

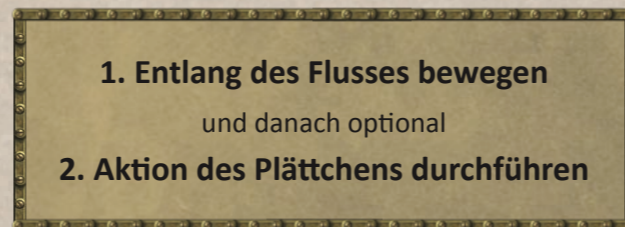
SPIELVORBEREITUNG

- Legt in der Mitte des Spielbereichs wie folgt Plättchen im Kreis aus. Diese repräsentieren den Fluss Clyde. Macht den Kreis groß genug, so dass innen ein Raster aus 4x5 Gebäudeplättchen Platz findet.
 - Legt zuerst ein **Architektenplättchen** als **Startplättchen** des Flusses aus.
 - Wählt zufällig **4 Auftragsplättchen** aus und legt sie **offen** im Uhrzeigersinn neben das Startplättchen, gefolgt von einem weiteren **Architektenplättchen**.
 - Wiederholt dieses Prozedere **noch zweimal**, indem ihr jedes Mal vier zufällige Auftrags- sowie ein weiteres Architektenplättchen auslegt. Das **letzte** Architektenplättchen sollte dabei **neben dem Startplättchen** liegen und so den Kreis schließen (*siehe Abbildung*).
 - Legt die zwei übrig gebliebenen Auftragsplättchen zurück in die Spielschachtel – ihr werdet sie für diese Partie nicht benötigen.
- Mischt die **Gebäudeplättchen** und legt sie in mehreren verdeckten **Stapeln** bereit. Alle diese Stapel zusammen nennen wir den Zugstapel. Legt dann zu jedem Architektenplättchen 2 Gebäude vom Zugstapel **offen** außerhalb des Kreises aus.
- Setzt euch an **gegenüberliegende Seiten** des Tisches und nehmt euch ein **Spielertableau**, das ihr vor euch ablegt.
- Legt die **Warensteine** griffbereit aus. Nehmt euch jeweils **1 Stein und 1 Stahl** und legt die beiden Warensteine ins Lager auf eurem Spielertableau. *(Das Lager hat eine begrenzte Zahl von Plätzen für jede Ware.)*
- Stellt die **Figuren** auf das Startplättchen: Wer von euch zuletzt etwas Schottisches gemacht hat, führt den **ersten Spielzug** durch und stellt seine Figur auf das linke Feld. Die andere Figur kommt auf das rechte Feld.



SPIELABLAUF

Wenn ihr an der Reihe seid, müsst ihr zuerst eure Figur entlang des Flusses bewegen und könnt dann die Aktion des Plättchens durchführen, auf dem ihr gelandet seid.



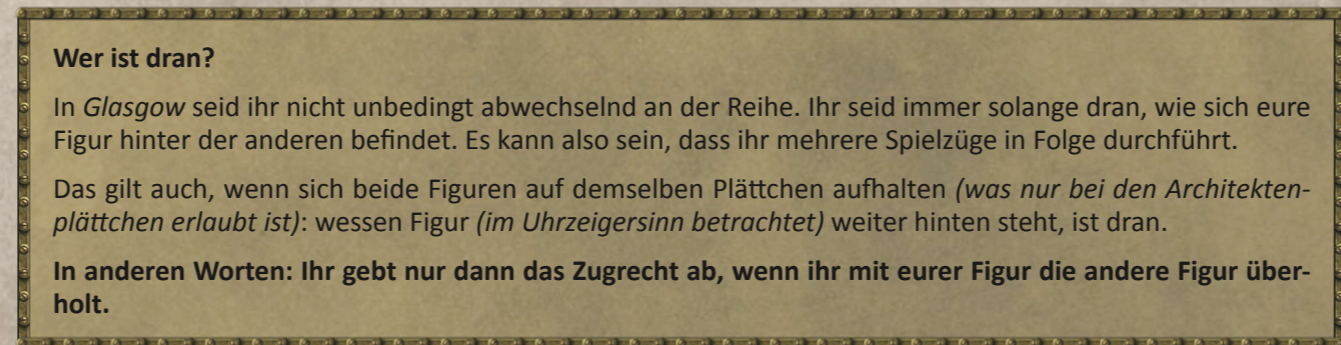
1. Entlang des Flusses bewegen (Pflicht)

Ziehe deine Figur auf ein beliebiges **anderes** Plättchen **im Uhrzeigersinn**. Dabei kannst du beliebig viele Plättchen überspringen. Du darfst **niemals** auf dasselbe Auftragsplättchen ziehen, auf dem die andere Figur steht. Allerdings ist es **erlaubt**, auf dasselbe Architektenplättchen zu ziehen. In diesem Fall stellst du deine Figur auf das linke Feld des Plättchens (*und schiebst die andere Figur auf das rechte Feld*).

2. Aktion des Plättchens durchführen (optional)

Ziehst du deine Figur auf ein **Auftragsplättchen**, kannst du nun die abgebildeten Waren nehmen oder den abgebildeten Effekt nutzen.

Ziehst du auf ein **Architektenplättchen**, kannst du nun eines der dort ausliegenden Gebäude bauen.



Die Auftragsplättchen

Ziehst du deine Figur auf ein Auftragsplättchen, kannst du sofort die abgebildeten Waren nehmen oder den abgebildeten Effekt nutzen.

Erhältst du Waren, legst du sie in dein Lager. Ist dort nicht genug Platz für eine bestimmte Ware, geht der Überschuss verloren. Du kannst maximal 5 Stein, 4 Stahl, 3 Gold und 1 Whisky in deinem Lager haben.

Whisky: Whisky ist ein Warenjoker, der für eine der drei Waren Stein, Stahl oder Gold eingesetzt werden kann. Es kann nur einer von euch Whisky haben. Befindet sich das Whiskyfass im gegnerischen Lager, wenn du es erhalten sollst, nimmst du es von dort weg.



Erhalte die abgebildete(n) Ware(n).



Erhalte wahlweise 1 Stein, 1 Stahl oder 1 Gold.



Wähle einen der abgebildeten Tauschkurse und nutze ihn so oft, wie du willst, außer „Stahl ↔ Gold“ – diesen Tausch darfst du nur einmal pro Aktion nutzen.



Lege alle Gebäude eines Architektenplättchens deiner Wahl ab und ersetze sie durch neue Gebäude vom Zugstapel. Mehr zu den Gebäuden auf Seite 5.



Wähle eine Fabrik (siehe Seite 5) im Raster und aktiviere sofort alle Fabriken in derselben Zeile und Spalte wie die gewählte Fabrik (einschließlich ihr selbst). Nur die jeweiligen Besitzer der Fabriken erhalten den entsprechenden Vorteil.



Decke ein Gebäude vom Zugstapel auf und baue es (siehe Seite 5), indem du die Baukosten bezahlst. Alternativ kannst du dir die erste Ware von links nehmen, die bei den Kosten abgebildet ist, und das Gebäude abwerfen.



Zunächst passiert nichts, wenn du auf diesem Plättchen landest. Das nächste Plättchen, das du von diesem aus erreichst, wird hingegen **zweimal** ausgeführt; d. h., du erhältst die doppelte Menge an Waren, kannst den Effekt zweimal nutzen bzw. zweimal bauen (ohne Gold für den zweiten Bau bezahlen zu müssen, siehe Seite 5).

Die Architektenplättchen

Ziehst du deine Figur auf ein Architektenplättchen, kannst du sofort eine **Bauaktion** durchführen, d. h., eines der beiden Gebäude bauen, die beim Architektenplättchen ausliegen. Bezahle dazu die links oben auf dem Gebäudeplättchen abgebildeten Waren und lege das Gebäude gemäß den **Legeregeln** im Stadtraster aus (siehe unten).

Nachdem du das Gebäude ausgelegt hast, wird ein neues Gebäude vom Zugstapel außen an das Architektenplättchen angelegt, so dass dort wieder zwei Gebäude offen ausliegen. Ist der Zugstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel bereitgelegt.

Anschließend kannst du **1 Gold abgeben**, um eine weitere Bauaktion auf die beschriebene Weise durchzuführen. Jede zusätzliche Bauaktion im selben Spielzug kostet immer 1 Gold mehr als die vorherige: die zweite also 2 Gold und die dritte 3 Gold. Du musst dieses Gold zusätzlich zu den Kosten zahlen, die auf den Gebäuden, die du baust, abgebildet sind.

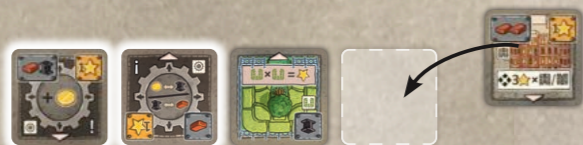
Legeregeln

Das erste Gebäude, das ihr im Spielverlauf baut, wird einfach in die Mitte des Kreises gelegt. Jedes weitere Gebäude muss an ein bestehendes Gebäude Kante an Kante angrenzen und darf die **Maximalgröße des Rasters** nicht überschreiten. Diese beträgt 5x4 bzw. 4x5 Gebäude und ergibt sich erst während des Spiels. (Das erste Gebäude, das ihr baut, braucht am Ende nicht in der Mitte der fertigen Stadt zu liegen. Solange die Maximalgröße noch nicht erreicht ist, könnt ihr Gebäude beliebig anlegen, solange dies angrenzend geschieht.)

Legt eure Gebäude immer so ab, dass der kleine Pfeil an der Unterkante zu euch zeigt. Damit zeigt ihr an, welche Gebäude euch gehören.

Fabriken

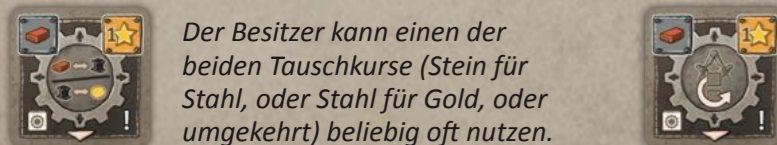
Fabriken werden immer dann aktiviert, wenn ein neues Gebäude in dieselbe Zeile bzw. Spalte wie die Fabrik gebaut wird (egal von wem). Dann schütten sie sofort die abgebildete Ware oder Aktion aus, die nur der **Besitzer** der Fabrik erhält. Werden mehrere Fabriken aktiviert, entscheidet der aktive Spieler darüber, in welcher Reihenfolge sie aktiviert werden. Eine Fabrik aktiviert niemals sich selbst, wenn sie gebaut wird.



Beispiel: Du legst ein Wohnhaus in diese Reihe, wodurch zwei Fabriken aktiviert werden: Du erhältst ein Gold, deine Mitspielerin kann Waren tauschen.



Der Besitzer erhält die abgebildete Ware.

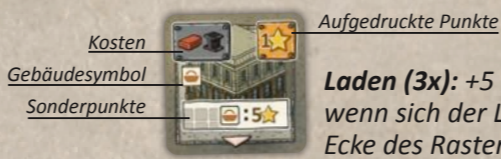


Der Besitzer kann einen der beiden Tauschkurse (Stein für Stahl, oder Stahl für Gold, oder umgekehrt) beliebig oft nutzen.

SPIELENDEN UND WERTUNG

Das Spiel endet, sobald das 20. Gebäude gebaut wird, wodurch das Raster aus 5x4 bzw. 4x5 Gebäuden abgeschlossen wird. Wurden dadurch Fabriken aktiviert, werden ihre Effekte noch ausgeführt, bevor ihr zur Wertung übergeht.

Euer Punktestand bestimmt sich aus den aufgedruckten Punkten in der rechten oberen Ecke der Gebäude sowie den Sonderpunkten, die sich aus dem Effekt des jeweiligen Gebäudes ergeben (siehe unten). **Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.** Bei Gleichstand verliert der Spieler, der den letzten Spielzug durchgeführt hat.



Laden (3x): +5 Punkte, wenn sich der Laden in einer Ecke des Rasters befindet



Park (6x): 1/4/9/16/25/36 Punkte, falls du entsprechend 1/2/3/4/5/6 Parks besitzt. (Z. B. sind 4 Parks zusammen 16 Punkte wert.)



Bahnhof (3x): +10 Punkte, falls du mindestens 1 Wahrzeichen, 1 Fabrik, 1 Park und 1 Wohnhaus besitzt. (Ein einziges Set genügt, damit dir alle deine Bahnhöfe jeweils 10 Punkte bringen.)



Wohnhaus (6x): +3 Punkte pro Wohnhaus, das waagrecht oder senkrecht an dieses angrenzt. Es spielt keine Rolle, wem die angrenzenden Wohnhäuser gehören.



Wahrzeichen (7x): keine Sonderpunkte



Bank (4x): Punkte für übrig gebliebene Waren bzw. Fabriken im Besitz

IMPRESSUM

Autor: Mandela Fernández-Grandon
Redaktion: Grzegorz Kobiela
Illustrationen: Klemens Franz
Grafikdesign: atelier198

Geschäftssitz:
 Elsheimer Straße 23
 55270 Schwabenheim
 Deutschland
 www.lookout-spiele.de



© 2020 Lookout GmbH

Ersatzteilservice:
 Hiddigwarder Str. 37
 D-27804 Berne
 ersatzteile@lookout-spiele.de
 Regelfragen, Anregungen oder Kritik?
 Schreiben Sie uns an
 regeln@lookout-spiele.de
 Für alle anderen Belange schreiben Sie uns
 an buero@lookout-spiele.de

Wir bedanken uns recht herzlich bei **Hans im Glück** dafür, dass wir die Form der Gleisteile aus „Russian Railroads“ als Stahl verwenden dürfen. Der Autor dankt allen Testspielern, insbesondere den Leuten von Playtest UK für ihre Unterstützung, sowie der Stadt Glasgow selbst. Besonderer Dank geht an Kristian A. Østby, Michael Daniels, Chem Steve, Marissa Lewis sowie Familie Godfrey für ihr sehr wertvolles Feedback. Der Autor entwickelte dieses Spiel insbesondere für JaneLizRobb, damit sie es unterwegs im Zug spielen können, und hofft, dass es gefällt.

Mandela Fernández-Grandon

GLASGOW

Ein Legespiel
 für 2 Spieler
 ab 10 Jahren
 Spieldauer: ca. 30 Minuten

Glasgow ist die größte Stadt Schottlands und die drittgrößte Stadt im Vereinigten Königreich. Seit dem 18. Jahrhundert wurde die Stadt einer gewaltigen Umstrukturierung unterzogen. Kaufleute aus der Region machten sich auf, eine der ersten Planstädte Europas zu schaffen und zu dem zu machen, was heute als Glasgow bekannt ist. In diesem Spiel für Zwei verkörpert ihr jeweils einen dieser Kaufleute. Eure Aufgabe ist es, Aufträge im Hafen zu vergeben und Immobilien zu erwerben, um am Ende den größten Beitrag zur neuen Stadt Glasgow zu leisten.

SPIELZIEL

Besorgt euch Waren und nutzt sie, um die Planstadt mit Gebäuden zu füllen, wofür ihr am Ende Punkte bekommt. Sobald die Stadt fertig erschlossen ist, gewinnt von euch, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

SPIELMATERIAL



2 Spielertableaus (eines pro Spieler)
 mit Plätzen für Waren und einer
 Übersicht über die Gebäudetypen



2 Figuren
 (eine pro Spieler)

25 Warensteine, und zwar



55 Plättchen,
 und zwar



37 Gebäudeplättchen

4 Architektenplättchen

14 Auftragsplättchen