

# Clans of Caledonia

 Clans of Caledonia ist ein im Schottland des 19. Jahrhunderts angesiedeltes Wirtschaftsspiel. In dieser Zeit vollzog Schottland den Wandel vom Agrar- zum Industriestaat, wodurch Import und Export immer wichtiger wurden. Aufgrund der wachsenden Bevölkerung musste die Lebensmittelproduktion gesteigert werden. Billige Baumwollimporte verdrängten die traditionelle Leinenproduktion und die Schafzucht wurde immer wichtiger. Und als die europäische Wein- und Brandyproduktion durch eine Insektenplage zum Erliegen kam, stieg schottischer Whisky zum alkoholischen Premiumgetränk in Europa auf.

In Clans of Caledonia repräsentieren die Spieler historische Clans mit einzigartigen Fähigkeiten, die miteinander wetteifern. Sie produzieren, handeln und exportieren landwirtschaftliche Güter und natürlich ihren berühmten Whisky!

**Spieler:** 1 - 4  
**Spieldauer:** 30 min pro Spieler  
**Alter:** Ab 12 Jahren  
**Autor:** Juma Al-Joujou  
**Illustration:** Klemens Franz  
**Verlag:** Karma Games  
[www.karma-games.com](http://www.karma-games.com)

**Regelvideos:**  
[karma-games.com/clans-videos/](http://karma-games.com/clans-videos/)  
**Häufige Regelfragen:**  
[karma-games.com/clans-FAQ/](http://karma-games.com/clans-FAQ/)  
**Weitere Sprachen:**   
[karma-games.com/clans-rules/](http://karma-games.com/clans-rules/)

## Spielmaterial

### Holzteile

Waren:



Spielsteine (in den 4 Spielerfarben):



### Tableaus und Plättchen



### Sonstiges



# Aufbau

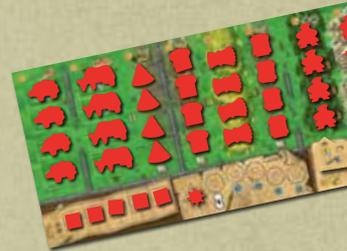


## Die erste Partie

Für eure erste Partie Clans of Caledonia empfehlen wir eine oder mehrere der Varianten im Anhang zu wählen, welche das Spiel vereinfachen (vgl. Seite 9).



**Hinweis:** Waren und Geld sind nicht begrenzt. Sollten sie ausgehen, könnt ihr die Warenplättchen verwenden oder euch anderweitig behelfen.



## Spielplanmodule

Der Spielplan besteht aus 4 beidseitig bedruckten Modulen, die jeweils nach Modul (A-D) und Seite (1-2) beschriftet sind. Dies bietet euch 16 verschiedene Anordnungsmöglichkeiten. Wählt die Seite jedes Moduls zufällig und setzt sie im Uhrzeigersinn alphabetisch so zusammen, dass die Felsen in der Mitte des Spielplans aneinander angrenzen (siehe Bild).



## Hafenplättchen

Die Hafenplättchen werden gemischt und 4 von ihnen zufällig den Häfen an den Ecken des Spielplans zugeordnet. Das Symbol für 1-2 Personen zeigt den Ort des Hafenplättchens für das Spiel mit 1-2 Personen an, der andere Pfeil gilt für das Spiel mit 3-4 Spielern. Die restlichen Hafenplättchen werden nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.

## Markttableau

Legt das Markttableau auf die Seite, die eurer Spieleranzahl entspricht, und je einen transparenten Preismarker auf die eingekreisten Preise. Legt die Waren (Wolle, Milch, Getreide, Brot, Käse, Whisky) und die Warenplättchen neben dem Markttableau bereit.



## Exporttableau

Legt das Exporttableau mit der Seite, die eurer Spieleranzahl entspricht, nach oben neben den Spielplan. Die Wertungsplättchen werden verdeckt gemischt, zufällig 5 gezogen und in einer Reihe von oben nach unten offen in die Aussparungen des Exporttableaus gelegt. Die restlichen Wertungsplättchen werden in die Schachtel zurückgelegt. Die Exportaufträge werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben das Exporttableau gelegt. Legt anschließend einen Exportauftrag offen auf jede Exportkiste. Im Spiel mit 3 Spielern und im Solospiel bleibt eine Kiste leer. Legt die Marker für Baumwolle, Tabak und Zuckerrohr sowie die Ruhmmarker neben das Exporttableau. Die Würfelsymbole werden nur für das Solospiel verwendet (siehe S. 8).

## Spielermaterial

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe, erhält **die Spielsteine der eigenen Farbe und ein Spielertableau**.

1. Jeder Spieler stellt seine Spielsteine auf die passenden Felder, nämlich je 4 Schafe, Rinder, Käsereien, Bäckereien, Äcker und Destillieren.

2. Platziert die **8 Arbeiter** auf die 4 Waldfelder, welche Holzfäller darstellen, und die 4 Gebirgsfelder, welche Bergarbeiter darstellen.

3. Jeder Spieler erhält zudem **4 Hafnenmarker** in Spielerfarbe.

4. Auf die Händlerleiste kommen **5 Würfel**, welche **Händler** darstellen. **2 weitere Händler** werden als persönlicher Vorrat unter das Spielertableau gelegt.

5. Auf das erste Feld links auf der Schifffahrtsleiste kommt der **Schifffahrtsmarker**.

6. Die **2 Technologieplättchen** werden mit dem Pfeil links oben unterhalb der Arbeiter platziert.

7. Jeder Spieler erhält eine **Exportkiste**, die mit der zur Spielerzahl passenden Seite nach oben neben das Spielertableau gelegt wird.



## Zugreihenfolge

Lost den Startspieler aus. In der ersten Runde ist die Zugreihenfolge im Uhrzeigersinn. Legt die Reihenfolgemarkers in den Spielerfarben entsprechend auf die Zugreihenfolgeleiste auf dem Exporttableau. In den folgenden Runden richtet sich die Zugreihenfolge nach der Reihenfolge, in der die Spieler zuletzt gepasst haben.



## Clans

Die Clans werden verdeckt gemischt und zufällig ein Clan mehr als teilnehmende Spieler gezogen. Dann wird zufällig jedem Clan ein Starterplättchen zugeordnet.

Mit dem letzten Spieler in der Zugreihenfolge beginnend und gegen den Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler einen Clan inklusive zugeordnetem Starterplättchen und legt beide offen vor sich aus. Der übrig bleibende Clan wird zurück in die Schachtel gelegt. Die Clans werden im Anhang detailliert erklärt. Alle Spieler erhalten die Waren und das Geld, die auf ihren Starterplättchen abgebildet sind.



**Hinweis:** Die Spieler müssen immer alle verfügbaren Informationen offen legen.

Zweipersonenspiel

## Platzieren der ersten Arbeiter

Setzt vor Beginn der ersten Runde und ausgehend vom Startspieler reihum im Uhrzeigersinn je einen - oben auf dem Spielertableau beginnend - Arbeiter (Holzfäller oder Bergarbeiter) auf ein freies sechseckiges Feld auf dem Spielplan. Holzfäller dürfen nur auf Feldern, die Wald zeigen, und Bergarbeiter nur auf Feldern, die Gebirge zeigen, platziert werden (siehe Expandieren S. 4.).

Setzt danach mit dem letzten Spieler beginnend in umgekehrter Reihenfolge je einen zweiten Arbeiter (Holzfäller oder Bergarbeiter), bis alle Spieler ihre ersten beiden Arbeiter platziert haben. Der zweite Arbeiter eines Spielers muss nicht neben dem ersten Arbeiter sein. Auf jedem Feld kann immer nur eine Einheit (Schafe, Rinder, Käsereien, Bäckereien, Äcker, Destillieren oder Arbeiter) stehen.

Es sind sowohl die Arbeiter (£6 für Holzfäller und £10 für Bergarbeiter) als auch die Kosten für das Feld (zwischen £1 und £6) zu bezahlen.



**Beispiel:** Auf diesem Feld könnte man entweder einen Holzfäller (für £6+£6=£12) oder einen Bergarbeiter (für £10+£6=£16) platzieren, da das Feld sowohl Wald als auch Gebirge zeigt.



## Geld

Kosten sind mit roter Schrift auf der Münze dargestellt. Schwarze Schrift bedeutet, dass man den Betrag erhält.

# Rundenablauf

Das Spiel geht über 5 Runden. In den einzelnen Runden werden die folgenden 4 Phasen durchlaufen:

- Phase 1: Vorbereitungsphase** — Dreht das Wertungsplättchen der vorherigen Runde um, füllt leere Kisten des Exporttableaus auf und nehmt eure Händler zurück. Überspringt diese Phase in der ersten Runde.
- Phase 2: Aktionsphase** — Ihr führt in Zugreihenfolge je eine Aktion aus bis alle Spieler gepasst haben.
- Phase 3: Produktionsphase** — Einheiten auf dem Spielplan produzieren Waren und Einkommen.
- Phase 4: Wertungsphase** — Ihr erhaltet Ruhm gemäß des Wertungsplättchens der aktuellen Runde.

Nach 5 Runden endet das Spiel und es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP).

## Phase 1: Vorbereitungsphase

Dreht das Wertungsplättchen der vorherigen Runde um. Neue Exportaufträge werden gemäß Spieleranzahl auf leere Kisten des Exporttableaus nachgelegt. Nehmt eure eingesetzten Händler vom Markttableau zurück und legt sie neben eurem Spielertableau ab.

## Phase 2: Aktionsphase

Während der Aktionsphase führt jeder Spieler in Zugreihenfolge jeweils eine Aktion aus. Dies geht so lange weiter, bis alle Spieler gepasst haben. Abgesehen von Passen könnt ihr jede Aktion mehrfach in der Aktionsphase durchführen.

- |                           |                           |
|---------------------------|---------------------------|
| 1. Handeln                | 5. Technologie verbessern |
| 2. Exportauftrag nehmen   | 6. Händler anwerben       |
| 3. Expandieren            | 7. Exportauftrag erfüllen |
| 4. Schifffahrt verbessern | 8. Passen                 |

### 1. Handeln

Die Händler in eurem persönlichen Vorrat (also **nicht die vom Spielertableau**) sind bereit für eine Handelsaktion. Diese Händler könnt ihr zum Markt schicken, um Waren zu kaufen, oder zu verkaufen. Platziert so viele Händler auf dem Feld für Kauf/Verkauf der jeweiligen Warensorte, wie ihr Wareneinheiten handeln wollt. Diese Händler verbleiben dort bis zur nächsten Vorbereitungsphase. Ihr bezahlt/erhaltet den aktuellen Preis der Ware, multipliziert mit der Anzahl der Waren, die ihr kaufen/verkaufen wollt. Die Waren werden in den allgemeinen Vorrat gelegt bzw. von dort genommen. Erst dann wird der Preis um die Anzahl an Schritten angepasst (beim Kauf hoch, beim Verkauf herunter), die der Anzahl der gehandelten Ware entspricht.

**Ihr könnt jedoch nur eine Warensorte pro Zug handeln. Um mehrere Warensorten zu handeln, müsst ihr die Aktion „Handeln“ mehrfach ausführen.**

**Zu keiner Zeit dürfen Händler desselben Spielers sowohl auf dem Kaufen- als auch auf dem Verkaufen-Feld derselben Ware stehen. Im Schottland des 19. Jahrhunderts war Hochfrequenzhandel noch nicht üblich!**

**Beispiel:** Ihr möchtet 2 Einheiten Whisky kaufen und der aktuelle Preis ist £10. Ihr platziert 2 eurer Händler auf dem „Kaufen-Feld“ oberhalb der Whisky-Spalte, bezahlt £20, nehmt euch 2 Whisky aus dem Warenvorrat in euren persönlichen Vorrat und setzt den Whisky-Preismarker um 2 Schritte nach oben auf £12.



### 2. Exportauftrag nehmen

Bezahlt die für die Runde angegebenen Kosten, um einen beliebigen Exportauftrag aus der Auslage zu nehmen und auf eure leere Exportkiste zu legen. Wie auf dem Exporttableau ersichtlich, steigen die Kosten jede Runde um £5 an. In der ersten Runde erhaltet ihr £5, wenn ihr einen Exportauftrag nehmt, statt zu bezahlen.

Ihr könnt nur einen unerfüllten Exportauftrag besitzen (Ausnahme: Clan Buchanan). Ihr müsst euren Exportauftrag erfüllen, bevor ihr einen neuen annehmen dürft. Exportaufträge können nicht abgeworfen werden.



### 3. Expandieren

Setzt die oberste Einheit (Schaf, Rind, Käserei, Bäckerei, Acker, Destillerie, Holzfäller, Bergarbeiter) der jeweiligen Spalte vom Spielertableau auf ein unbesetztes Feld auf dem Spielplan, das benachbart oder von einer eurer Einheiten per Schifffahrt erreichbar ist. Bezahlt die Kosten für die Einheit (Münze oben auf dem Spielertableau) und die Kosten für das Feld (Münze mit Kosten von £1 bis £6).



**Benachbart:** Direkt angrenzendes Feld ohne Fluss dazwischen.

**Per Schifffahrt erreichbar:** Ein Feld, das durch eure aktuelle Schifffahrt erreichbar ist.

**Terrainbeschränkungen:** Ihr könnt eure Einheiten nur auf bestimmten Terrains platzieren:

**Grasland:** Schafe, Rinder, Käsereien, Bäckereien, Äcker, Destillieren

**Wald:** Holzfäller

**Gebirge:** Bergarbeiter

Wenn ein Feld mehr als eines dieser Terrains aufweist, so könnt ihr eine beliebige, zum Terrain passende Einheit platzieren. Im Bild sind alle 3 Terrains vorhanden, daher könnt ihr dort eine beliebige Einheit platzieren.

Wenn ihr bereits alle eure Holzfäller (Bergarbeiter) auf dem Spielplan platziert habt, könnt ihr folglich nicht mehr auf Feldern expandieren, die nur Wald (Gebirge) aufweisen.



### Nachbarschaftsbonus

Platziert ihr eine Einheit **benachbart** (angrenzend und kein Fluss dazwischen) zu einer Einheit eines Mitspielers, dürft ihr sofort als zusätzliche Handelsaktion die von der benachbarten Einheit produzierte Warensorte vom allgemeinen Vorrat kaufen.

Pro Zug könnt ihr so nicht mehr als 3, oder bei 2 Spielern 4, Waren derselben Sorte kaufen. Der Preis für **Grundwaren** (Wolle, Getreide, Milch) ist gegenüber dem aktuellen Marktpreis um **£2 reduziert**. Der Preis für **verarbeitete Waren** (Brot, Käse oder Whisky) ist um **£3 reduziert**.



Der Nachbarschaftsbonus kann nur unmittelbar nach dem Expandieren genutzt werden.

Fahrt mit dem Kauf wie in der Handelsaktion üblich fort (siehe Seite 4). Ihr braucht die entsprechende Anzahl an Händlern, um den Nachbarschaftsbonus zu nutzen. Die Preise werden wie üblich angepasst.

Wenn ihr in Nachbarschaft mehrerer von Mitspielern bebauter Felder expandiert, könnt ihr den Nachbarschaftsbonus für jedes der Nachbarfelder nutzen, um mehrere Warensorten zu kaufen.

**Beispiel:** Ihr expandiert benachbart zur Destillerie eines Mitspielers. Der Whisky-Preis beträgt aktuell £10. Nun könnt ihr bis zu 3 Whisky (vier Whisky im Zweipersonenspiel) vom allgemeinen Vorrat für jeweils £7 (£10 - Rabatt von £3) kaufen, sofern ihr noch über genügend Händler verfügt und diese einsetzt. Falls außerdem eine Käserei eines Mitspielers in Nachbarschaft der gerade platzierten Einheit ist, könnt ihr auch 3 Käse (vier Käse im Zweipersonenspiel) vergünstigt kaufen, falls genug Händler verfügbar sind.

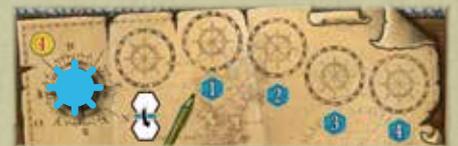
### Gebäudebonus

Wer seine vierte Bäckerei, vierte Destillerie oder vierte Käserei platziert und gleichzeitig eine leere Exportkiste hat, darf sofort 3 Exportaufträge vom Nachziehstapel ziehen und einen oder keinen auswählen. Falls ihr einen Auftrag behalten wollt, bezahlt ihr die Kosten als ob ihr die Aktion „Exportauftrag nehmen“ ausgeführt hättet und legt den Exportauftrag auf eure Exportkiste. Nicht gewählte Aufträge werden unter den Nachziehstapel gelegt. Der Gebäudebonus ist Teil der Aktion „Expandieren“.



## 4. Schifffahrt verbessern

Bezahlt £4 und bewegt den Schifffahrtsmarker einen Schritt nach rechts, um eure Schifffahrt zu verbessern.



### Schifffahrt:

**Keine Schifffahrt:** Ihr könnt keinerlei Wasser überqueren.

**Flussüberquerung:** Ihr könnt nun auf angrenzende Felder jenseits eines Flusses expandieren.

**1-Loch:** Zusätzlich zu Flussüberquerung könnt ihr nun 1 Lochfeld überqueren.

**2-Loch:** Zusätzlich zu Flussüberquerung könnt ihr nun 2 Lochfelder überqueren, etc.

**Beispiel:** Ohne Schifffahrt kann der rote Spieler nur auf den Feldern **1** expandieren; mit „Flussüberquerung“, kann Rot zusätzlich auch auf den Feldern **2** expandieren; mit 1-Loch Schifffahrt kann Rot zusätzlich auf das Feld **3** expandieren. Rot kann unabhängig von der aktuellen Schifffahrt nicht auf Felder mit **X** expandieren, da man nur auf benachbarte Felder jenseits des Flusses expandieren, aber keine Landfelder überspringen kann, nicht einmal entlang des Flusses. Den Nachbarschaftsbonus kann Rot bei Expansion auf dem mit \* markierten Feld nutzen. Das obere mit **2** markierte Feld grenzt zwar an die blaue Käserei an, aber da ein Fluss dazwischen liegt, gilt es als nicht benachbart.



## 5. Technologie verbessern

Ihr könnt eure Arbeiter (Holzfäller, Bergarbeiter) mit besserer Ausrüstung effizienter machen. Bezahlt £10 und wendet das entsprechende Technologieplättchen auf eurem Spielertableau. Von nun an bringen euch die eingesetzten Arbeiter aus der Spalte darüber in jeder folgenden Produktionsphase jeweils £2 mehr ein. Wenn ihr ein Bonus-Upgrade erhaltet (siehe „Direkte Exportboni“ weiter unten), kostet die Aktion nur £5 statt £10.



## 6. Händler anwerben

Ihr startet mit 2 Händlern in eurem Vorrat. Bezahlt £4, nehmt einen Händler vom Spielertableau und legt ihn in euren Vorrat. Ihr könnt ihn von nun an für die Aktion „Handeln“ einsetzen.



## 7. Exportauftrag erfüllen

Um einen Exportauftrag auf eurer Exportkiste zu erfüllen, bezahlt ihr die Waren auf der linken Seite des Exportauftrags. Das Erfüllen eines Auftrags bringt euch Importgüter und ggf. zusätzliche direkte Exportboni, die auf der rechten Seite abgebildet sind. Wenn ihr einen Auftrag erfüllt, der Baumwolle, Tabak oder Zuckerrohr bringt, dann zieht den entsprechenden Marker des Importguts auf der Exporttableauleiste um so viele Schritte nach vorne, wie der jeweiligen Importmenge entspricht. Wenn der Marker eines Importgutes die entsprechende Markierung erreicht oder überschreitet, erhält der jeweilige Spieler £1. Wer vergisst, den Marker zu ziehen, erhält nachträglich keinen Importbonus - schottische Händler sind knallhart. Legt den erfüllten Exportauftrag offen neben eure Exportkiste, die nun wieder Platz für einen neuen Auftrag bietet.



### Exportaufträge erfordern nie Getreide und Milch, aber Kombinationen aller anderen Waren.

Exportaufträge, die Fleisch (Rindfleisch  oder Schaffleisch ) erfordern, können nur durch das Schlachten der entsprechenden Anzahl Tiere (Rinder, Schafe) erfüllt werden. Hieru nehmt ihr im Zuge der Aktion „Exportauftrag erfüllen“ ein oder mehrere passende Tiere in eurer Farbe vom Spielplan und legt sie zurück auf euer Spielertableau. Dadurch sinkt die jeweilige Produktion von Milch oder Wolle. Das freigewordene Feld ist wieder für alle Spieler verfügbar. Schlachten ist nur erlaubt, um einen Exportauftrag zu erfüllen. Das Schlachten selbst kostet keinen Zug.



### Direkte Exportboni

Es gibt 3 Boni, die ihr in beliebiger Reihenfolge sofort erhaltet:

-  Geld, das ihr euch aus dem allgemeinen Vorrat nehmt.
-  Ein kostenloses Feld, das euch sofort erlaubt, die Aktion „Expandieren“ auszuführen. Ihr bezahlt nur die Kosten der Einheit, die ihr platziert. Das Feld selbst ist kostenlos (alle Regeln für Expansion und Nachbarschaftsbonus gelten auch hier).
-  Bonus-Upgrade - Wählt eine der folgenden Aktionen:
  - Eine Aktion „Technologie verbessern“ für den Preis von £5 statt £10,
  - Eine kostenlose Aktion „Schifffahrt verbessern“,
  - Eine kostenlose Aktion „Händler anwerben“ oder alternativ einen beliebigen eigenen, bereits am Markt eingesetzten Händler zurück in den persönlichen Vorrat legen.

Wenn ihr mehrere Bonus-Upgrades erhaltet, könnt ihr gleiche oder verschiedene Upgrades wählen.

## 8. Passen

Falls ihr keine der obigen Aktionen machen könnt oder möchtet, müsst ihr passen. Ihr versetzt euren Reihenfolgemarkers auf den höchsten verfügbaren Passbonus der nächsten Runde, den ihr euch sofort nehmt. Einmal gepasst könnt ihr in der laufenden Runde keine weiteren Aktionen durchführen. Die Passreihenfolge entspricht zugleich der Zugreihenfolge für die folgende Runde.



**Beispiel:** Schwarz hat als erster gepasst. Er erhält £16 und ist in der nächsten Runde Startspieler.

### Freie Aktion: Nutzen eines Hafenbonus

Wenn ein Hafenplättchen zu einer eurer Einheiten benachbart oder durch Schifffahrt erreichbar ist, könnt ihr den entsprechenden Hafenbonus zusätzlich zur regulären Aktion (vorher oder nachher) nutzen. Ihr könnt den Bonus sofort oder in einem späteren Zug in Anspruch nehmen, sofern der Hafen noch benachbart oder durch Schifffahrt erreichbar ist. Sobald ihr den Hafen in Anspruch nehmt, legt einen eurer Hafenmarker neben das Hafenplättchen, um zu kennzeichnen, dass ihr ihn genutzt habt. Jeder Spieler kann jedes Hafenplättchen nur einmal im Spiel nutzen (mehrere Spieler können aber dasselbe Hafenplättchen nutzen). Ein Spieler kann auch mehrere Hafenplättchen im selben Zug in Anspruch nehmen (siehe Anhang).



**Beispiel:** Der schwarze Spieler kann den Hafenbonus ungeachtet seiner Schifffahrt in Anspruch nehmen, da er benachbart gebaut hat. Der rote Spieler kann den Hafenbonus nutzen, sobald er 2-Loch Schifffahrt oder höher hat.

### Phase 3: Produktionsphase

In der Produktionsphase erhaltet ihr für eure auf dem Spielplan befindlichen Einheiten Einkommen in Form von Geld und Waren. Das Einkommen ist auf dem Spielertableau unter den einzelnen Einheiten mit dem Einkommenssymbol  abgebildet und kann somit für auf dem Spielplan platzierte Einheiten einfach abgelesen werden.

Ihr erhaltet euer Einkommen in folgender Reihenfolge:

- Jeder Arbeiter auf dem Spielplan bringt Geld (jedes Arbeiterfeld unter dem ersten zeigt das jeweilige Gesamteinkommen an):
  - Jeder Holzfäller bringt £4 ohne und £6 mit verbesserter Technologie.  → + £4 (£6 mit verbesserter Technologie)
  - Jeder Bergarbeiter bringt £6 ohne und £8 mit verbesserter Technologie.  → + £6 (£8 mit verbesserter Technologie)
- Grundwaren:
  - Jedes Rind auf dem Spielplan produziert 1 Milch.  → + 
  - Jedes Schaf produziert 1 Wolle.  → + 
  - Jeder Acker produziert 2 Getreide.  → + 
- Verarbeitete Waren für Gebäude auf dem Spielplan (optional):
  - Jede Käserei verarbeitet 1 Milch zu 1 Käse.  → -  + 
  - Jede Bäckerei verarbeitet 1 Getreide zu 1 Brot.  → -  + 
  - Jede Destillerie verarbeitet 1 Getreide zu 1 Whisky.  → -  + 

Es gibt keine Einschränkung für die Herkunft der Grundwaren hierfür. Sie können beispielsweise in dieser oder einer vorherigen Runde produziert worden oder vom Markt erworben sein.

**Hinweis:** Es empfiehlt sich, den bereits vorhandenen persönlichen Vorrat unter dem Spielertableau und das Waren- und Geldeinkommen zunächst über den jeweiligen Spalten des Spielertableaus zu platzieren. So könnt ihr leichter nachprüfen, ob ihr alles richtig gemacht habt.

**Hinweis:** Sobald ihr mit der Produktionsphase vertraut seid, könnt ihr euch euer Einkommen sofort nach dem Passen nehmen, um das Spiel zu beschleunigen.

### Phase 4: Wertungsphase

In dieser Phase erhaltet ihr den unten auf dem Wertungsplättchen der aktuellen Runde dargestellten Ruhmbonus, sofern ihr das Kriterium in der oberen Hälfte erfüllt habt. Ruhm wird mit dem Ruhmmarker auf der Exporttableauleiste angezeigt (nehmt euch oder wendet bei Übertreibung ein Ruhmplättchen). Die Wertungsplättchen sind im Anhang erklärt.



## Endabrechnung

Nach der 5. Runde erfolgt die Endabrechnung. Der Spieler mit den meisten SP wird zum glorreichsten Clanchef von Caledonia ausgerufen und gewinnt das Spiel! Tragt in den Wertungsblock folgende SP ein:



-  **Ruhm:** 1 SP für jeden Schritt auf der Exporttableauleiste
-  **Grundwaren:** 1 SP für jede Grundware im persönlichen Vorrat
-  **Verarbeitete Waren:** 2 SP für jede verarbeitete Ware im persönlichen Vorrat
-  **Geld:** 1 SP je vollen £10. Das Restgeld entscheidet bei Gleichstand des Gesamtergebnisses
-  **Hopfen:** 1 SP für jede Einheit Hopfen auf den erfüllten Exportaufträgen
-  **Baumwolle, Tabak, Zuckerrohr:** Je nach relativer importierter Menge jeweils 3, 4 oder 5 SP (das seltenste dieser 3 Importgüter ist am meisten wert!). Das Gut mit dem Marker auf dem höchsten Wertungsfeld wurde am meisten importiert und ist jeweils 3 SP wert, das zweite Gut ist jeweils 4 SP wert und das Gut, dessen Marker auf dem niedrigsten Feld steht, ist jeweils 5 SP wert. Bei Gleichstand ist Baumwolle am seltensten, gefolgt von Tabak und dann Zuckerrohr. Erhaltet SP für eure Importgüter, wobei ihr die Anzahl eines Importguts in euren erfüllten Aufträgen mit dem jeweiligen ermittelten Wert (3/4/5) multipliziert.

**Beispiel:** Tabak wurde am wenigsten und Baumwolle am meisten importiert, daher ist jede Einheit Tabak 5 SP, jede Einheit Zuckerrohr 4 SP und jede Einheit Baumwolle 3 SP wert. Du hast 3 Tabak, 2 Zuckerrohr und 6 Baumwolle importiert. Du erhältst für deinen Tabak  $5 \times 3 = 15$  SP, für dein Zuckerrohr  $4 \times 2 = 8$  SP und für deine Baumwolle  $3 \times 6 = 18$  SP.

#### Exportwertung

Zählt eure erfüllten Exportaufträge und erhaltet SP wie folgt:

**3 oder 4 Spieler:** 12 SP für den Spieler mit den meisten erfüllten Exportaufträgen, 6 SP für den Spieler mit den zweitmeisten.

**2 Spieler:** 8 SP für den Spieler mit den meisten erfüllten Exportaufträgen.

Bei Gleichstand teilen sich die jeweiligen Spieler die SP der entsprechenden Ränge (abgerundet, falls nötig).



**Beispiel:** 2 der 3 Spieler sind Erster. Sie teilen sich  $12 + 6 = 18$  SP, erhalten also jeweils 9 SP. Der dritte Spieler geht leer aus. Bei einem Gleichstand in einem Zweipersonenspiel erhalten beide Spieler 4 SP.

## Siedlungswertung

In dieser Wertung erhält der Spieler mit den **meisten per Schifffahrt verbundenen Siedlungen** die meisten SP.

Ermittelt die Anzahl eurer per Schifffahrt verbundenen Siedlungen. Als Siedlung zählt jede Gruppe eigener, benachbarter Einheiten auf dem Spielplan sowie jede Einheit ohne benachbarte Einheiten der eigenen Farbe. Wenn nicht alle Siedlungen miteinander verbunden sind, dann zählt für die Wertung die Gruppe mit den meisten per Schifffahrt miteinander verbundenen Siedlungen.

**3–4 Spieler:** Spieler mit den meisten per Schifffahrt verbundenen Siedlungen: 18 SP; zweitmeisten: 12 SP; drittmeisten: 6 SP

**2 Spieler:** Meisten per Schifffahrt verbundenen Siedlungen: 12 SP; zweitmeisten: 0 SP;

Bei Gleichstand teilen sich die jeweiligen Spieler die Punkte nach dem gleichen Prinzip wie bei der Exportwertung.

**In dieser Wertung geht es nicht darum, wer auf den meisten Feldern expandiert hat oder wer die größte Siedlung hat!**

**Beispiel:** Falls der rote Spieler 1-Loch Schifffahrt hat, hat er 3 verbundene Siedlungen. Falls Schwarz 2-Loch Schifffahrt hat, so hat er 5 verbundene Siedlungen.

Die 3 roten eingekreisten Einheiten zählen als eine einzelne Siedlung, da sie benachbart sind. Alle anderen roten Einheiten sind Siedlungen mit nur einer Einheit. Die beiden roten Einheiten oben sind nicht benachbart, da sie ein Fluss trennt. Rot hat insgesamt 4 Siedlungen. Jedoch ist die Siedlung links unten nicht mit den anderen verbunden, da sie 2 Lochfelder von der Dreiersiedlung entfernt ist. Rot kann aber durch Schifffahrt aktuell nur 1 Lochfeld überqueren. Das reicht aus, um die Siedlungen rechts oben zu verbinden, da dort nur ein Lochfeld und ein Fluss überquert werden müssen. Daher sind nur 3 der 4 Siedlungen von Rot per Schifffahrt verbunden und zählen damit in der Siedlungswertung.

**Hinweis:** Das Schlachten von Tieren kann sowohl hilfreich als auch nachteilig für die Siedlungswertung sein. Ihr könnt durch das Schlachten mehr Siedlungen kreieren, indem ihr eine größere Siedlung in 2 kleinere Siedlungen teilt. Allerdings kann das Schlachten auch dazu führen, dass Siedlungen, die bis dahin per Schifffahrt verbunden waren, nicht mehr verbunden sind.



**Anmerkung:** Falls gewünscht, könnt ihr ab der vierten oder fünften Runde beginnen, die Anzahl der verbundenen Siedlungen mit den Siedlungsmarkern auf der Exporttableauleiste abzutragen.



## Zweipersonenspiel

Die schattierten, äußeren Landfelder mit Nebel sind nicht Teil des aktiven Spielplans. Ihr könnt nicht auf ihnen expandieren. Die nicht schattierten Felder, die an die schattierten Felder mit Nebel angrenzen, sind die Randfelder des aktiven Spielplans. Dies ist relevant für das Wertungsplättchen #5 und Clan Fergusson. Alle Lochfelder sind Teil des aktiven Spielplans.



## Solospiel

In dieser Variante versuchst du, möglichst viele SP zu erzielen. Wie im Zweipersonenspiel spielst du mit dem kleineren Spielplan. Stelle außerdem Spielsteine von neutralen Spielerfarben auf alle Felder des aktiven Spielplans, deren Kosten jeweils £1 beträgt. Auf diese Felder kannst du das gesamte Spiel über nicht expandieren. Ziehe vor Spielbeginn 5 Exportaufträge vom Nachziehstapel und lege sie offen auf das Exporttableau. Im Solospiel gibt es keinen Nachbarschaftsbonus. Die Importgutmarker werden im Solospiel nicht verwendet.

Als Passbonus erhältst du immer £16.

## Zusätzliche Phase: Marktphase

Nachdem du in der Vorbereitungsphase in den Runden 2-5 die Händler zurückgeholt hast, passt du die Preise 3 zufällig ausgewählter Waren je einmal an. Würfle den Waren- und den Preiswürfel. Der Warenwürfel zeigt an, von welcher Ware der Preis angepasst wird. Würfle erneut, falls der Warenwürfel eine Ware in dieser Runde wiederholt anzeigt.

Prüfe nun, ob der aktuelle Preis der ermittelten Ware hoch, niedrig oder mittel ist. Die Klammern am Rand der Preisleiste zeigen den mittleren Bereich an. Preise darüber sind hoch und Preise darunter sind niedrig.

**Wenn der Preis niedrig oder hoch ist,** wird das Vorzeichen (- oder +) ignoriert.

**Wenn der Preis niedrig ist,** steigt der Preismarker um den Absolutbetrag des Preiswürfels.

**Wenn der Preis hoch ist,** sinkt der Preismarker um den Absolutbetrag des Preiswürfels.

**Wenn der Preis mittel ist,** dann verändert sich der Preis genau so, wie es der Preiswürfel anzeigt. Bei „-3“ sinkt der jeweilige Preis um 3 Schritte, bei „+1“ steigt der jeweilige Preis um 1 Schritt.

## Marktwürfel

**Warenwürfel:** Wolle, Getreide, Milch, Brot, Käse, Whisky

**+1 Preiswürfel:** -3, -2, -1, +1, +2, +3



**Beispiel:** Wenn der Preis niedrig ist und der Preiswürfel -3 oder +3 zeigt, dann schiebst du den Preismarker um 3 Schritte nach oben.

## Exportaufträge auffüllen

Fülle die leeren Exportkisten des Exporttableaus mit neuen Aufträgen vom Nachziehstapel auf. Entferne einen Auftrag entsprechend des letzten Würfelergbnisses des Preiswürfels. Finde hierzu die Schnittstelle zwischen dem Vorzeichen und der Ziffer und entferne den dort befindlichen Auftrag. Jede Aktionsphase startet mit 5 Exportaufträgen.

### Exportwertung:

Erfüllte Exportaufträge: 7 oder mehr → 12 SP

Erfüllte Exportaufträge: 6 → 8 SP

Erfüllte Exportaufträge: 5 → 4 SP

### Siedlungswertung:

14 oder mehr Siedlungen → 18 SP

11-13 Siedlungen → 12 SP

8-10 Siedlungen → 6 SP

**Ergebnis:** 0-115 SP: Anfänger  
116-130 SP: Möchtegern  
131-145 SP: Durchschnitt  
146-160 SP: Experte  
161+ SP: Genie!



### Beispiel:

Bei einer „-3“ entfernst du den Auftrag links unten.

## Varianten

Diese Varianten können einzeln oder auch in Kombination gespielt werden.

### Vereinfachungen

Die folgenden Vereinfachungen empfehlen sich für die erste Partie.

#### Statische Importgüter

Wählt diese Variante, wenn ihr den geringen Glücksfaktor noch weiter reduzieren möchtet. Jede Einheit Baumwolle, Tabak und Zuckerrohr zählt bei Spielende jeweils 4 SP, ungeachtet dessen, wie viel von welchem Gut importiert wurde. Die Importgutmarker werden in dieser Variante nicht verwendet.

#### Ohne Wertungs- und/oder Hafentplättchen

Ihr könnt das Spiel vereinfachen, indem ihr die Wertungsplättchen und/oder Hafentplättchen weglasst.



### Dichter Spielplan

Wenn ihr einen dichteren Spielplan bevorzugt, könnt ihr während des Spielaufbaus für 2-3 Spieler mit 4 nicht benötigten Hafentplättchen mit der Rückseite nach oben 4 beliebige Landfelder verdecken (vorzugsweise ein Plättchen je Spielplanmodul). Die verdeckten Felder sind für die Aktion „Expandieren“ nicht verfügbar.

### Ohne Clans

Wenn ihr gleiche Startbedingungen bevorzugt, könnt ihr auch ohne Clans spielen. Zusätzlich zu den Waren und dem Geld auf den regulär ausgewählten Starterplättchen erhaltet ihr:

Startspieler £0, 2. Spieler £2, 3. Spieler £4 und 4. Spieler £6.

### Clanauswahl per Auktion

(Nur für erfahrene Clanchefs empfohlen)

Solltet ihr sehr kompetitiv spielen, könnt ihr alternativ die Clans per Auktion versteigern:

Deckt eine Anzahl von Clans zufällig auf, die der Spieleranzahl entspricht. Ordnet ihnen zufällig je ein Starterplättchen zu. Lost den Spieler aus, der als erster ein Gebot zwischen 0 und 30 SP abgibt. Im Uhrzeigersinn geben nun alle Spieler solange ein höheres Gebot ab (oder steigen aus), bis das Höchstgebot feststeht (kein Spieler kann mehr als 30 SP bieten). Wenn ein Spieler kein höheres Gebot abgeben möchte, scheidet dieser Spieler aus der laufenden Bietrunde aus. Der Höchstbietende nimmt sich einen verfügbaren Clan inklusive Starterplättchen und ist damit Startspieler. Anschließend wird sein Höchstgebot als negativer SP-Wert auf dem Wertungsblock notiert. Die anderen Spieler (beginnend mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn) wiederholen diesen Bietvorgang so lange, bis jeder einen Clan ersteigert hat. Der letzte Spieler nimmt sich ohne Versteigerung den übriggebliebenen Clan inklusive Starterplättchen und ist letzter Spieler in der Zugreihenfolge der ersten Spielrunde.

Weitere Varianten findet ihr auf [www.karma-games.com/clans-variants](http://www.karma-games.com/clans-variants)

## Impressum

**Autor:** Juma Al-JouJou

**Verlag:** Karma Games

**Illustrator:** Klemens Franz | atelier198

**Schriftsatz:** Andrea Kattnig | atelier198  
Dan Cunningham

**KARMA  
GAMES**

## Karma Games

Juma Al-JouJou

Manfred-von-Richthofen-Strasse 13

12101 Berlin

Deutschland

[www.karma-games.com](http://www.karma-games.com)

## Anhang

### Hafenplättchen



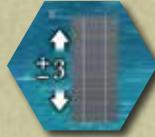
Nehmt diesen Bonus in Anspruch, wenn ihr in eurem Zug einen Export mit Fleisch erfüllt. Ihr könnt für euren Auftrag 1 Tier weniger schlachten.



Erhalte £10.



Gebt 1 Grundware eurer Wahl ab und nehmt euch 3 Grundwaren eurer Wahl.



Manipuliert den Marktpreis einer Warensorte um 3 Schritte bevor ihr die jeweilige Ware am Markt handelt.



Gebt 1 verarbeitete Ware eurer Wahl ab und nehmt euch 2 verarbeitete Waren eurer Wahl.



Wählt 2 eurer Einheiten auf dem Spielplan (Äcker ausgenommen) und tauscht sie kostenlos gegen 2 beliebige Einheiten von eurem Spielertableau (Äcker ausgenommen) aus. Die 2 neuen müssen sich von den 2 alten Einheiten unterscheiden und müssen zum Terrain des jeweiligen Feldes passen. Ihr könnt dabei keinen Nachbarschaftsbonus nutzen. Falls ihr die Bedingungen erfüllt, könnt ihr den Gebäudebonus während dieser Hafenaktion erhalten.



Erhaltet 1 Bonus-Upgrade (siehe S. 6) und 3 Ruhm.



Ihr erhaltet £5. Falls eure Exportkiste darüber hinaus noch Platz für einen neuen Auftrag hat, könnt ihr die Aktion Gebäudebonus durchführen (und müsst auch die Kosten der aktuellen Runde bezahlen, wenn ihr einen Auftrag nehmt).

### Werkungsplättchen



Erhaltet 1 Ruhm für jede Grundware in eurem persönlichen Vorrat.



Erhaltet 3 Ruhm für je 2 von euch bebaute Randfelder des aktiven Spielplans. Im Spiel mit 1-2 Personen sind das alle Felder, die an die mit Nebel markierten Landfelder am äußeren Rand angrenzen.



Erhaltet 3 Ruhm für je 2 verarbeitete Waren in eurem persönlichen Vorrat.



Erhaltet 1 Ruhmpunkt für jede Einheit Baumwolle, Tabak und Zuckerrohr auf euren erfüllten Exportaufträgen.



Erhaltet 1 Ruhm für jedes eurer Schafe, Rinder, Käsereien, Bäckereien, Destillieren und 2 Ruhm für jeden eurer Äcker auf dem Spielplan.



Erhaltet 2 Ruhm für jede Einheit Fleisch auf euren erfüllten Exportaufträgen.



Erhaltet je 2 Ruhm für jeden eurer Arbeiter (auch Fischer von Clan MacDonald) auf dem Spielplan.



Erhaltet 1 Ruhm für jedes eurer Upgrades: 1 Ruhm für jedes freie Feld eurer Händlerleiste, für jedes Feld links von eurem Schifffahrtsmarker und für jede verbesserte Technologie. Hierbei erhaltet ihr auch Ruhm für Upgrades mit denen euer Clan das Spiel möglicherweise schon begann.

### ⚠ Kickstarter-Bonusplättchen

Diese 3 Bonusplättchen wurden von Unterstützern der Kickstarter-Kampagne vorgeschlagen und gewählt.

Diese Bonusplättchen wurden nicht von Karma Games getestet. Daher kann es sein, dass sie die Spielbalance negativ beeinflussen. Wir empfehlen sie nicht in euren ersten Partien zu wählen. Falls nötig, werden die Regeln für diese Plättchen nachträglich geändert. Lest die aktuellen Regeln dieser Bonusplättchen auf [karma-games.com/clans-KS-tiles/](http://karma-games.com/clans-KS-tiles/)



Bezahlt £3, legt einen Hafenmarker auf dieses Hafenplättchen und nutzt den Effekt eines der anderen 3 Hafenplättchen im Spiel.



Erhaltet 2 Ruhm für jedes eurer besetzten Felder mit Wert £5 oder £6.



Jedes Mal, wenn du einen Exportauftrag erfüllst, der dir Hopfen einbringt, kannst du für jeden Hopfen 1 Getreide abgeben, um 1 Bier zu produzieren. Für jedes produzierte Bier erhältst du einen Geldbetrag. Den aktuellen Betrag findest du unter:

[karma-games.com/clans-KS-tiles/](http://karma-games.com/clans-KS-tiles/)

Du kannst maximal 3 Bier pro Exportauftrag produzieren.



### Clan Buchanan

Einige Clanmitglieder der Buchanans waren vermögende „Tabaklords“ in Glasgow. Der Großteil der Tabakimporte aus den Vereinigten Staaten wurde direkt weiter zum europäischen Festland exportiert. Buchanan Street ist eine der größten Einkaufsmeilen in Glasgow und wurde nach dem wohlhabenden Tabaklord Andrew Buchanan benannt, dem das Gebiet ursprünglich gehörte.

Ihr erhaltet eine zusätzliche Exportkiste. Ihr könnt **in einem Zug 1-2 Exportaufträge nehmen**. Wenn ihr nur einen Exportauftrag pro Zug nehmt, dann zahlt ihr die regulären Kosten der aktuellen Runde. Wenn ihr 2 Exportaufträge pro Zug nehmt (2 von der Aktion „Exportauftrag erfüllen“ oder 2 vom Gebäudebonus), **zahlt ihr die Kosten nur einmal statt zweimal**. Wenn ihr den **Gebäudebonus** erhaltet, zieht ihr **6 statt 3 Exportaufträge** und könnt 0-2 Exportaufträge wählen.

Aktion „Exportauftrag erfüllen“: Ihr könnt bis zu **2 Exportaufträge pro Zug erfüllen**.

**In der ersten Runde:** Wenn ihr 2 Aufträge auf einmal nehmt, erhaltet ihr den +£5-Bonus auch nur einmal. Allerdings erhaltet ihr für jeden Zug, in dem ihr einen Auftrag nehmt, +£5. Ihr könnt also in einem Zug einen Exportauftrag nehmen und +£5 erhalten und in einem weiteren Zug noch einen Exportauftrag nehmen und wiederum +£5 erhalten, selbst wenn der erste Exportauftrag noch nicht erfüllt wurde.

**Strategie:** *Fokussiert euch auf kleinere Aufträge und nehmt euch in den letzten beiden Runden mehrfach 2 Aufträge auf einmal. So könnt ihr viel Geld sparen, da ihr die Kosten nur einmal bezahlt.*

**Beispiel:** Wenn ihr in der letzten Runde 2 Exportaufträge pro Zug nehmt, bezahlt ihr nur £15 statt £30.



### Clan Campbell

Colen Campbell war ein Pionier der schottischen Architektur und gilt zudem als Begründer der Georgianischen Architektur.

Dieser Clan wird besser darin, Gebäude (Bäckereien, Käsereien und Destillieren) zu bauen, je mehr er von einer Sorte gebaut hat. Das erste Gebäude eines Typs ist £3 günstiger, das zweite und dritte Gebäude £4 billiger und das vierte Gebäude eines Typs ist £5 günstiger.

**Strategie:** *Spezialisiert euch auf die Produktion 1-2 verarbeiteter Waren, die stark in Exportaufträgen nachgefragt werden.*

**Beispiel:** Campbell baut 3 Bäckereien und 1 Destillerie. Die erste Bäckerei kostet £8 – £3 = £5, die zweite und dritte Bäckerei kostet je £8 – £4 = £4. Die Destillerie ist £3 günstiger und kostet £10 – £3 = £7.



### Clan Cunningham

Cunninghame ist der nördliche Teil von Ayrshire, die zu den landwirtschaftlich fruchtbarsten Regionen Schottlands zählt und in der die Rinderproduktion verbreitet ist. 'Cuinneag' ist Gälisch für Milchkanne und 'ham' bedeutet im Alt-Englischen Dorf.

Ihr produziert Butter aus Milch. Am Ende der Produktionsphase könnt ihr beliebig viel Milch abgeben. Für jede abgegebene Milch erhaltet ihr £8, ohne dafür Händler zu benötigen. Der Preis für Milch ändert sich nicht.

**Strategie:** *Produziert Milch und kauft sie, wenn der Preis niedrig ist. Vermeidet es, Käse zu produzieren, da dies eure wertvolle Milch verbraucht!*



### Clan Fergusson

Clan Fergusson war historisch in ganz Schottland verstreut, was eher unüblich war. Der Clan erstreckte sich von Ross-shire im Norden bis nach Dumfriesshire im Süden.

Ihr startet mit verbesserter Schifffahrt, nämlich mit 1-Loch Schifffahrt bei 1-2 Spielern und mit 2-Loch Schifffahrt bei 3-4 Spielern.

**Platzieren der ersten Arbeiter:** Ihr platziert 3 statt 2 Arbeiter. Platziert euren dritten Arbeiter nachdem alle anderen Spieler ihre Arbeiter platziert haben. **Ihr müsst alle 3 Arbeiter auf Randfeldern des aktiven Spielplans platzieren**. Ihr müsst alle 3 Arbeiter inklusive Terrainkosten bezahlen.

**Strategie:** *Nutzt eure Schifffahrt und die Hafentplättchen!*





## Clan MacDonald

Clan MacDonald ist ein Highland-Clan und einer der größten Clans Schottlands. Das Stammesgebiet sind die Inneren Hebriden, ein Archipel vor der Westküste Schottlands. Das Clantomotto ist „Per mare, per terras“ („Auf dem Wasser und auf dem Land“). Eure Clanchefs hielten den Titel Lord of the Isles.

Legt das Clanplättchen über die Arbeiterleiste eures Spielertableaus. Die Technologieplättchen kommen zurück in die Spielschachtel, da die Technologie-Verbesserungen für euch nicht verfügbar sind.

Ihr habt 3 Fähigkeiten:

- 1) Ihr könnt jeden eurer Arbeiter (auch die ersten 2 vor der ersten Runde) entweder als Bergarbeiter, Holzfäller oder Fischer einsetzen. Alle eure Arbeiter kosten jeweils £6 und bringen jeweils £4 Einkommen. Als Fischer eingesetzte Arbeiter werden auf ein leeres Lochfeld gesetzt, wobei die Lochfelder kostenlos sind. 2 Fischer dürfen nie zueinander angrenzend platziert oder bewegt werden, d.h. es muss immer mind. 1 Lochfeld zwischen 2 Fischern frei bleiben. Ungeachtet der Spieleranzahl könnt ihr eure Arbeiter auf allen Lochfeldern des Spielplans und sogar auf ausliegenden Hafenplättchen platzieren.
- 2) Ferner könnt ihr in jedem Zug vor eurer Hauptaktion einmal Rudern, das heißt einen Fischer ein Feld weit von einem Lochfeld auf ein angrenzendes Lochfeld (auch auf Hafenplättchen) bewegen.
- 3) Im Spiel mit 1-2 Spielern erhaltet ihr zusätzlich die Flussüberquerung gratis.

Auch ihr braucht Schifffahrt, um über Lochfelder zu springen. Ihr könnt den Nachbarschaftsbonus nutzen, wenn ihr auf einem Lochfeld in Nachbarschaft zu Mitspielern expandiert (nicht aber durch bloßes Rudern). Wenn ihr ein Lochfeld und ein angrenzendes Landfeld besetzt, so gehören beide Felder der gleichen Siedlung an.

**Strategie:** Nutzt eure Fähigkeit zu rudern, um eure Reichweite zu erhöhen und für die Siedlungswertung.



## Clan MacKenzie

Clan MacKenzie erwarb 1867 die Dalmore Destillerie, eine der ältesten Whiskybrennereien Schottlands. Die preisgekrönte Destillerie ist immer noch in Betrieb und für ihre edlen Whiskys bekannt.

Ihr erhaltet in der Produktionsphase zusätzlich £3 für jede Einheit Whisky, die ihr produziert (weil euer Whisky so gut ist!). Ihr müsst hierzu keinen Whisky abgeben.

Ferner habt ihr einen Keller. Zu Beginn jeder Produktionsphase könnt ihr alle Whiskyfässer im Keller ein Feld nach rechts verschieben, da der Whisky gealtert ist und somit an Wert gewonnen hat. Ihr könnt jederzeit Whisky aus dem Keller in euren persönlichen Vorrat nehmen. Wenn ihr gealterten Whisky aus dem Keller in euren persönlichen Vorrat nehmt, erhaltet ihr sofort +£7 bzw. +£15.

Am Ende jeder Produktionsphase könnt ihr in das linke Feld des Kellers ein soeben produziertes Whiskyfass (jedoch keinen gekauften!) einlagern.

**Strategie:** So lange der Whiskypreis nicht zu niedrig ist, könnt ihr durch den Verkauf viel Geld verdienen. Wenn der Preis niedrig ist, solltet ihr den Whisky lieber altern lassen oder ihn exportieren.



## Clan Robertson

Clan Robertson ist einer der ältesten Clans in Schottland. Ihr Clangebiet wird 'Struan' genannt und liegt am Zusammenfluss der Flüsse Errochy Water und Garry. Der Gebietsname leitet sich vom Gälischen 'Sruthan' ab, was 'Strom' bedeutet.

Jedes Mal wenn ihr auf Flussmündungen expandiert (ein Feld, das an einen Fluss angrenzt, der dort in ein Loch mündet), erhaltet ihr einen Bonus von **£3** (im Spiel mit

1-2 Spielern nur **£2**) auf die gesamten Expansionskosten. Dies gilt auch für die ersten beiden Arbeiter.

**Strategie:** Durch das Schlachten von Tieren an Flussmündungen könnt ihr euren Bonus öfter nutzen.

**Beispiel:** Im Spiel mit 4 Spielern platziert ihr eine Bäckerei (Kosten = £8) auf einem Feld an einer Flussmündung mit Terrainkosten von 1. Ihr bezahlt £8 + £1 - **£3** = £6.



## Clan Stewart

Clan Stewart ist ein Highland-Clan. Er brachte mächtige Monarchen hervor, unter anderem Mary Stuart und Queen Anne.

Ihr startet mit 3 weiteren, sofort verfügbaren Händlern (5 insgesamt) und Flussüberquerung. Ferner erhaltet ihr einmalig £1 Bonus für jeden Verkauf und Kauf (vor dem Bezahlen) einer Warensorte, ungeachtet der Anzahl der Waren.

Wenn ihr über den Nachbarschaftsbonus mehrere Warensorten pro Zug handelt, erhaltet ihr pro gehandelter Warensorte je £1.

**Hinweis:** Einfacher ist es jedoch, am Ende jeder Handelsaktion eine Münze zu nehmen.

**Strategie:** Versucht den +£1 Bonus möglichst oft zu erhalten. Kauft und verkauft hierzu möglichst viele verschiedene Waren.

