

# Glen More

C h r o n i c l e s



*Zestaw podstawowych  
zasad gry*

# Glen More II: Chronicles – Gra w skrócie

## 1. Weź kafelek

W przeciwieństwie do wielu innych gier - w Glen More II: Chronicles nie ma ustalonej kolejności graczy. W każdej rundzie ostatni na torze jest graczem aktywnym.



Jest tura czerwonego gracza (ostatni w kolejce), czerwony przesuwa się na wybrany kafelek i go zabiera.



## 2. Jeśli jest to kafelek terytorium, dodaj go do swojego terytorium.

Umieść go zgodnie z zasadami umieszczania.



## 3. Aktywuj nowy i wszystkie sąsiadujące kafelki ...

... w dowolnej kolejności, którą wybierzesz ...



... aby zdobyć zasoby i / lub punkty Zwycięstwa, przenieść Szkotów czy wyprodukować Whisky.



Zasoby są umieszczane na kafelku (do 3)

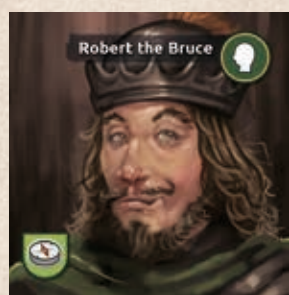
# Glen More II: Chronicles – Gra w skrócie

To kolej na następnego gracza. Żółty jest ostatnim na torze graczem i przesuwa się wybierając kafelek Roberta Bruce'a.



## 4. Jeśli jest to osoba, umieść znacznik klanu na tablicy klanu.

Odlóż kafelek osoby do punktowania (obok swoich beczek z whisky i specjalnych kart orientacyjnych).



Umieszczenie znacznika klanu daje pomocne efekty jednorazowe lub trwale.



## 5. Dodaj kafelki na tor.



## 6. Odbywają się cztery fazy punktacyjne i końcowa punktacja.

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa.



## Fabula

W Glen More II: Chronicles każdy z graczy jest przywódcą Szkockiego klanu, który od wczesnego średniowiecza, aż do XIX wieku, pragnie rozszerzyć swoje terytorium i bogactwo. Sukces twojego klanu zależy od tego, czy potrafisz podjąć właściwą decyzję we właściwym czasie - uprawiając jęczmień do produkcji whisky, sprzedając swoje towary na różnych rynkach, zaprzyjaźniając się z klanami na Wyżynie Szkockiej lub zdobywając kontrolę nad specjalnymi obiektami, takimi jak lochy i zamki.

Czy twój klan zostawi największy wpływ na szkocką historię?  
Jeśli zebrałeś najwięcej punktów zwycięstwa, to udało ci się!  
Wygrywasz grę, a twój klan stoi ponad wszystkimi innymi. Slàinte mhath!

## Przegląd rozgrywki

- ▶ Gracz na ostatniej pozycji na torze przesuwa się do przodu do dowolnego wybranego kafelka. (1a)
- ▶ Kafelek jest zabierany (1b) i dodawany do terytorium klanu gracza (2), aktywuj go (3) i maksymalnie 8 sąsiadujących kafelków (przykładowo umieszczając zasoby na kafelkach) lub ...
- ▶ ... żeton osoby jest odkładany do punktacji. Pozwala też aktywować efekt specjalny na planszy klanu.
- ▶ Dodaj 1 lub więcej kafelków ze stosu na tor.
- ▶ Następnie gracz z ostatniej pozycji wykonuje swoją turę.
- ▶ Po zakończeniu każdego stosu kafelków następuje faza punktacji.
- ▶ Po czwartej regularnej punktacji następuje punktacja końcowa.

Podstawową grę można rozszerzyć, a rozgrywkę zmienić na wiele sposobów, dodając jedną lub więcej Kronik znajdujących się w pudełku. W przypadku kilku pierwszych gier zalecamy grę podstawową.

## Zawartość

1 Tor

1 Plansza klanów



# Zawartość

40 Szkotów (10 każdego koloru)



1 sześciokątna kostka (z numerami 1-1-1-2-2-3)

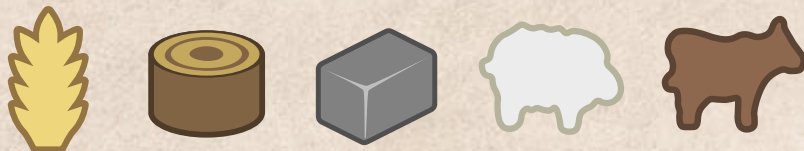


70 żetonów Punktów Zwycięstwa w następujących nominałach: 20x 1PZ 15x 3PZ 15x 5PZ 15x 10PZ 5x 50PZ



90 znaczników zasobów:

20x Jęczmień 20x Drewno 20x Kamień 15x Owca 15x Bydło



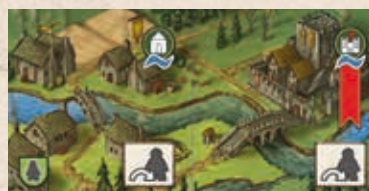
11 Kart orientacyjnych



25x Beczki Whisky



4 kafelki terytorium startowego składające się z wioski początkowej (po lewej) i zamku (po prawej). Do celów gry są one traktowane jako DWA oddzielne kafelki.



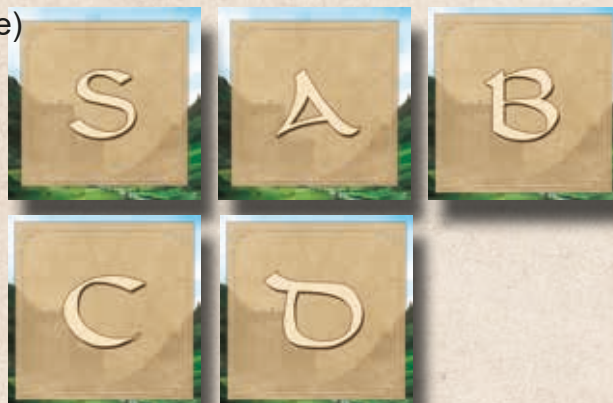
5 kafelków S (początkowe)

14 Kafelków z A

17 Kafelków z B

17 Kafelków z C

17 Kafelków z D



1 Kafelek Davida Hume'a



40 znaczników klanu (10 każdego koloru)



40 Monet



8 **Kronik** do rozszerzenia gry podstawowej (dodatkowa zawartość)



Uwaga na temat zawartości **Kroniki**:

Każda Kronika dodaje zasady i nową zawartość do gry. Aby zachować przejrzystość, najpierw zostanie opisana gra podstawowa. Każda Kronika zostanie szczegółowo opisana w dalszej części niniejszej instrukcji.

# Przygotowanie

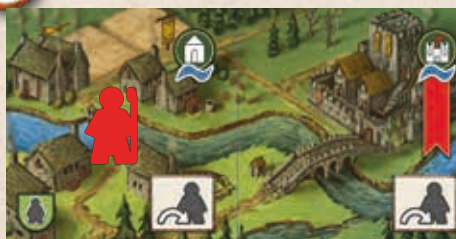
## 1. Podstawowe przygotowanie

Każdy gracz wybiera 1 z dostępnych kolorów i otrzymuje:

- ▶ Kafelki terytorium startowego w swoim kolorze (podwójny kafelek składająca się z Zamku i wioski wzdłuż rzeki)
- ▶ Wszystkich Szkotów w swoim kolorze (10)
- ▶ Wszystkie znaczniki klanu w jego kolorze (10)

Umieść 1 Szkota na kafelku terytorium startowego.

## 1 Terytorium startowe Czerwonego



## Tor

Stosy kafelków A-D



Rynek

Puste  
miejsce za  
ostatnim  
Szkotem

## 3. Określanie początkowej kolejności graczy

- ▶ Weź 1 Szkota każdego gracza do ręki oraz potajemnie pomieszaj w zamkniętej dłoni.
- ▶ Ustaw szkotów z ręki w losowej kolejności na kolejnych polach na torze, zaczynając od dowolnego pola.
- ▶ Gracz na ostatniej pozycji będzie graczem rozpoczynającym i otrzyma 5 Monet, kolejni gracze w kolejności otrzymają 6, 7 i 8 Monet.

### 2 graczy

Umieść kość na torze zgodnie z ruchem wskazówek zegara przed pierwszym szkotem.

### 3 lub 4 graczy

Kostka jest opcjonalna dla gier trzyosobowych i czteroosobowych (skraca czas gry). Umieść kostkę na polu zgodnie z ruchem wskazówek zegara przed pierwszym szkotem, jeśli zdecydujesz się użyć kostki.

## Karty orientacyjne

### Co to są Kroniki?

Kroniki stanowią rozszerzenie do gry **Glen More II: Chronicles** i dodają nowe elementy do podstawowej wersji gry. Jeśli dopiero zaczynasz grę **Glen More II: Chronicles**, możesz zagrać w kilka pierwszych gier bez Kronik. Aby uzyskać najlepsze wrażenia, zalecamy dodanie tylko jednej Kroniki na początek, a następnie wypróbowanie kombinacji dwóch lub więcej Kronik. Kroniki można dowolnie łączyć.

Zacznij dodając 1. kronikę „Highland Boat Race” - kiedy poczujesz się dobrze z podstawową mechaniką gry.

# Przygotowanie

## 2 Zasoby

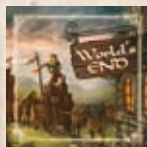


Beczki Whisky

Punkty Zwycięstwa



**Uwaga:** zasoby, monety, punkty zwycięstwa i whisky są nieograniczone. Jeśli kiedykolwiek zabraknie któregoś z nich, skorzystaj z zamiennika. Szkoci są ograniczeni.



## 4. Sortowanie kafelków

- ▶ Stwórz i potasuj 4 stosy kafelków (od A do D) i umieść je osobno na oznaczonych obszarach na planszy toru rewersem do góry.
- ▶ Wsuń kafelek „The End” mniej więcej w środek stosu D.

### Alternatywne przygotowanie:

W przypadku pierwszej gry lub jeśli wolisz krótszą grę, zalecamy umieszczenie kafelka „The End” **na stosie D** (zamiast umieszczania go w środku).

## 5. Przygotowywanie toru

- ▶ Weź 5 kafelków początkowych (z literą S na odwrocie) i umieść je odkryte przed szkotami na torze (lub kostką, jeśli jest używana) - jak pokazano na ilustracji.
- ▶ Wypełnij pozostałe pola toru kafelkami ze stosu A w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.
- ▶ Miejsce za ostatnim pionkiem pozostaje puste, jak pokazano na ilustracji.
- ▶ Ustawienie toru powinno wyglądać następująco: Szkoci 1, 2, (3, 4) - (Kości) - Kafelki S - Kafelki A (...) - Puste miejsce.

### Tylko dla 2 i 3 graczy

Umieść 1 Monetę z zasobów na polu po lewej stronie (oznaczonym 1) każdego rzędu na Rynku.

## 6. Dodatkowo

- ▶ Kafelek Davida Hume'a umieść w pobliżu planszy klanów

### Zaawansowane przygotowanie

- ▶ Granie z Kronikami zmienia przygotowanie. Zmiany te można znaleźć w szczegółowych Regulach Kronik. Zapoznaj się z nimi podczas przygotowania.
- ▶ Wybierz Kroniki, których chcesz użyć.
- ▶ Dodaj zawartość Kronik do gry zgodnie z zasadami każdej wybranej kroniki.

## Plansza klanów

6



Kafelek Davida Hume'a umieść w pobliżu planszy klanów



### Przed pierwszą grą

Proszę posortować materiały Kronik z wypraski do pudełek z odpowiednią kroniką. Możesz łatwo posortować elementy należące do każdej Kroniki, szukając ikony Kroniki na arkuszach wyprasek i komponentach.

W ten sposób sortowanie elementów po graniu jest łatwe.

## Rozgrywka

Gra toczy się w 4 rundach. Pierwsza runda kończy się, gdy ostatni kafelek stosu A zostanie umieszczony na torze, druga runda kończy się ostatnim kafelkiem B umieszczonym na torze, a trzecia ostatnim kafelkiem C umieszczonym na Torze. Faza punktacji ma miejsce natychmiast po umieszczeniu ostatniego kafelka stosu (A-C) (patrz punktacja na s. 16).

Czwarta runda kończy się, gdy wszyscy gracze przejdą na kafelek końcowy „the End” lub za nim.

Następnie następuje końcowa faza punktacji (patrz Zakończenie gry na s.16).

## Kolejność

Pamiętaj, że w przeciwieństwie do wielu innych gier, tutaj nie ma ustalonej kolejności graczy!

**Gracz, którego szkot znajduje się z tyłu na torze (obok pustego pola), wykonuje swoją turę; może posunąć swój pionek tak daleko na torze, jak tylko zechce. Gracz może nawet wykonywać kilka tur po kolei, jeśli pozostanie dalej na ostatniej pozycji.**

**Oznacza to również, że gracze mogą mieć za sobą różną liczbę tur po zakończeniu gry.**

## Kostka

Kostka działa jako obojętny gracz, który losowo usuwa kafelki i skraca czas gry.

**Ta część instrukcji ma zastosowanie tylko w przypadku użycia kości.**

Jeśli kość znajduje się na ostatniej pozycji, jest rzucona i przesuwana do przodu o liczbę kafelków pokazaną na kości (nie liczbę pól - ignoruje się szkotów).

Jeśli kostka wyląduje na kafelku z ikoną kroniki - patrz str. 8, Anatomia kafelków - kostka przechodzi do następnego kafelka, który nie ma takiej ikony.

Z miejsca na, które zostanie przeniesiona kość, kafelek jest przenoszony na stos kafelków odrzuconych, by kość zajęła puste miejsce. Kostka nie usuwa kafelka końcowego.

Po przesunięciu kostki i najprawdopodobniej usunięciu kafelka, określa się następnego gracza z ostatniej pozycji na torze.

### Przykład:

Kostka przesuwa się o 2 kafelki, ponieważ wynik to 2. Drugi kafelek ma na sobie ikonę kroniki. Kostka ignoruje ten kafelek i przechodzi do następnego. Loch Lochy zostaje umieszczony na stosie kafelków odrzuconych.



# Tura Gracza

Tura gracza przebiega w następujący sposób:

**Wyjątek:** kafelek końcowy opisany na str.16.

- ▶ Przesuń swojego szkota do dowolnego miejsca na Torze z kafełkiem.
- ▶ Weź ten kafelek, w razie potrzeby opłacając koszty i zostaw swojego szkota na tej pozycji.
- ▶ Umieść kafelek zgodnie z zasadami umieszczania (patrz Zasady umieszczania na str. 10).
- ▶ Aktywuj umieszczony kafelek i wszystkie (maksymalnie 8) sąsiadujących kafełków (patrz Aktywacja kafełków na str. 12-14).
- ▶ Dodaj 1 lub więcej kafełków z aktualnego stosu, aby wypełnić planszę toru, aż pozostanie tylko 1 puste miejsce, tuż za ostatnim szkotem.

Jeśli umieścisz ostatni kafelek ze stosu, punktacja następuje przed turą następnego gracza.

Stosy D są traktowane inaczej bo punktacja następuje, gdy wszyscy gracze przesuną się na lub za kafelek końcowy.

**Uwaga:** Jeśli wszyscy gracze przesunęli swoich szkotów za kafelek, nie biorąc go, kafelek umieszcza się na stosie kafełków odrzuconych. Oznacza to, że za ostatnim graczem na torze (tym który będzie rozgrywał teraz akcje) będzie puste miejsce czyli na końcu tury gracza można dodać więcej niż 1 kafelek ze stosu.

## Anatomia kafełków

Każda kafelek ma jeden lub więcej symboli.

Nazwa kafełka - identyfikuje kafelek ale nie ma wpływu na rozgrywkę.

Koszt (jeśli występuje) - Zasoby, Monety, Whisky lub Szkoty by zdobyć kafelek.

Efekt jednorazowy jest przyznawany (jeśli występuje), kiedy kafelek jest umieszczony na Terytorium.

Wskazuje rodzaj. Mogą się do niego odnosić efekty podczas gry.

Ikona rzeki wskazuje rzekę płynącą przez kafelek.

To identyfikuje materiał z kroniki. Każda kronika ma inną ikonę. Każda ikona kroniki oznacza ochronę przed kością (patrz str. 7).

Pokazuje to korzyści za każdym razem, gdy kafelek jest aktywowany (patrz str. 12-14).

Ikona przypomina o blokadzie. Gracz nie może wejść na ten kafelek. Można poruszać się za niego.

**Ograniczone miejsce na zasoby na kafełku: Każdy kafelek może pomieścić maksymalnie 3 zasoby.**



# Rynek

W dowolnym momencie swojej tury gracz może kupować lub sprzedawać zasoby na Rynku.

Rynek znajduje się na środku planszy TORU. Pokazuje rzędy ponumerowanych pól (1, 2, 3) dla każdego z 5 zasobów.

## Kupowanie

Jeśli gracze chcą kupić zasób, umieszczają Monety w lewym pustym polu dla tego zasobu - 1, 2 lub 3 Monety, jak pokazano poniżej. Jeśli nie ma pustych pól, nie można kupić tego zasobu.

Gracze mogą kupić tyle zasobów ile chcą - **jeśli tylko wykorzystają je natychmiast do pokrycia jakichkolwiek kosztów** (np. Płacąc za kafelki lub używając zasobów za pomocą kafelków handlu,  przykładowo wymieniając jęczmień na whisky itp.).

**Nie można kupować zasobów, aby zachować je jako zapasy.**

## Sprzedawanie

Jeśli gracze chcą sprzedać zasoby, odkładają je z powrotem do puli i biorą stos monet od prawym strony z rzędu tego zasobu. Gracze mogą sprzedawać, o ile na rynku znajdują się monety od tego zasobu. Jeśli rząd jest pusty, nie można sprzedać zasobu. Gracze mogą sprzedawać dowolną liczbę zasobów podczas swojej tury.

Sprzedaż może mieć miejsce w dowolnym momencie podczas tury gracza, w tym przed aktywacją, np. zrobić miejsce dla nowo wyprodukowanych zasobów.



Iwonka kupuje bydło, umieszcza 2 monety na skrajnie lewym pustym polu dla tego zasobu. Ponieważ nie można zatrzymać bydła, które się kupuje, Iwonka wymienia bydło na aktywowanym kafelku rzeźnika.

Następnie **sprzedaje** 1 Owcę, odkłada ją z powrotem do puli i bierze największy stos Monet w rzędzie tego zasobu (w tym przykładzie 3 monety).

Puste rzędy Rynku są używane przez dodatki z Kronik

**Uwaga: Beczek whisky i Szkotów** nie można kupować ani sprzedawać! Nie są zasobami.

## Sugerowane przygotowanie:

Podczas nauki lub nauczania gry możesz umieścić 1 zasób na każdym pustym polu rynku. Jeśli gracze kupią zasób, biorą go z pola rynku i wymieniają go z odpowiednią liczbą monet. Jeśli gracze sprzedają na rynku, biorą monety z pola rynku i umieszczają sprzedawany zasób na swoim miejscu. W ten sposób łatwo jest sprawdzić, które zasoby są dostępne - kosztem nieco większej obsługi.

Dzięki Rahdo za tę wspaniałą sugestię!

## Zdobywanie kafelków z Toru

- ▶ Przenieś swojego szkota na wybrany kafelek.
- ▶ Jeśli zakup kafelka jest płatny, należy go opłacić przed zabraniem. Możesz to zrobić wydając odpowiednie zasoby (z dowolnych kafelków, na których masz zasoby) lub monetami. Alternatywnie - można użyć Rynku do zakupu potrzebnych zasobów (patrz Rynek na s. 9). Jeśli musisz zapłacić Szkotami, musisz zabrać go z kafelka ze swojego terytorium.
- ▶ Jeśli nie możesz zapłacić kosztu, nie możesz wybrać tego Kafelka.
- ▶ W rzadkim przypadku, gdy gracz nie może legalnie wziąć żadnego z dostępnych kafelków, może odrzucić kafelek, przesuwając się na niego. Następnie gracz bierze 1 monetę z puli LUB otrzymuje 1 punkt ruchu (patrz str. 13 rodzaje aktywacji).



Jeśli weźmiesz Osoby - patrz Osoby, Znaczniki Klanu na str. 15



Jeśli weźmiesz inny kafelek niż osoby, zobacz Zasady umieszczania poniżej.

## Zasady umieszczania

Wszystkie zasady umieszczania muszą być spełnione, aby umieścić kafelek.

- ▶ Każdy kafelek musi być umieszczony w taki sposób, aby co najmniej 1 jego bok dotykał krawędzi już umieszczonego kafelka.  
**Nie wystarczy, gdy kafelek dotknie tylko rogu.**



- ▶ Kafelek musi być umieszczony sąsiadująco bokiem lub po skosie z przynajmniej jednym z kafelków na którym stoi Szkot.

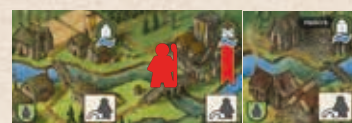
**Ważne:**

**Jeśli obok miejsca, w którym chcesz umieścić nowy kafelek, nie ma Szkota - nie możesz umieścić tam kafelka**



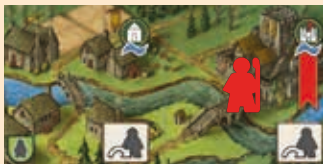
Rzeka przepływa przez kafelek terytorium startowego.

- ▶ Wszystkie kafelki z rzeką należy umieścić tak, aby rzeka była przedłużana (po obu stronach).
- ▶ Żaden kafelek bez rzeki nie może być umieszczony po lewej lub prawej stronie kafelku z rzeką.
- ▶ Na terytorium każdego gracza może znajdować się **tylko 1 rzeka**.



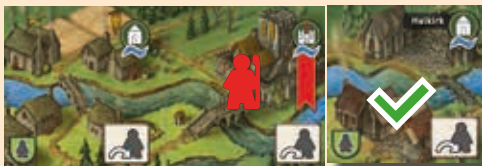
Uwaga: Twoje terytorium składa się z podwójnego kafelka startowego i wszystkich połączonych z nim kafelków.

## Przykłady umieszczania:



Umieszczenie tutaj Lochridge przerwało by rzekę. To jest niedozwolone.

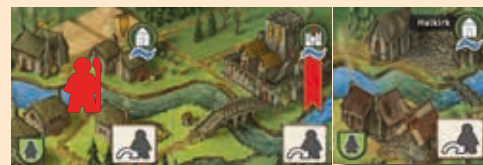
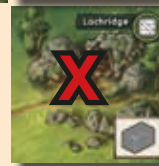
Umieszczenie tutaj Halkirk rozpoczęło by drugą rzekę. To jest niedozwolone.



Umieszczenie tutaj Halkirk kontynuuje jedyną możliwą rzekę.



Umieszczenie tutaj Lochridge nie jest możliwe, ponieważ na sąsiednich kafelkach nie ma Szkota.



Wreszcie Lochridge znalazło miejsce dla siebie.



### Kafelki przebudowy

Niektóre kafelki są przeznaczone do przebudowywania innych kafelków tego samego typu (wskazanych przez pasującą ikonę złotego typu).

Kafelki przebudowy mają ikonę przebudowy z informacją jaki typ mogą przebudować.



**Kafelki Przebudowy można umieszczać tylko na innym Kafelku, nigdy samodzielnie.**

Aby przebudować kafelek:

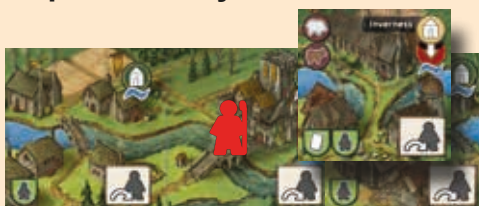
- ▶ Ikona kafelek Przebudowy musi odpowiadać typowi kafelek, który nadbuduje.
- ▶ Rzeka również musi pasować (nie można dodawać nowej rzeki ani usuwać rzeki).
- ▶ Kafelek Przebudowy jest umieszczana na wierzchu Przebudowanego kafelek.
- ▶ Tylko kafelek u góry jest używany przez resztę gry.

Zostają zachowane jednorazowe efekty kafelek, które zostały nadbudowane (patrz Efekty jednorazowe na s. 12). Na przykład nie musisz zwracać karty orientacyjnej do zasobów jeśli przebudujesz swój kafelek "Landmark". Zasoby i Szkoci na przebudowanym kafelek są umieszczane na nowo umieszczonym kafelek.

**Kafelki Przebudowy aktywuje się tak samo jak wszystkie inne kafelki.**

Możesz przebudować istniejące kafelki przebudowy.

### Przykład przebudowy:



Inverness można umieścić na Halkirk. Oboje mają ikonę wioski. Rzeka jest kontynuowana. Na sąsiednim kafelek jest Skot.

Ikona Wioski



Ikona przebudowy wioski



## Efekty jednorazowe

Po prawidłowym umieszczeniu nowego kafelka otrzymujesz jednorazowy efekt widoczny w lewym dolnym rogu.

### Rodzaje efektów jednorazowych:



#### Karta orientacyjna:

Weź odpowiednią kartę orientacyjną, użyj jej efektu (patrz Punkty orientacyjne na str. 17) i umieść ją w oddzielnym obszarze obok swojego terytorium. Niektóre karty punktów orientacyjnych zawierają efekty jednorazowe ⚡, niektóre - efekty trwałe ∞, a niektóre - efekty na koniec gry ♠️.



#### Szkot:

Umieść 1 swojego Szkota z zasobów na nowo umieszczonym kafelku.



#### Joker:

Weź 1 wybrany zasób (bydło, owce, drewno, kamień lub jęczmień).  
Beczki whisky nie są zasobem i nie można ich wybrać.



#### Znacznik klanu:

Weź 1 ze swoich Znaczników Klanu i umieść go na Planszy Klanów zgodnie z zasadami umieszczania Znaczników Klanu przedstawionymi na str. 15



#### Whisky:

Weź beczkę whisky z puli i umieść ją w obszarze obok swojego terytorium (w którym trzymasz kafelki osób, karty orientacyjne i beczki whisky). Whisky jest nieograniczona.



#### Moneta

Weź monetę z puli.



#### Punkty zwycięstwa (PZ)

Weź podaną liczbę PZ.

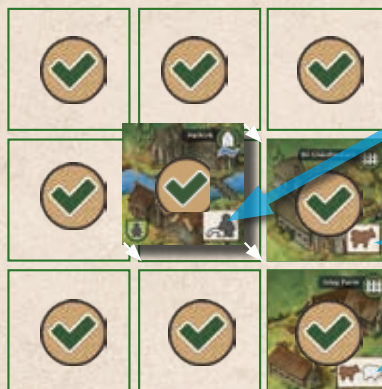
## Aktywowanie kafelków

Po prawidłowym umieszczeniu nowego kafelka, kafelek i wszystkie otaczające kafelki mogą zostać aktywowane.

Następnie możesz aktywować **ten kafelek i wszystkie sąsiadujące kafelki w dowolnej kolejności**. Sąsiadujące kafelki to wszystkie kafelki przylegające bokami i ukośnie z nowo umieszczonym kafelkiem.

Wszystkie kafelki mogą otrzymać korzyść z aktywacji tylko raz na turę, chyba że reguła mówi inaczej.

Ikona w prawym dolnym rogu wskazuje, co robi kafelek podczas aktywacji.



Aktywuj właśnie umieszczony kafelek.

Aktywuj także wszystkie sąsiadujące kafelki. Na przykład te 2.

### Wszystkie aktywacje są opcjonalne.

Możesz wybrać kolejność aktywacji, ale aktywacja musi zostać zakończona zanim rozpocznie się kolejna. Zobacz przykłady aktywacji na str. 14.

## Rodzaje aktywacji:

### Zdobywanie zasobów

Weź pokazany zasób z puli i umieść go na aktywowanym kafelku.

Weź 1 zasób z puli (drewno, kamień, jęczmień, bydło lub owce) i umieść go na aktywowanym kafelku.

Weź 2 pokazane zasoby z puli i umieść je na aktywowanym kafelku.



**Ważne:** Istnieje limit 3 zasobów na kafelek. Wszelkie dodatkowe wyprodukowane zasoby zostaną utracone.

### Wymiana zasobów

Możesz wymieniać zasoby na Punkty Zwycięstwa, Beczki Whisky lub na umieszczanie Znaczników Klanu. Wymienione zasoby są zawsze zwracane do puli.

Wymień 2 lub 4 różne zasoby na 4 lub 8 Punktów Zwycięstwa.

Wymień dowolną kombinację zwierząt na określone Punkty Zwycięstwa. Na przykład zwróć 1 Owcę i 2 Bydła do puli, aby otrzymać 8 Punktów Zwycięstwa.

Wymień dowolną kombinację 3 zasobów na 7 Punktów Zwycięstwa. Na przykład zwróć 1 Owcę i 2 Kamienie do puli, aby otrzymać 7 Punktów Zwycięstwa.

Wymień dokładnie pokazane zasoby na określone punkty zwycięstwa.

Zwróć dowolny pojedynczy zasób do puli i umieść 1 ze swoich Znaczników Klanu na Planszy Klanu, zgodnie z zasadami wymienionymi na str. 15

Wymień 1 jęczmień na 1 beczkę whisky.



### Punkty ruchu

Zyskujesz 1 punkt ruchu za każdy aktywowany kafelek z ikoną ruchu w prawym dolnym rogu.

Każdy punkt ruchu umożliwia 1 Szkotowi przejście z kafelka, na którym się znajduje na sąsiedni kafelek - w boki lub po przekątnych na twoim terytorium.

Jeśli zdobyłeś wiele Punktów Ruchu, możesz je podzielić przez paru Szkotów lub przemieścić wielokrotnie jednego.

Możesz wykorzystać wszystkie lub część uzyskanych Punktów Ruchu albo nawet je zignorować zostając w miejscu.

### Punkty zwycięstwa

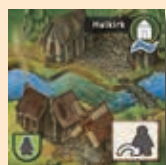
Po aktywacji natychmiast zdobądź pokazaną liczbę Punktów Zwycięstwa.



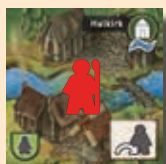
### Przebuduj kafelek

Po umieszczeniu kafelka Przebudowy (str. 11), Kafel Przebudowy i wszystkie sąsiadujące kafelki są aktywowane zgodnie z efektem aktywacji. Kafel, który został nadbudowany, znajduje się teraz przykryty i nie aktywuje się już oraz nie liczy do punktacji.

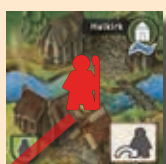
## Przykład aktywacji:



Halkirk znajduje się obok Zamku startowego.



Po pierwsze, uruchamiany jest jednorazowy efekt Halkirk. Dodatkowy Szkot zostaje umieszczony na Halkirk.



Kafelek Halkirk aktywuje 1 Punkt Ruchu, zamek startowy daje kolejny 1 punkt ruchu oraz Inshriach aktywuje jedno drewno.

1 drewno zostaje umieszczone na Inshriach, a czerwony gracz może wydać 2 punkty ruchu, aby poruszyć swoich Szkotów.



W dalszej części gry czerwony gracz przebudowuje Halkirk, otrzymując odpowiednią kartę orientacyjną i nowego Szkota jako jednorazowe efekty.

Następnie aktywuje się Inverness i otaczające go kafelki, generując 2 Punkty Ruchu (1 z Inverness, 1 z Zamku) oraz 1 Drewno (z ponownej aktywacji Inshriach).

## Zarządzanie klanem



Jeśli gracz bierze Osobę, kafelek ten nie jest dodawany do Terytorium lecz umieszczany obok (w miejscu Beczek Whisky i Kart orientacyjnych). Dlatego zabranie Osoby nie aktywuje żadnych kafelków na twoim terytorium i **nie wlicza się do wielkości terytorium w końcowej punktacji gry.**

Kafelki Osób mają **jednorazowy efekt**. Gracz zyskuje przychylność innego klanu:

- ▶ Gracz umieszcza 1 ze swoich znaczników klanu na 1 z pustych pól klanu na planszy klanu.
- ▶ Gracz musi zapłacić koszt wskazany na drogach łączących wybrane pole klanu z
  - zielone pole startowe lub
  - dowolnego pola klanu z już umieszczonym znacznikiem klanu (niezależnie od koloru znacznika klanu)
- ▶ Gracz płaci koszt monety wskazany na drogach do puli. Jeśli gracz nie może zapłacić kosztu drogi, nie może wybrać tego pola klanu.
- ▶ Następnie gracz otrzymuje bonus od klanu.
- ▶ Patrz str. 17, aby uzyskać listę pól klanu.

▶ **Każde pole klanu można zdobyć tylko raz na grę**

### Przykład planszy klanów:

Jeśli na początku gry nie ma jeszcze znaczników klanu na planszy, koszty drogi są obliczane na podstawie **regionu początkowego**.

Jeśli gracz chce umieścić znacznik klanu na MacLeod (aby zdobyć 3 Monety) to nie musi płacić kosztów drogi, ponieważ ich nie ma na drodze między regionem startowym, a MacLeod.

Umieszczenie znacznika klanu na McKay w tej samej sytuacji kosztowałoby 2 monety, ponieważ istnieją dwie drogi z kosztami monety między regionem początkowym, a McKay.

### Później w grze ...

Umieszczenie znacznika klanu na MacLachlan (aby otrzymać 1 punkt zwycięstwa za nieużywany punkt ruchu) kosztowałoby tylko 1 monetę, ponieważ znacznik klanu znajduje się w MacMillan - najbliższej drodze z każdego zajętego pola klanu. Nie ma znaczenia, który gracz chce umieścić znacznik klanu na MacLachlan, koszt można obliczyć z najbliższego zajmowanego pola klanu, w tym przypadku MacMillan.



Pusta plansza klanów z początku gry.



# Punktacja

## Faza punktacji

W grze występują 4 razy Faza punktacji. Pierwsze 3 wystąpienia fazy punktacji mają miejsce, gdy ostatni kafelek z każdego stosu (A, B i C) zostanie umieszczony na Torze. Czwarta faza punktacji została wyjaśniona poniżej (Zakończenie gry).

Każda faza punktacji działa identycznie:

- Gra jest wstrzymana na czas punktacji
- W każdej fazie punktacji gracze porównują swoje osiągnięcia w 4 obszarach do gracza z najmniejszą liczbą w każdej kategorii:

**-Liczba Szkotów na Kafelku Zamku startowego (nie w żadnym innym zamku)**

**-Liczba kart orientacyjnych**

**-Liczba beczek whisky**

**-Liczba kafelków osób**

- Gracz zdobywa punkty za swoją przewagę nad graczem, który ma **NAJMNIJ** każdego przedmiotu.

| Różnica w stosunku do gracza z najmniejszą ilością | 1 | 2 | 3 | 4 | 5+ |
|----------------------------------------------------|---|---|---|---|----|
| przyznane Punkty zwycięstwa                        | 1 | 2 | 3 | 5 | 8  |

**Przykład:** Gracze porównują liczbę kart orientacyjnych. Iwonka ma 5 kart orientacyjnych, Szymon ma 3, a Grażka 1: Iwonka ma 4 więcej niż gracz z najmniejszą liczbą punktów orientacyjnych (Grażka) i zdobywa 5 punktów zwycięstwa. Szymon ma 2 karty orientacyjne więcej niż Grażka i otrzymuje 2 punkty zwycięstwa. Grażka ma najmniej kart orientacyjnych i nie otrzymuje żadnych punktów zwycięstwa.

Pamiętaj, że gracze zatrzymują Szkotów, Karty Orientacyjne, Beczki Whisky i Kafelki osób po rundzie punktacji. Nie są one zwracane do puli po Punktacji.

## Zakończenie gry

Gra kończy się oraz rozgrywa się czwarta faza punktacji, gdy ostatni gracz przesunął swojego Szkota na lub za kafelek końcowy.

Zasadniczo gracze poruszają się za Kafelek końcowy, wybierając ostatni kafelek, który należy wziąć z toru i odpowiednio go rozegrać. Jeśli gracz woli nie brać kolejnego kafelka może natychmiast ukończyć grę, przechodząc na kafelek końcowy. **Więcej niż 1 gracz może stanąć Szkotem na kafelek końcowy.**

Jeśli grasz kością - **kostka jest usuwana z gry, gdy osiągnie kafelek końcowy.**

**Ostateczna punktacja** rozgrywana jest w następujący sposób:

- odbywa się normalna punktacja między rundowa, jak wskazano powyżej (**Faza Punktacji**).
- następnie rozmiar każdego terytorium gracza porównuje się z najmniejszym terytorium gracza (z najmniejszą liczbą kafelków). **Każdy gracz traci 3 punkty zwycięstwa za każdy kafelek, którą umieścił więcej**, w porównaniu do gracza z najmniejszą liczbą kafelków (osoby nie liczą się do wielkości terytorium).

**Przykład:** jeśli Iwonka ma 15 kafelków, Szymon 13 i Grażka 16, wtedy Iwonka traci 6 punktów (2 kafelki więcej niż Szymon, który ma najmniej) oraz Grażka traci 9 punktów (3 kafelki więcej niż Szymon).

-Każdy gracz otrzymuje **1 Punkt Zwycięstwa za każdą posiadaną Monetę**.

-Niektóre karty punktów orientacyjnych przyznają dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec gry

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa.

W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą posiadanych zasobów. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

## Opis kart orientacyjnych

To 11 kart orientacyjnych w podstawowej rozgrywce. Niektóre Kroniki dodadzą kolejne Karty które zostaną wymienione w Regułach Kronik. Jeśli karta orientacyjna ma efekt jednorazowy ( ⚡ ), następuje przed aktywacją.

### Armadale Castle:

W końcowej punktacji za pierwsze 8 posiadanych monet otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa zamiast zwykłego 1 punktu zwycięstwa na monetę.

### Donan Castle:

Natychmiast umieść 1 ze swoich znaczników na Planszy Klanu. W razie potrzeby musisz zapłacić koszt drogi (s. 15).

### Castle of Mey:

Zamiast aktywować kafelki na swoim terytorium, umieszczając Castle of Mey obok nich, możesz natychmiast aktywować wszystkie kafelki na swoim terytorium. Każdy kafelek można nadal aktywować tylko raz na turę.

### Castle Stalker:

Natychmiast weź 3 monety z puli.

### Castle Moil:

We wszystkich rundach punktowych Szkoci w Zamku startowym liczą się podwójnie przy obliczaniu Punktów Zwycięstwa. Jeśli więc masz 3 Szkotów w swoim zamku, liczą się oni jako 6 Szkotów do celów punktowych.

### Duart Castle:

Natychmiast umieść 1 ze swoich Znaczników na planszy Klanu. Otrzymujesz 1 monetę.

### Inverness:

Natychmiast weź 1 jęczmień i umieść go na kafelku Inverness. Weź również 1 Beczkę Whisky i dodaj ją do swoich zasobów.

### Loch Lochy:

Natychmiast weź dowolne 2 zasoby (drewno, kamień, jęczmień, owce lub bydło) i umieść je na kafelku Loch Lochy.

### Loch Morar:

Możesz usunąć maksymalnie 2 kafelki ze swojego terytorium. Usuń je z gry. Jednak układ musi być nadal prawidłowy. Loch Morar może zostać usunięty przez własny efekt. Jeśli usuniesz kafelek przebudowy, wszystkie kafelki pod nim również zostają usunięte. Usuwając kafelek orientacyjny, zachowujesz kartę. Wszelkie zasoby i Szkoci z usuniętej karty są przenoszoni do Twojego Zamku startowego.

### Loch Ness:

W każdej turze możesz aktywować dowolny 1 dodatkowy kafelek na swoim terytorium z symbolem aktywacji. Ten kafelek nie musi sąsiadować z Loch Ness ani żadnym innym aktywowanym kafelkiem. Jednak każdy kafelek może być aktywowana tylko raz na turę. Umieszczając Loch Ness, musisz najpierw zapłacić Szkota (koszt kafelek), a następnie umieścić kafelek. Szkot musi zostać zabrany z twojego terytorium i nie może być tym szkotem, który jest potrzebny do prawidłowego ułożenia kafelek w terytorium.

### Loch Shiel:

Natychmiast umieść 1 Szkota na Kafelku Loch Shiel oraz weź 1 Beczkę Whisky i dodaj ją do swojego zasobu Whisky.

## Opis pól planszy klanów

Premie klanu są zwykle efektami natychmiastowymi ( ⚡ ), ale mogą być również efektami trwałymi ( ∞ ). Podczas umieszczania zasobów należy pamiętać, że nadal obowiązuje maksymalna liczba zasobów (3 na kafelek). Kolory pól klanu wskazują odległość od obszaru początkowego.

### Brodie:

Natychmiast zdobądź Punkty Zwycięstwa (PZ) za posiadane wioski: Jeśli masz 3 Wioski, zdobądź 5 PZ. Jeśli masz 4 lub więcej Wiosek, zdobądź 8 PZ.

## Opis pól planszy klanów

**Cameron:** Natychmiast aktywuj 1 kafelek  handlu oraz natychmiast zdobądź 3 punkty ruchu. Nadal możesz aktywować każdy kafelek tylko raz na turę.

**Chisholm:** Natychmiast weź 1 jęczmień i umieść go na dowolnym kafelku. Weź 1 Szkota i umieść go na dowolnym polu.

**Douglas:** Ten klan może być zajęty wiele razy i przez różnych graczy. **Natychmiast weź 3 PZ.**

**Grant:** Natychmiast zdobądź Punkty Zwycięstwa za liczbę kafelków z co najmniej 1 Szkotem: jeśli masz co najmniej 5 Szkotów na różnych kafelkach zdobędziesz 5 PZ. Jeśli masz 6 lub więcej, zdobywasz 8 PZ.

**Gunn:** Natychmiast weź 1 Owcę i 1 Bydło z puli i umieść je na dowolnym ze swoich kafelków.

**MacPherson:** Natychmiast zdobądź Punkty Zwycięstwa za liczbę kafelków Przebudowy  na twoim terytorium. Obejmuje to kafelki przebudowy, które zostały przebudowane. Jeśli masz co najmniej 2 kafelki nakryte, zdobądź 5 PZ. Jeśli masz 3 lub więcej kafelków nakrytych, zdobądź 8 Punktów Zwycięstwa.

**MacDonald:** Natychmiast weź 1 kamień i 1 drewno z puli i umieść je na dowolnym kafelku

**MacDonell:** Możesz aktywować 1 kafelek materiału  i 1 kafelek whisky. 

**MacGregor:** Jeśli aktywujesz kafelek whisky , możesz zrezygnować z efektu aktywacji by wyprodukować beczkę whisky, a zamiast tego możesz natychmiast otrzymać 3 punkty zwycięstwa. Jest to efekt trwały (∞). Jeśli gorzelnia nie ma ikony aktywacji do wytworzenia beczki whisky, efektu tego nie można użyć.

**Mackintosh:** Twoje kafelki Zamku  są teraz traktowane jak Szkoci pod względem umieszczania kafelków. Możesz umieszczać nowe kafelki obok swoich zamków tak jak byś stawiał obok kafelka ze szkotem. Jest to efekt trwały (∞).

**MacLachlan:** Możesz zrezygnować z niewykorzystanych Punktów Ruchu za 1 Punkt Zwycięstwa każdy. Jest to efekt trwały (∞).

**MacLeod:** Natychmiast weź 3 monety z puli.

**MacMillan:** Natychmiast usuń 1 kafelek ze swojego terytorium z gry. Układ pozostałych kafelków nadal musi być prawidłowy. Jeśli usuniesz kafelek przebudowy - usuń wszystkie kafelki pod nim. Usuwając kafelek z ikoną karty orientacyjnej, zachowujesz kartę. Wszelkie zasoby i Szkoci na Kafelku są przenoszone do Twojego Zamku startowego. W ten sposób nie można usunąć wioski ani startowego zamku z terytorium.

**MacLean:** Możesz aktywować 1 kafelek zwierząt  i 1 kafelek whisky. 

**McKay:** Natychmiast weź kafelek osoby Davida Hume'a. Liczy się jako 2 osoby w fazie punktacji.

**McKinnon:** Natychmiast weź 1 Szkota i umieść go na dowolnym kafelku. Ponadto weź 2 monety z puli.

**Munro:** Natychmiast wybierz 1 kafelek ze stosu odrzuconych i zbuduj go na swoim terytorium bez ponoszenia kosztów. Jeśli wybierzesz kafelek osoby, nadal będziesz musiał ponieść koszty drogi (s. 15).

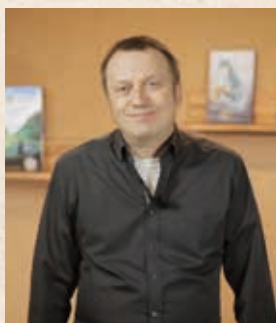
**Oliphant:** Natychmiast zdobądź punkty zwycięstwa za monety, które aktualnie posiadasz: jeśli masz co najmniej 9 monet, zdobądź 5 punktów zwycięstwa albo posiadasz 12 lub więcej monet, zdobądź 8 punktów zwycięstwa.

**Ross:** Natychmiast weź 2 Szkotów i umieść ich na dowolnych kafelkach.

**Sinclair:** Jeśli aktywujesz kafelek handlu , możesz 1 zasób potrzebny do opłacenia kosztu wymiany zamienić na 1 monetę. Jest to efekt trwały(∞). Ten efekt może być użyty tylko raz na aktywację i tylko dla 1 wymiany (1 zasobu).

**Sutherland:** Natychmiast zdobądź punkty zwycięstwa za ilość kafelków rzeki  na twoim terytorium. Jeśli masz co najmniej 4kafelki Rzeki, zdobądź 5 PZ. Jeśli masz 6 lub więcej kafelków Rzeki, zdobywasz 8 PZ.

## Wiele osób zaangażowało się w urzeczywistnienie gry Glen More II: Chronicles.



Matthias Cramer, the author of *Glen More II: Chronicles*, has been successfully developing and publishing board games since 2010. His debut work *Glen More* was nominated for the International Gamers Award. With *Lancaster* Matthias won the Dutch Game Award and a nomination for Kennerspiel des Jahres, the expert game category of the Spiel des Jahres Award. *Rococo*, which he developed with Louis and Stefan Malz was also nominated for Kennerspiel des Jahres. His ludography includes great games like *Helvetia*, *Kraftwagen* and *Dynasties*.



Klaus-Jürgen Wrede, author of *Carcassonne* and guest designer of the Chronicle "*Highlander - there can be only one*". Since visiting the game fair in Essen in 1989 the occasional playing became a great passion, and soon the development and conversion of own game ideas resulted. *Carcassonne* was named Game of the Year in 2001 and received the German Game Award in the same year and many international awards. Further games have been placed on the recommendation list several times by the Spiel des Jahres jury. When inventing games, Klaus-Jürgen Wrede is particularly attracted by the conversion of historical themes into family-friendly games.



Arve D. Fühler is the designer of *The Penny Mobs Chronicle*. The name Arve is due to his quarter-Finnish descent. Born in 1966 in Frankfurt / Main in Germany. As a game designer Arve is fascinated by finding and developing creative ideas and solutions: how can a topic, a mechanism or complex process be transformed into a simple, playful and entertaining action system? How could an aesthetic, visual and haptic implementation be designed? Finding the answer to these questions drives Arve to design great games like *TA-KE*, *Festo!*, *El Gaucho* and *Pagoda* among others. Arve's next game (prototype name *Capone City*), will be published by Funtails.



The *Spieleautoren Südschwarzwald* (game authors of the Southern Black Forest), SAS for short, are a young association of committed game authors and game testers in Freiburg, Germany. The group has been meeting once a week since 2013 to test, debate and improve together. In addition, the SAS organises larger test days in the region. In addition to their own developments, tests for publishers are also on the agenda again and again. This is how the cooperation with Funtails came about. Some members of the SAS were intensively involved in the tests of the game and the Chronicles and also contributed the promotional Chronicle *The Loch Ness Monster*. Involved were: Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin & Rebekka Zeeb.

## Credits

|                           |                                                                                                                                                  |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Game Design:              | Matthias Cramer                                                                                                                                  |
| Creative Direction:       | Steffen Rühl                                                                                                                                     |
| Development:              | Andreas Geiermann, Steffen Rühl, Ingelis Wipfelder                                                                                               |
| Production:               | Nils Herzmann                                                                                                                                    |
| Art Direction:            | Daniel Müller                                                                                                                                    |
| Illustrations:            | Hendrik Noack, Jason Coates                                                                                                                      |
| Tłumaczenie na Polski:    | Arachion z <a href="http://www.gry-planszowe.pl">www.gry-planszowe.pl</a>                                                                        |
| 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 |

## Special Thanks

**We especially want to thank all our Kickstarter backers, who helped us finance our first boardgame. Your input and feedback has been incredibly helpful!**

### **The Funtails team wants to especially thank:**

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 Weihrauch, Michael J Wright, Dominik Zöllner.

### **Andreas:**

A big thank you to Nicole Bechler for her support in the last year. Couldn't have done it without you <3  
Big thanks to Steffen for going on this risky voyage together!  
Thank you to Nils, Ingelis & Daniel for the great team effort. You are great!  
Thanks to Benjamin Sandberg & Christian Fern for your personal support and insights into Kickstarter. Bro hug!  
Thank you Freio, Anna and Thomas for your great job on our Kickstarter video. It went better than we ever hoped for!  
Thank you to Klaus-Jürgen Wrede for being an allround great guy!  
Thanks to Jamey Stegmaier for the work on his Kickstarter blog. It has been invaluable!

### **Daniel:**

My thanks go to Steffen Rühl, who made it possible for me to work on this game, and to the great FUNTAILS team. It was fun working with you! I would also like to thank my future wife Franziska. Thank you for supporting me in making my dreams come true. I love you!

### **Nils:**

Special Thanks to Peter Csuka, Dan & Frank DiLorenzo, Judith & Charlotte Herzmann, Jamey Stegmaier, Matthias Trojnar

### **Steffen:**

I want to thank my wife Jutta: I love you for supporting me when I have crazy ideas like this and supporting me to make my dream come true. Thanks to my wonderful daughters Svea and Liv: Your smiles keep me going in hard times. Now turn off the lights! I am especially grateful for the great Funtails team and their families, who made this all happen. Special thanks to Matthias Cramer, Gerhard Gohr, Stefan Kalveram, Astrid Krings-Gohr, Thomas and Liisa List, Mike Love, Claudia Scarabis, Julian Sommer, Marc Sommer.

In Memory of Jörg Rohrer.



It was an exciting journey and at the same time a first step. Before *Glen More II: Chronicles* there was no *Funtails*. This project is - and will remain - our first work, with a lot of idealism, some rough edges and a lot of passion and love. We have learned a lot: some things we would have done better differently, some things we will do differently in the future.

But a lot of things we would do again this way in the future: With our love for games we will always work hard to create something that deserves to exist in this world. Just the way *Glen More II* once started as a thought: This game should exist!

Now it does.

