nevezetesség-kártyák lecserélésére, ha azzal a krónikával is játszotok).

Felállítás módosítása

Cseréljétek le az alapjáték összes nevezetesség-kártyáját, és a többi krónikáét is amelyekkel játszotok az azonos nevű nevezetes-esemény kártyákra. Rakjátok a 4 Skócia történelme nevezetes-esemény kártyát a nevezetességek közé.

Keverjétek bele a 8 új lapkát a hátoldalukon látható jelzés alapján a lapkahalmokba.

Új nevezetes-esemény kártyák

A nevezetes-esemény kártyák immár kétoldalúak, az előlapjuk pedig jobb és bal részre lett felosztva. Amikor egy nevezetes-esemény kártya lesz elvéve, a bal része azonnal megtörténik - ahogyan az alapjátékban is.



Kockát használtok?

Ne feledjétek, hogy a kocka soha nem vesz ki a játékból egy krónikaikkal jelölt lapkát!

Egy esemény elindítása



Egy esemény akkor hozható működésbe, amikor ez az ikon aktiválódik.

Ha a játékosnál van egy olyan nevezetes-esemény kártya, ami nem fordult még át az eseményoldalára, akkor dönthet úgy, hogy elindítja az eseményt.

► A nevezetes-esemény kártya jobb oldali részén lévő hatás egyszer működésbe lép (lásd: 27-29. oldal).

► A nevezetes-esemény kártya átfordul az eseményoldalára.

Ha egy játékos nem tudja vagy nem szeretné elindítani a nevezetes-esemény kártya jobb oldali részének hatását amikor megfordítja, akkor ezt nem kötelező megtennie.

"Skócia történelmének" pontozása

Ez a krónika a nevezetességek pontozását a következőképpen módosítja: minden nevezetes-esemény nevezetességnek számít a pontozáskor, függetlenül attól, hogy melyik oldalukat mutatják éppen. **Azonban, minden képpel felfelé lévő eseményoldal további 1-1 pontot ér a nevezetességek pontozásánál, ahogy ezt a nevezetesség-kártyák eseményoldalán az alábbi ikon is jelzi:**



6. krónika – A skót történelem kétes kötete

“A skót történelem kétes kötete” krónika eseményei

Old Man of Storr (A) (Storr vénembere)

Egy skye-szigeti pap úgy döntött, hogy Rómába utazik és beszél a pápával, hogy vessen véget a húsvét pontos időpontjáról szóló vitának. Egy korai hajnalon a Storr-ra felmásza varázslatot mondott, amivel megidézte az ördögöt és egy lóvá változtatta. Az utazás során az ördög kérdezgette a papot utazása céljáról. A pap minden ravaszágát bevetette, hogy igazságot mondvá válaszoljon a kérdésekre, de egyúttal elkerülje “Isten” nevének említését, ami, ha kimondják, megtörte volna a varázst, aminek eredményeképp az ördög eltűnik, a pap pedig a vízbe zuhant volna. A pap az ördög trükkjei ellenére sikeresen megérkezett Rómába, megtudta a húsvét dátumát és biztonságban visszatért Skye-szigetére. Az ördögöt annyira lenyűgözte ellenfele leleményessége, hogy távozásakor hallották, ahogy ezekkel a baljós szavakkal búcsúzik: “Még újra találkozunk”.

Nevezetesség-hatás: Azonnal vedd el 2 követ a közös készletből és helyezd le azokat az Old Man of Storr lapkára.

Esemény-hatás: Fizess 1 skótot, hogy a játék végéig a normál pontozótáblázat helyett, csak te, a kastélyban lévő skótok pontozásakor az eseményoldalon lévő új pontozótáblázatot használd.

Wallace Monument (B) (Wallace-emlékmű)

Az Abbey Craig-en áll egy torony, egy vulkanikus szikla a Cambuskenneth apátság felett, amiről állítólag Wallace figyelte az angol I. Edward király seregének gyülekezését a Stirling-híd 1297-es csatája előtt.

Nevezetesség-hatás: Azonnal aktiválhatod a területed összes lapkáját. Ez a Wallace Monument lapka lerakásakor normál esetben megtörténő normális aktiválások helyett történik. Minden lapkát fordulónként továbbra is csak egyszer lehet aktiválni.

Esemény-hatás: Fordíts át 1 nevezetesség-kártyát az eseményoldalára. Ha a tiéd “William Wallace”, kapsz 4 GYP-t.

Dunvegan Castle (C) (Dunvegan kastély)

A hagyomány szerint, Malcolm volt a klán harmadik vezetője (1296-1370), aki egy titkos szeretőtől tartott visszafelé (egy bizonyos glenelg-i Fraser feleségétől), amikor egy vad hegyvidéki tehén megtámadta Glenelgben. Csak egy törrel volt felfegyverkezve, mégis megölte az állatot. Bátor cselekedete emlékére, megtartotta a bika egyik szarvát. Ezt a szarvat a klán kincsének tekintették, és minden férfi örökösnak szokása lett egy hajításra kiüríteni ezt a Clarettel megtöltött szarvat. Malcolm kis glenelg-i ügyét máig sem feledték.

Nevezetesség-hatás: Azonnal vedd el 2 birkát a közös készletből és helyezd azokat a Dunvegan Castle lapkára.

Esemény-hatás: Azonnal rakj vissza 2 birkát a közös készletbe, hogy kapj 7 GYP-t.

Fort George (D) (George-erőd)

A George-erőd egy 18. századi erőd, ami Skócia északkeleti részén, Inverness-től északkeletre, a Moray-hegység oldalában található. Az erődöt tekintik a kor egyik legfontosabb, majdnem eredeti állapotában megőrzött európai épületének. A skót Felföld lenyugtatása miatt építették az 1745-46-os jakobita felkelés után, és egy korábbi George-erőd helyébe lépett, ami akkor pusztult el, amikor, egy L'Epine nevű francia úttörőist irányításával a létesítményt 1745-ben felrobbantották a jakobiták. A töltet túl korai robbanása miatt azonban sokan mások mellett L'Epine is az életét vesztette.

Nevezetesség-hatás: Mozdasd bármennyi skótot a családi kastélyodba anélkül, hogy mozgáspontokat fizetnél.

Esemény-hatás: Rakd vissza 1 skótot a készletedbe, hogy azonnal eltávolíts 2 lapkát a klánterületedről. Az elrendezésnek azonban továbbra is szabályosnak kell maradnia. Ha egy felülépítő lapkát távolítasz el, akkor az alatta lévő összes lapkát is el kell távolítanod. Ha eltávolítasz egy nevezetesség-lapkát, akkor őrizd meg a nevezetesség-kártyát. Az eltávolított lapkák minden erőforrását helyezd át a családi kastélyodba.

Az alapjáték nevezetesség-kártyáinak eseményei (cserekártyák)

A cserekártyákon lévő nevezetesség-hatások megegyeznek az alapjáték nevezetesség-kártyáinak hatásaival.

Loch Lochy (A) (Lochy-tó)

A Folyami Bika (River Bull avagy tarbh uisge) egy gyengéd, ártalmatlan lény, ami a tóból kiemelkedve szeretne (tehén alakjában) a legelőre lépni.

Esemény-hatás: Azonnal kapsz 1 marhát és aktiváld az összes állatos  lapkádat.

Donan Castle (A) (Donan kastély)

Hogy lenyugtassa a lázadó felföldet, I. Jakab király 1427-ben Inverness-be utazott. Meghívta az összes klán vezetőjét szabad elvonulás ígérete mellett, de megérkezésük után azonnal vagy bebörtönözte, vagy kivégezte őket.

Esemény-hatás: Aktiválj legfeljebb 2 különböző lapkát más játékosok területén. Megkapod az előnyeiket, de továbbra is meg kell fizetned az aktiválási költségeket.

6. krónika – A skót történelem kétes kötete

Castle Stalker (A) (Stalker kastély)

1463-ban, Sir John Stewart legitimizálni szeretne volna fiát azáltal, hogy Dunstaffnage-ben elveszi a fiú anyját, egy MacLaren-t, ám halálos sérülést szenvedett a templom előtt Alan MacCoul-tól, egy törvényen kívüli MacDougall-tól. Mivel még elég ideig életben maradt ahhoz, hogy végrehajtsák a ceremóniát, ezzel legitimizálta fiát, Dugald-ot, akiből így később Appin első vezetője lett.

Esemény-hatás: Azonnal rakj vissza 1 skótot a készletedbe, és válassz 1 lapkát a dobóhalomból. Építsd be a klánterületedbe a költsége megfizetése nélkül. Ha egy személylapkát választasz, akkor továbbra is minden út költségét meg kell fizetned (lásd: 15. oldal, *Személyek, klánjelzők és a klántábla*).

Inverness (B)

1562-ben, a Huntley felkelés idején, Skócia királynője, Stuart Mária nem léphetett be a városba az angol kormányzó miatt. "Miután tudomást szereztek hercegnőjük helyzetéről, nagyszámú ősi skót - részben rábeszélés, részben saját akaratuk miatt -, csődült össze körülötte, különösen a törzsek legbátrabbjai, a Fraser-ek és Monros-ok közül. Amikor a királynő elég erősnek találta magát, megostromolta a kastélyt, amely a támadás feltartóztatásához sem elegendő helyőrséggel, sem rendes megerősítéssel nem rendelkezett, ezért megadták magukat, majd a parancsnokok kivégzése után, az embereket szélnek eresztették." (Skócia történelme, George Buchanan)

Esemény-hatás: A játék végéig, a normál pontozótáblázat helyett, csak te, a whisky pontozásakor az eseményoldalon lévő új pontozótáblázatot használd.

Loch Shiel (B) (Shiel-tó)

1745-ben, csinos Károly herceg, más néven III. Károly, a felföldi klánok élén egy végeredményben sikertelen lázadást vezetett az angol uralom ellen.

Esemény-hatás: Azonnal fizess vissza 1 GYP-ot a közös készletbe, hogy 2 skótot kapj Loch Shiel-be.

Duart Castle (B) (Duart kastély)

A kastély a MacLean-ek központja, és már 1390-ben is említik, az akkori klánvezető, Lachlan Lubanach Maclean feleségének hozományaként. A jakobita lázadás során a MacLean klán támogatóihoz tartozott, a három királyság háborújában pedig a királpártiakhoz. Ebben az időszakban Cromwell csapatai kétszer is megostromolták az erődöt. A második ostrom során elvesztettek három hajót, amelyek közül az egyik roncsot mostanában találták meg a kastély körüli vizekben.

Esemény-hatás: Azonnal elvégezhetesz egy egyszeri kereskedelem akciót az eseménykártyán feltüntetett módon. Használhatod ennél a kereskedésnél a Sinclair klán hatását. Ha elfoglalod a klántáblán a MacLean klánt, azonnal kapsz 3 GYP-ot.

Loch Ness (C) (Ness-tó)

1871 vagy 1872 októberében, a balnain-i D. Mackenzie arról számolt be, hogy egy rönknek vagy felborult csónaknak látszó tárgyat látott, ami "vonaglott és habosra kavarta fel a vizet." A tárgy eleinte lassan mozgott, végül nagyobb sebességgel tűnt el. Mackenzie levélben elküldte történetét Rupert Gould-nak 1934-ben, röviddel azután, hogy a népszerű szörny iránti érdeklődés fokozódott.

Esemény-hatás: Azonnal kapsz 1 érmét minden eseményoldalával felfelé lévő nevezetesség-kártyád után, beleértve Loch Ness-t is.

Armada Castle (C) (Armada Castle kastély)

Egy nemesi kúria épült ide először 1790 körül. 1815-ben egy pazar skót stílusú ál-kastély épült a ház mellé, amit James Gillespie Graham tervezett, de inkább csak a látvány, mint a védelem miatt.

Esemény-hatás: Azonnal rakj vissza bármennyi számú követ a közös készletbe, hogy kapj 3 GYP-ot minden visszatett kő után.

Loch Morar (D) (Morar-tó)

A legenda szerint, a Mhorag észlelése a MacDonald klán helyi ágának egyik tagjának halálát jelenti. Azt is állítják, hogy a Loch Morar földalatti csatornák labirintusán keresztül összeköttetésben áll a Nagy Glen tavaival és folyóival, beleértve a Loch Ness-t is.

Esemény-hatás: Azonnal rakj vissza 2 skótot a közös készletbe, hogy kapj 9 GYP-ot.

6. krónika – A skót történelem kétes kötete

Castle Moil (D) (Moil kastély)

A kastély egy erőd volt, a MacKinnon klán ősi székhelye, ami uralta a Kyle Akin-szorost Skye-szigete és a szárazföld között, ahol minden hajónak keresztül kellett vitorláznia, ha nem akart a The Minch viharos átjáróján próbálkozni az áthaladással. A hagyomány szerint, Alpin mac Ehdach dédunokája, Findanus, a 4. MacKinnon vezető, 900 körül szerezte meg a klánnak Dunakin-t (Castle Moil), azáltal, hogy elvette a "Pimasz Mary" becenevű norvég hercegnőt. Findanus és arája egy nehéz láncot futtatott keresztül a víz alatt, és minden arra járó hajót megadóztatott. A hercegnő Skye-on, Beinn na Caillich-ban nyugszik, állítólag arccal Norvégia felé fordulva.

Esemény-hatás: Azonnal kapsz 2 érmét. Azonnal visszamozgathatsz ingyen 1 skótot bárhonnan a klánterületedről a családi kastélyodba.

Castle of Mey (D) (Mey kastély)

A Zöld Hölgy kísért ott. Állítólag Caithness 5. earl-jének lánya az. Szerelmebe esett egy napszámmossal, ami miatt apja a kastély legfelső emeletére zárta. Szerelmi bánata miatt kivetette magát az egyik ablakból.

Esemény-hatás: Azonnal rakj vissza 1 skótot a közös készletbe, hogy eltávolíts 2 lapkát a klánterületedről. Az elrendezésnek azonban továbbra is szabályosnak kell maradnia. Ha egy felülépítő lapkát távolítasz el, akkor az alatta lévő összes lapkát is el kell távolítanod. Ha eltávolítasz egy nevezetesség-lapkát, akkor őrizd meg a nevezetesség-kártyát. Az eltávolított lapkák minden erőforrását helyezd át a családi kastélyodba.

"A skótok pörölye" krónika eseményei (cserekártyák)

Loch Lomond (A) (Lomond-tó)

A loch lomond-i verset állítólag egy levél alapján íródott, amit a Keppock klán fiatal katonája írt szerelmének, Moira-nak az 1745-ös, második jakobita felkelés után, amíg a felkelésben való részvétele miatti kivégzésére várt a Carlisle kastélyban. Lehetséges, hogy valóban ezen levél hatására írta meg Andrew Lang híres versét, a "The Bonnie Banks o' Loch Lomond"-ot, ami 1876 körül jelent meg. Versét az évek során megzenésítették, és mára egy hagyományos skót népdalnak számít, amely nemzetközileg is ismertté vált a skót zenekar, a Runrig tolmácsolásában.

Esemény-hatás: Azonnal vedd el az összes érmét az angliai piac sorról.

Glenfinnan Church (B) (Glenfinnan-templom)

A Szent Mária és Szent Finnan templom a felvidék egyik legszebb és történelmileg legjelentősebb helyszínén található; a Loch Shiel végén áll, ahol III. Károly (Charles Edward Stuart) felemelte zászlaját az összegyűlt klánok előtt.

Esemény-hatás: Azonnal aktiváld a Glenfinnan-templomot (Glenfinnan Church) és az összes szomszédos lapkát. Egy játékos fordulójában egy lapka sem aktiválható egynél többször.

Glenfinnan Monument (C) (Glenfinnan-emlékmű)

Valójában itt volt a jakobiták nagy felkelésének kezdete, ami szomorúan fejeződött be Cullodenben. Alig több, mint fél évszázaddal később, meg is kezdődött az akkori események romantizálása, így 1815-ben végül egy emlékművet állítottak itt fel.

Esemény-hatás: Azonnal megcserélheted az angol és egy lapka helyét a rondellán. Válassz ki egy lapkát a rondellán, vedd le az angolt a jelenlegi pozíciójáról, és rakd le az üres helyre, ahonnan elvette a lapkát. Helyezd le a lapkát arra a helyre, ahol ezelőtt az angol állt.

General Wade's Military Roads (D) (Wade tábornok katonai útjai)

A katonai utak hálózatát, amit néha Wade tábornok katonai útjainak is hívnak, a 18. század középső részén, a Skót Felföldön építették fel, a brit kormány arra irányuló kísérlete részeként, hogy rendet hozzon az ország azon részébe, amely az 1715-ös jakobita felkelés alatt fellázadt.

Esemény-hatás: Kapsz 1 érmét. Rakj 1 klánjelzőt a klántáblára a szokásos szabályokat használva. Ha nincs rendelkezésre álló klánjelző, vagy inkább nem tennél fel, attól még átfordíthatod ezt a kártyát az eseményoldalára.

7. krónika – Üllő és kalapács között

2-4 játékos.

Ennek a krónikának a használata 10 perccel növeli meg a játékidőt.

Közepes nehézségű krónika.



Áttekintés

A 7. krónika a játék pontozási lehetőségeit egészíti ki, amelyek a végső pontozóköriben történnek meg.

Tartozékok

10 Nagy Glen pontozókártya.

28 szavazásjelző (16 x IGEN (AYE), 12 x NEM (NAY)).

Felállítás módosítása

Minden pontozókártyát keverjete meg és véletlenszerűen húzzatok közülük 5-öt. Ezeket képpel felfelé helyezzétek le a rondella mellé.

Új szabályok

Ha egy játékos elvesz egy személylapkát, a klánjelző lehelyezése után, egy *klángyűlés* kerül összehívásra.

Annak a játékosnak, aki elvette a személylapkát, választania kell egyet a Nagy Glen pontozókártyák közül, amire még nem szavaztak. Minden játékos titkosan a kezébe vesz egy AYE vagy NAY jelzőt. Ezeket egyidejűleg megmutatják és a pontozólapkára teszik. Ha egy Nagy Glen pontozókártyára ugyanannyi vagy több AYE szavazat kerül, mint amennyi NAY szavazat, akkor a kártya pontozására a játék végén kerül sor. Ha mind az 5 szavazás megtörtént, nem lesznek már további szavazások, mikor valaki személylapkát vesz el.

Pontozás

A pontozás mindig azt a játékost jutalmazza, aki a legjobban teljesített a Nagy Glen pontozókártyán feltüntetett feladatban. Döntetlen esetén, a pontokat osszátok el a döntetlent elérő játékosok közt (felfelé kerekítve).

A pontozókártyák:



A klánterületén a legtöbb birkával és marhával rendelkező játékos kap 10 GYP-ot.



10 GYP-ot kap az a játékos, akinek klánterületén a legnagyobb négyzet alak található (2x2, 3x3, 4x4, satöbbi). A klánterületnek nem kell, hogy négyzet alakja legyen, elég, ha a klánterület egy része olyan alakú.



A klánterületén a legtöbb fával és kővel rendelkező játékos 10 GYP-ot kap.



Minden egyes szett számát hasonlítsátok össze:

- A családi kastélyban lévő skótokat,
- a whiskys-hordókat,
- a nevezetesség-kártyákat és
- a személylapkákat.

A legnagyobb szett-számmal rendelkező játékos 10 GYP-ot kap. A *Castle Moil* hatása beleszámít a szettek pontozásába.

Példa: Janetnek 3 skótja van a családi kastélyban, 5 whiskys-hordója, 4 nevezetesség-kártyája és 2 személye. Így összesen 2 teljes szettje van.

7. krónika - Űlő és kalapács között



A legtöbb olyan kastéllyal rendelkező játékos, amiben legalább 1 skót van, 10 GYP-ot kap. Ebbe beletartozik a családi kastély is. Ha a pitiáner bűnözők (8.) krónikával is játszottok, akkor ebbe beletartozik Mike McCastle is, a Mike McCastle-t irányító játékos számára.



A legtöbb whisky-szimbólumos lapkával rendelkező játékos 10 GYP-ot kap.



A legkisebb klánterülettel rendelkező játékos 10 GYP-ot kap - hogy a többi játékos még rosszabbul érezze magát.



A klánterületén a legtöbb merőlegesen összefüggő legelővel (kerítés) rendelkező játékos 10 GYP-ot kap.



A játékos klánterületén a családi kastélytól legmesszebb lévő skót tulajdonosa 10 GYP-ot kap. A távolság megméréséhez számítsátok ki a családi kastély eléréséhez szükséges mozgáspontokat.



Ha a rondellán való mozgás egy lapka dobóhalomba való eldobásához vezetne, ahelyett az aktív játékos **személyes dobóhalmába** kell dobni azt. Minden játékosnak lehet saját személyes dobóhalmja. Ez a hatás a játék elejétől működik, amikor ez a pontozólapka elérhető, még azelőtt, hogy szavaztak volna róla! A saját dobóhalmában a legtöbb eldobott lapkával rendelkező játékos 10 GYP-ot kap. Ha egy játékosnak lehetősége van kivenni egy lapkát a dobóhalomból, az a játékos bármelyik játékos dobóhalmát kiválaszthatja. Amikor a kocka is használatban van, ha a kocka miatt kerülnek lapkák eldobásra, azok a normál dobóhalomba kerülnek. A normál dobóhalomban lévő lapkák nem számítanak a pontozáskor.

Ha A skótok pörölye krónikával is játszottok: Amikor az általad irányított angol eltávolít egy lapkát, az a személyes dobóhalmodba kerül.

8. krónika - A pitiáner bűnözők

2-4 játékos. Ennek a krónikának a használata 10 perccel növeli meg a játékidőt.
Ez egy bonyolult krónika.



Áttekintés

A pitiáner bűnözők (Penny Mobs) elnevezést a sajtó használta eleinte az 1870-es évek elején a skóciai Glasgow-ban aktív utcai bandák leírására. Mivel a bíróságok a bebörtönzés alternatívájaként súlyos pénzbírságokat ajánlottak fel, a bandatagokat gyakran szabadon bocsátották, miután a banda összegyűjtött nekik "egy penny-t fejenként", így érdemelték ki ezt a nevet. Néhányuk a Felföldre menekült.

Tartozékok

9 pitiáner bűnöző az alapjátékhoz, S vagy B jelzéssel a hátlapjukon.
7 pitiáner bűnöző 2 krónikaikkal jelölve, más krónikák használatához.
28 penny (egyik oldalukon -1, a másik oldalukon +1 GYP jelzéssel).
14 jelző, a pitiáner bűnözők leírásánál lentebb listázva.

Felállítás módosítása

Minden játékos kapjon 7 penny-t, amit a -1 GYP-os oldalával felfelé a családi kastélyára helyezzen. Vegyék el az alapjátékhoz tartozó pitiáner bűnözőket. Rakjátok hozzájuk azokat, amelyek krónikaikonja egyezik azokkal a krónikákkal, amikkel még játszottok. Keverjétek össze az összes pitiáner bűnözőt és véletlenszerűen válasszatok közülük:

- ▶ 6 pitiáner bűnözőt, amikor 4 játékosal játszottok,
- ▶ 4 pitiáner bűnözőt, amikor 3 játékosal játszottok,
- ▶ 3 pitiáner bűnözőt, amikor 2 játékosal játszottok.

A kiválasztott pitiáner bűnözők közül az összeset - amelyek a hátlapjukon S-el lettek jelölve - rakjátok képpel felfelé a rondella mellé. Ők börtönben vannak. A hátlapjukon B-vel jelölt bűnözők akkor kerülnek börtönbe, amikor a B-halom első lapkáját a rondellához adjátok. A nem használt pitiáner bűnözőket tegyék vissza a játék dobozába.

Új szabályok

Minden játékos fordulója végén, az a játékos megteheti, hogy:

- ▶ Rarak 1-et a penny-jei közül az egyik börtönben lévő pitiáner bűnözőre. A penny átfordul a +1 GYP-os oldalára. Ha nincsenek pitiáner bűnözők börtönben, nem lehet pennt sem odarakni.

VAGY

- ▶ Elveszi az egyik pitiáner bűnözőt és a rajta lévő pennyket, és maga elé helyezi azokat.

Ha egy bűnözőt vett el, a játékos megszerzi az irányítását. A pitiáner bűnöző hatása azonnal aktiválódik.

Pontozás

A játék végén a következő pontozással egészül ki a végső pontozókör:

- ▶ Minden pitiáner bűnöző a rajta jelzett GYP költségbe kerül.
- ▶ A játékosnál maradt, még mindig a -1 GYP-os oldalával felfelé álló összes penny 1 GYP-ba kerül.
- ▶ Minden +1 GYP-os oldalával felfelé lévő penny 1 GYP-ot ér.



A pitiáner bűnözők



Peggy McWander (S)

Megkapod a 2 Peggy McWander jelzőt, mikor megszerzed Peggy McWander-t.

Bármelyik későbbi fordulóban, lehelyezhetsz egy (vagy két) Peggy McWander jelzőt a klántábla bármelyik szabad klánmezőjére.

Ha egy másik játékos szeretne elfoglalni egy Peggy McWander jelzőt tartalmazó klánmezőt, akkor a játékosnak meg kell fizetnie Peggy McWander tulajdonosának a feltüntetett számú érmét vagy nem használhatja azt a klánt.

Te elfoglalhatod ezt a klánmezőt a Peggy McWander jelző árának megfizetése nélkül, de az út költségét ettől még be kell fizetned. A Peggy McWander jelző ezután eldobásra kerül.



8. krónika – A pitiáner bűnözők



Joe McDuff (S)

Megkapod a 3 Joe McDuff jelzőt, mikor megszerzed Joe McDuff-ot.

Bármelyik későbbi fordulóban, elkölthetsz egyet (vagy többet) a Joe McDuff jelzőid közül, hogy elvedd a legmagasabb érmehalmot bármelyik piac-sorról. Ha használjátok *A skótok pörölye* krónikát, akkor ebbe az angliai piac-sor is beletartozik.



Bruce McMail (S)

Kapsz 3 érmét a közös készletből, amit rakj rá Bruce McMail-re.

Ha egy másik játékos egy erőforrást termel egy állat- vagy egy anyaglapka  aktiválásával, dönthetsz úgy, hogy fizetsz ennek a játékosnak 1 érmét a Bruce McMail-en lévőek közül, és elveszel *ettől a játékostól* egy megtermelt erőforrást. Rakd ezt az erőforrást bárhová a területedre, vagy add el a piacon.



Peggy McLaird (S)

Megkapod a 3 Peggy McLaird jelzőt, mikor megszerzed Peggy McLaird-et.

Bármelyik későbbi fordulóban, elkölthetsz 1 Peggy McLaird jelzőt, hogy bármelyik olyan lapkára lehelyezd a rondellára, ami még a figurád előtt van. Ez a lapka neked van lefoglalva.

Más játékosok csak akkor vehetik el ezt a lefoglalt lapkát, ha megfizetik a lapkán lévő Peggy McLaird jelző által mutatott érmeköltséget. Peggy McLaird tulajdonosa megkapja az érméket.

Ha senki nem akarja elvenni a lefoglalt lapkát, a következő fordulóban neked **kell** elvenned. Nem választhatsz másik lapkát. Peggy McLaird tulajdonosának nem kell megfizetnie a Peggy McLaird jelző költségét.

Lefoglaláskor képesnek kell lenned szabályosan levenni azt a lapkát, amit lefoglaltál. Ha a következő fordulóban nem tudod szabályosan levenni a lapkát (például a piac kínálatának megváltozása miatt), fordítsd meg Peggy McLaird-et és dobd el a még Peggy McLaird-en marad Peggy McLaird jelzőket. Többet nem tudod használni Peggy McLaird-et. Ettől még a Peggy McLaird-en feltüntetett büntetést meg kell majd fizetned a játék végén.

Ezután a Peggy McLaird jelző eldobásra kerül.

Amikor te fejezed be a játékot a *The End* lapkára vagy azon túlra lépéssel, nem tudsz lefoglalni már másik lapkát, akkor sem, ha maradtak Peggy McLaird jelzőid, mivel képesnek kéne lenned szabályosan levenni a lapkát ahhoz, hogy lehelyezhess rá egy Peggy McLaird jelzőt.



8. krónika – A pitiáner bűnözők



Kenneth McSnitch (S)

Ez a bűnöző a **legalább 3 fős játékokhoz való**. Megkapod a Kenneth McSnitch jelzőt, amikor megszerzed Kenneth McSnitch-et. Azonnal (vagy az egyik későbbi fordulóban) lehelyezheted 1 skótot (a készletedből vagy a klánterületedről) egy másik játékos klánterületén lévő bármelyik lapkára. Ez a skót jelképezi Kenneth McSnitch-et. Rakd a Kenneth McSnitch jelzőt a skótod alá, hogy felismerd.



Mozgatni tudod Kenneth McSnitch-et a mozgáspontok használatával. Ha Kenneth McSnitch-et olyan lapkára mozgatod, ami erőforrásokat tartalmaz, ellophatsz (elvehetsz) 1 erőforrást - kivéve, ha az erőforrásokat egy ellenséges skót őrzi. Ha Kenneth McSnitch ellop egy erőforrást, azonnal áthelyezheted Kenneth McSnitch-et egy másik játékos klánterületére. Ha egy ellenséges skót rálép arra a lapkára, amin Kenneth McSnitch van, VAGY ha az a lapka eldobásra kerül, akkor azonnal át kell helyezned Kenneth McSnitch-et egy másik játékos klánterületére.



Fergus MacDarkie (S)

Ez a bűnöző a **legalább 3 fős játékokhoz való**. Megkapod a Fergus MacDarkie jelzőt, amikor megszerzed Fergus MacDarkie-t. Azonnal (vagy egy későbbi fordulóban) lehelyezheted 1 skótot (a készletedből vagy a klánterületedről) egy másik játékos klánterületén lévő bármelyik lapkára. Ez a skót jelképezi Fergus MacDarkie-t. Rakd a Fergus MacDarkie jelzőt a skótod alá, hogy felismerd.



Ha egy lapka épül merőlegesen vagy átlósan ahhoz a lapkához képest, ahol Fergus MacDarkie áll, a lapkát építő játékosnak 1 érmét kell fizetnie neked. Az érme a lapkaelvétel költségének része. Ha a játékos nem tudja kifizetni az érmét, akkor nem építheti le oda a lapkát. Miután ilyen módon megkaptad az érmét, át kell helyezned Fergus MacDarkie-t egy másik játékos klánterületére. Ha egy ellenséges skót rálép arra a lapkára, amin Fergus MacDarkie van, VAGY ha az a lapka eldobásra kerül, akkor azonnal át kell helyezned Fergus MacDarkie-t egy másik játékos klánterületére.

Fergus MacDarkie nem tud mozogni mozgáspontok elköltésével.



Sibyl MacSponge (B)

Miután megszerzed Sibyl MacSponge-ot, bármikor az egyik játékos egy forrásból legalább 6 GYP-ot szerez a fordulójában, annak a játékosnak ezekből a GYP-ból 1-et neked kell adnia. Ez a képesség csak egyszer használható minden játékos fordulója során.

A pontozókörok alatt, bármikor az egyik játékos egy forrásból legalább 6 GYP-ot szerez, annak a játékosnak ezekből a GYP-okból 1-et neked kell adnia. Ez minden pontozókör során többször is megtörténhet, és akár játékosonként is többször.



Derek Anderson (B)

Játékonként egyszer, aktiválhatod Derek Anderson-t az egyik forduló során, hogy bármelyik játékostól lopjon el egy lapkát, és helyezze le (szabályosan) bármelyik másik játékos klánterületére. A lapka nem aktiválja magát, vagy bármelyik vele szomszédos lapkát, amikor ilyen módon kerül lehelyezésre egy klánterületre. Az elrendezésnek szabályosnak kell maradnia mind azon a klánterületen, ahonnan a lapka származik, mind azon a klánterületen, ahová kerül. Nem kell, hogy legyen skót egy szomszédos lapkán, amikor ilyen módon lesz hozzáadva az áthelyezett lapka egy klánterülethez. Minden más áthelyezési szabályt be kell tartani.

Ilyen módon nem lehet ellopni egy kereskedelemplakát .

Ha egy felülepítő lapka lett áthelyezve, akkor az áthelyezett lapka alatt lévő összes felülepített lapka is áthelyezésre kerül.

8. krónika – A pitiáner bűnözők



Mike McCastle (B)

Ez a bűnöző a **legalább 3 fős játékokhoz való**. Megkapod a Mike McCastle jelzőt, amikor megszerzed Mike McCastle-t. Azonnal (vagy egy későbbi fordulóban) lehelyezheted 1 skótotat egy másik játékos családi kastélyára. Ez a skót jelképezi Mike McCastle-t. Rakd a Mike McCastle jelzőt a skótod alá, hogy felismerd.

A pontozás során, a másik játékos családi kastélyában lévő egyik skótja nem számít bele a skótok pontozásába, ellenben Mike McCastle olyan, mintha a családi kastélyodon lévő skót lenne. Mike McCastle nem tud mozogni. Ha a másik játékos egy skótját a családi kastélyába mozgatja, Mike McCastle elmenekül, és át kell helyezni egy másik játékos családi kastélyába, méghozzá Mike McCastle tulajdonosának választása szerint.



Calum McQuack (B)

Calum McQuack csatlakozik a hajód legénységéhez. Bármikor, ha a hajód elhalad egy másik játékos hajója mellett, vagy bármikor, amikor egy másik játékos hajója halad el a tiéd mellett, átadhatod annak a játékosnak az egyik -1 GYP-ot érő pennydet.

Játékonként egyszer, amikor a hajód elér egy kastélyt és megszerzel egy jutalomjelzőt, választhatsz 1 jelzőt, majd véletlenszerűen elvehetsz egy másodikat. Ez azt is jelenti, hogy lehetséges, hogy nem fog maradni minden játékosnak jelző. Balszerencse. Sietni kellett volna.



Bully McMuscle (B)

Bully McMuscle csatlakozik a hajód legénységéhez. Amikor a hajódat mozgatod, az ellenséges hajókat tartalmazó folyólapkán mozgáspont-költség fizetése nélkül haladhatsz át.

Játékonként egyszer, amikor a hajód elér egy kastélyt és megszerzel egy jutalomjelzőt, választhatsz 1 jelzőt, majd véletlenszerűen elvehetsz egy másodikat. Ez azt is jelenti, hogy lehetséges, hogy nem fog maradni minden játékosnak jelző. Balszerencse. Sietni kellett volna.



Fraser McStarve (B)

Fraser imádja a haggist. Játékonként egyszer, a haggis pontozása során, és még a kockával való dobás előtt, ellophatod bármelyik játékos egyik haggisjelzőjét. A lopást elszenvető játékos dönti el, melyik haggisjelzőt adja neked. Helyezd a haggisjelzőt képpel lefelé a tálalóasztalodra.

8. krónika – A pitiáner bűnözők



Oonagh McHagg (B)

Haggis-pontozásonként egyszer, dönthetsz úgy, hogy újradobod a 4 haggis-dobás egyikét, közvetlenül az eredeti dobás elvégzése után.



Elsbeth McTrick (S)

Amikor áthaladsz a hegyen, vagy mielőtt elhagyod a hegyet, el tudsz cserélni 1, a hegyről származó erőforrást vagy érmét a közös készlet 1 erőforrására (fa, kő, marha, birka vagy árpa).



Erin MacMalt (B)

Ha áthaladsz a "Single Cask" eladáslapkán, el tudsz adni a bal oldali bónusz eladási helyre is a jobb oldali eladási helyen felül. Ezáltal 2 hordót tudsz eladni, amikor áthaladsz a "Single Cask" eladáslapkán.



John McClaim (S)

Megkapod a 3 John McClaim jelzõt, amikor megszerzed John McClaim-et. Bármelyik fordulód során, lehelyezhetsz 1 vagy több John McClaim jelzõt az átfordíthatatlan nevezetesség-kártyákra (az eseményoldalukra nem).

Ezek a nevezetesség-kártyák a pontozások során a sajátjaidhoz számítanak, nem pedig a tulajdonosukéhoz.

Ha egy játékos egy John McClaim jelzõt tartalmazó nevezetesség-kártyát átfordít az eseményoldalára, a John McClaim jelző végleg kikerül a játékból.

9. Krónika – Mi bujkál odalent? (Kickstarter)

2-4 játékos.

Ennek a krónikának a használata 10 perccel növeli meg a játékidőt.

Könnyen játszható krónika.

Áttekintés

Egy promóciós krónika, ami a játék Kickstater verziójához járt, és ami hozzáadja Nessie-t, a mesés Loch Ness-i szörnyet a *Glen More II: Krónikák*hoz.

Tartozékok

1 Nessie figura

26 Nessie-kártya

Felállítás módosítása

- A rondella szokásos előkészítése után, helyezétek Nessie figuráját az "üres lapka" helye és az "utána következő, képpel felfelé lévő A lapka" közé. Nessie itt fog maradni az egész játék alatt.
- Keverjétek össze a 26 Nessie-kártyát, és készítsétek egy képpel lefelé lévő húzópaklit.

Új szabályok

- A játékos fordulójának lesz egy új lépése. Miután a figuráddal előre mozogtál, de mielőtt elvinnéd a lapkát, vizsgáld meg, hogy áthaladtál-e a Nessie figurán. Ha igen, húzz egy kártyát a Nessie-pakliból és hajtsd végre az utasításait.
- Vásárolhatsz/eladhatsz a piacon, mielőtt felhúznád a kártyát, de nem tudod a piacot használni, miközben magát a kártyát hajtod végre.
- Sosem kaphatsz 6 GYP-nál többet egy Nessie-kártyából.
- Ezután, dobd el a kártyát képpel felfelé és folytasd a fordulód.



Nagyon sok ember vett részt a *Glen More II: Krónikák* valóra váltásában.



Matthias Cramer, a *Glen More II: Krónikák* szerzője, már 2010 óta sikeres társasjátékfejlesztő és -kiadó. Első munkáját, a *Glen More*-t International Gamers Award-ra jelölték. A Lancaster-rel Matthias elnyerte a holland Game Award-ot és a Kennerspiel des Jahres-re is jelölték, ami a Spiel des Jahres Award haladó szintű játék-kategóriája. A *Rococo*-t, amelyet Louis és Stefan Malz-al közösen fejlesztett, szintén jelölték a Kennerspiel des Jahres-re. Ludográfiája (a játékok listája, amelyeken dolgozott) olyan nagyszerű játékokat foglal magába, mint a *Helvetia*, *Kraftwagen* és a *Dynasties*.



Klaus-Jürgen Wrede, a *Carcassonne* szerzője és vendég-tervezője a "Hegylakó - Csak egy maradhat" krónikának. Az 1989-es essen-i játékvásár meglátogatása óta az alkalmi társasjátékozás igazi szenvedélyévé vált, és ennek eredményeként hamarosan a saját játékötlei fejlesztésén és alakításán munkálkodott. A *Carcassonne* lett 2001-ben az Év Játéka, valamint abban az évben számos nemzetközi díjon felül elnyerte a German Game Award-ot is. A Spiel des Jahres zsűrije azóta többször is felvette egyéb játékait az ajánlottak listájára. A játékok kitalálásakor, Klaus-Jürgen Wrede-t különösen vonzzák a történelmi témák és azok családbarát játékokká alakítása.



Arve D. Fühler a *pitiáner bűnözők* krónika tervezője. Az Arve név a negyedrészt finn származásából jött. Németországban, Frankfurtban (Main) született 1966-ban. Játéktervezőként Arve-t a kreatív ötletek és megoldások megtalálása és fejlesztése nyűgözi le igazán: hogyan lehet átalakítani egy témát, egy mechanizmust vagy összetett folyamatot egyszerű, játékos és szórakoztató cselekvési rendszerre? Hogyan lehet esztétikai, vizuális és haptikus megvalósítást tervezni? A válaszok megtalálása ezen kérdésekre ösztönzi Arve-t arra, hogy olyan nagyszerű játékokat tervezzen, többek között, mint a *TA-KE*, *Festo!*, *El Gaucho* és a *Pagoda*. Arve következő játékát (a prototípus neve egyelőre *Capone City*), szintén a Funtails fogja kiadni.



A *Spieleautoren Südschwarzwald* (a Dél-Fekete-erdő játékszerzői), röviden a SAS, az elkötelezett játékszerzők és -tesztelők fiatal szervezete Németországban, azon belül Freiburgban. A csoport hetente egyszer találkozik 2013 óta, tesztelni, vitázni és közösen fejlődni. Továbbá, a SAS szervezi a régió legnagyobb teszt-napjait. A saját fejlesztéseik mellett, a kiadók tesztjei is folyamatosan napirenden vannak. Innen alakult ki az együttműködés is a Funtails-el.

A SAS néhány tagja intenzíven részt vett a játék és a krónikák tesztelésében, valamint hozzájárult a Kickstarter exkluzív krónika, a *Mi bujkál odalent? - A Loch Ness-i szörny* elkészítéséhez is. Ők voltak azok: Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin & Rebekka Zeeb.

Készítők

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, 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

Külön köszönet

Különösen szeretnénk köszönetet mondani az összes támogatóknak a Kickstarteren, akik segítettek az első társasjátékunk finanszírozását. Hozzászólásaitok és visszajelzéseitek hihetetlenül hasznosak voltak!

A Funtails csapata különösen szeretné megköszönni:

André Beauteemps, 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 Weihrach, Michael J Wright, Dominik Zöllner.

Andreas:

Nagy köszönet Nicole Bechlernek az elmúlt évben nyújtott támogatásáért. Nélküled nem sikerült volna <3

Nagy köszönet Steffennek azért, mert együtt mehettünk erre a kockázatos útra!

Köszönet Nilsnek, Ingelisnek és Danielnek a nagyszerű csapatmunkáért. Csodálatosak vagytok!

Köszönet Benjamin Sandbergnek és Christian Fernnek személyes támogatásotokért, és a Kickstarterbe való betekintésért. Testvéri ölelés!

Köszönöm Freio, Anna és Thomas nagyszerű munkátokat a Kickstarteres videóval. Jobban ment, mint ahogy reméltük!

Köszönöm Klaus-Jürgen Wredenek, hogy ilyen nagyszerű fickó!

Köszönöm Jamey Stegmaiernek a munkáját a saját Kickstarter blogján. Felbecsülhetetlen értékű volt!

Daniel:

Köszönöm Steffen Rühlnek, aki lehetővé tette, hogy ezen a játékon dolgozhassak, és a FUNTAILS nagyszerű csapatának. Nagyon jó volt veletek dolgozni! Valamint szeretnék köszönetet mondani jövődöbeli feleségemnek, Franziskának is. Köszönöm, hogy támogattad, hogy álmaim valóra váljanak. Szeretlek!

Nils:

Külön köszönöm: Csuka Péter, Dan és Frank DiLorenzo, Judith és Charlotte Herzmann, Jamey Stegmaier, Matthias Trojnar.

Steffen:

Meg szeretném köszönni feleségemnek, Juttának: Szeretem, hogy támogatsz, mikor olyan őrült ötleteim támadnak, mint ez, és támogatsz abban, hogy valóra váltsam álmaimat. Köszönöm csodálatos lányaimnak Sveanak és Livnek:

Mosolyotok hajt előre a nehéz időkben. Most kapcsoljátok le a villanyt! Különösen hálás vagyok a Funtails nagyszerű csapatának és családjaiknak, akik mindezt lehetővé tették.

Külön köszönöm: Matthias Cramer, Gerhard Gohr, Stefan Kalveram, Astrid Krings-Gohr, Thomas és Liisa List, Mike Love, Claudia Scarabis, Julian Sommer, Marc Sommer.

Jörg Rohrer emlékére.

Maikel Cheney Dr. Hans Höh Tobias Immich

©2020 Funtails GmbH. All Rights Reserved.

FEED THE KRAKEN

Sailors' favorite deduction game



www.funtails.de

