

Glen More

C h r o n i c l e s



Reglamento
Juego Base

1. Toma una Loseta

Al contrario que en la mayoría de los juegos, no hay un orden de juego fijo en Glen More II: Crónicas. En cada ronda, el jugador activo será el último en el Rondel.



Es el turno del jugador rojo (último en la columna), éste se mueve para elegir una Loseta y la coge.



2. Si es una Loseta de Territorio, añádela a tu Territorio.

Colócala según las reglas de colocación.



3. Activa la nueva y todas las Losetas adyacentes...

... en el orden que prefieras...



... para obtener recursos y/o puntos de Victoria, para mover Escoceses o producir Whisky.



Los Recursos se colocan en la Loseta (hasta un máximo de 3)

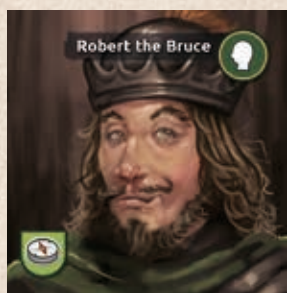
- Resumen del Juego

Después será el turno del próximo jugador. El amarillo es el último jugador en el Rondel por lo que es su turno. Avanza en el Rondel y coge a Robert de Bruce.



4. Si es un personaje, coloca un marcador de clan en el Tablero de Clan.

Coloca la Loseta de Personaje para la puntuación (cerca de tus Barriles de Whisky y Cartas especiales de Zona).



Colocar un Marcador de Clan te otorga efectos de un único uso o permanentes.



5. Añade Loseta(s) al Rondel.



6. Tienen lugar 4 Rondas de Puntuación y una Puntuación Final.

Cuando el juego acaba después de un número indefinido de rondas, el jugador con más Puntos de Victoria gana la partida.



Historia

En **Glen More II: Crónicas**, cada jugador es el líder de un Clan de Escocia de la época medieval anterior al siglo XIX, que busca expandir su territorio y riqueza. El éxito de tu clan dependerá de tu habilidad para tomar decisiones correctas en el momento adecuado - cultivando cebada para la producción de Whisky, vendiendo tus recursos en los mercados, haciendo amistad con los clanes de las Tierras Altas de Escocia, u obteniendo el control de zonas especiales como lagos o castillos.

¿Será tu clan el que mayor impacto cause en la historia escocesa? ¡Si eres el que consigue más Puntos de Victoria (VP), lo habrás conseguido! Ganarás la partida y tu clan prevalecerá a los demás. ¡Slàinte mhath!

Vision General del Juego

- ▶ El jugador en última posición en el Rondel mueve y elige una Loseta. (1a)
- ▶ Añade la Loseta obtenida (1b) al territorio de clan del jugador (2), activando dicha loseta (3) y hasta 8 de las Losetas adyacentes (siempre colocando recursos dentro de las Losetas) o ...
- ▶ ... la Loseta de Personaje se coloca aparte para la puntuación. Esto permite que se active un efecto especial en el Tablero de Clan.
- ▶ Añade 1 o más Losetas de la pila de Losetas al Rondel.
- ▶ Después, será el turno del jugador en última posición.
- ▶ Después de finalizar cada pila de Losetas, tendrá lugar una fase de Puntuación.
- ▶ Después de la cuarta puntuación de este modo, tendrá lugar la Puntuación de final de partida.

El Juego básico se puede ampliar y la jugabilidad cambiar de muchas maneras añadiendo una o más de las **Crónicas** incluidas en la caja. En tus primeras partidas te recomendamos que juegues al juego básico.

Contenido

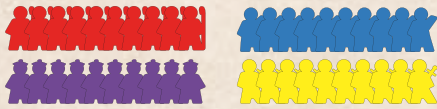
1 Rondel

1 Tablero de Clan



Contenido

40 Escoceses (10 de cada color)



40 Marcadores de Clan (10 de cada color)



40 Monedas



1 Dado d6 (con los números 1-1-1-2-2-3)



8 **Crónicas** para ampliar el juego base (incluye contenido adicional)



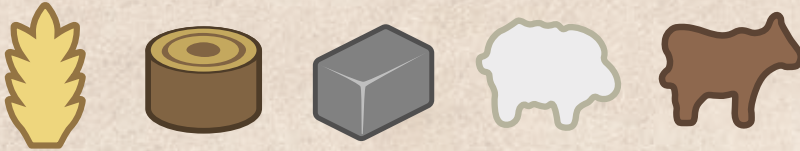
70 Fichas de Puntos de Victoria del siguiente modo:

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



90 Fichas de Recursos:

20x Cebada 20x Madera 20x Piedra 15x Ovejas 15x Ganado



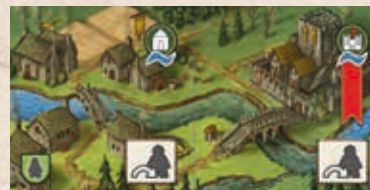
11 Cartas de Zona



25x Barriles de Whisky



4 Losetas de Territorio Local que consisten en el Pueblo Local (izquierda) y el Castillo Local (derecha). A lo largo del juego deberán ser tratadas como 2 Losetas diferentes.



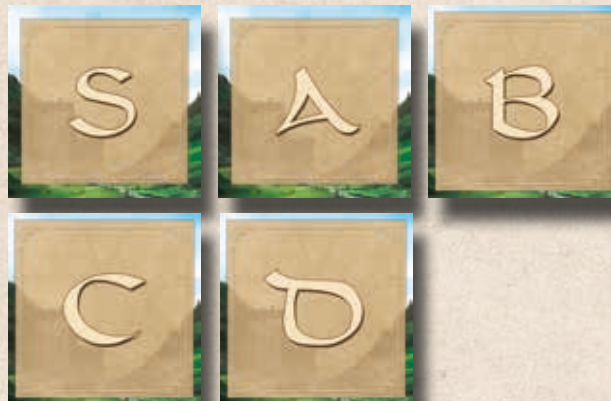
5 Losetas-S (Losetas Iniciales)

14 Losetas de la Pila A

17 Losetas de la Pila B

17 Losetas de la pila C

17 Losetas de la Pila D



1 Loseta de David Hume



Una matización sobre el contenido de las **Crónicas**:

Cada Crónica añade reglas y material al juego. Para evitar confusiones, se describirá con detalle el juego base primero. Cada Crónica se describirá con detalle más tarde en este Reglamento.

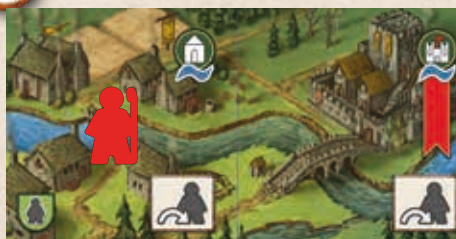
1. Preparación Básica

Cada jugador elige 1 de los colores disponibles y recibe:

- La Loseta de Territorio Local de su color (una Loseta de doble cara que contiene el Castillo Local y un Pueblo en un Río)
- Todos los Escoceses de ese color
- Todos los Marcadores de Clan de ese color

Coloca 1 Escocés en tu Loseta de Pueblo Local.

1 Territorio Local del jugador rojo



Escoceses



Monedas



Marcadores de Clan



2. Preparación de la Mesa

- Coloca el Tablero de Clan y el Rondel en el medio de la mesa.
- Coloca los siguientes materiales cerca del tablero formando una reserva general: los Barriles de Whisky, las Fichas de Recursos (Madera, Piedra, Cebada, Ovejas y Ganado), las Monedas y Puntos de Victoria.
- Coloca las cartas de Zona cerca del tablero. Recomendamos colocar solo las cartas de Zona A al principio de la partida boca arriba y añadir las cartas de Zona B, C y D cuando sus pilas de Losetas respectivas entren en juego.

3. Determinar el orden de jugadores.

- Coge 1 de cada uno de los Escoceses en juego y sacúdelos con tu mano cerrada.
- Coloca los Meeples en los espacios del Rondel de forma consecutiva y al azar, comenzando por cualquier espacio.
- El jugador en última posición será el Inicial y recibirá 5 Monedas, los siguientes jugadores en orden de turno recibirán 6, 7 y 8 Monedas.

2 Jugadores

Coloca el Dado en el espacio en sentido horario anterior al de la ficha del Primer Jugador.

3 o 4 Jugadores

El Dado es opcional para 3 o 4 jugadores (acorta el tiempo de juego). Coloca el Dado en el espacio en sentido horario anterior a la ficha del Primer Jugador, si decides usarlo.

El Rondel

Pila de Losetas A-D



Espacio vacío tras la última pieza del juego

El Mercado

Cartas de Zonas

¿Qué son las Crónicas?

Cada Crónica es una expansión de **Glen More II: Crónicas** y añade un nuevo elemento de juego al juego base. Si eres nuevo en **Glen More II: Crónicas**, puedes jugar tus primeras partidas sin ninguna Crónica. Para una mejor experiencia de juego, recomendamos añadir solo una Crónica al principio y posteriormente intentar combinaciones de dos o más Crónicas. Las Crónicas pueden combinarse con total libertad.

Comienza añadiendo la 1ª Crónica "Carrera de Botes en las Tierras Altas" cuando te familiarices con las mecánicas del juego base.

Preparación del Juego

2 Recursos

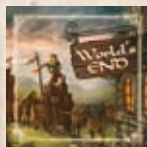


Reserva de Whisky

Puntos de Victoria



Nota: Recursos, Monedas, Puntos de Victoria y Whisky son ilimitados. Si te quedases sin alguno de ellos, sustitúyelo. Los Escoceses son limitados.



4. Clasificación de las pilas de Losetas

- Baraja las 4 pilas de Losetas (de la A a la D en sus reversos) y colócalas boca abajo por separado en las zonas correspondientes en el tablero de juego.
- Coloca la Loseta "The End" (El Final) aproximadamente en la mitad de la pila D.

Preparación del Juego Inicial

Para tu primera partida, o si prefieres una partida más corta, recomendamos colocar la Loseta "The End" sobre la Pila D (en lugar de colocarla en el medio de dicha pila).

5. Preparación del Rondel

- Coge las 5 Losetas Iniciales (con una S en su reverso y colócalas boca arriba delante de las Piezas del Juego (o del Dado, si es usado) como se muestra en la ilustración.
- Rellena los espacios restantes del Rondel con las Losetas de la pila A en sentido horario.
- El espacio tras el Último Jugador permanece vacío como se muestra en la ilustración.
- La preparación del Rondel debe verse así:
Meeples de los Jugadores 1, 2, (3, 4) – (Dado)
– Losetas S -Losetas A (...) – Espacio Vacío.

Solo para 2 y 3 Jugadores

Coloca 1 Moneda de la reserva en el extremo izquierdo (marcado con un 1) de cada fila de Mercado.

6. Colocar material adicional

- Coloca la Loseta *David Hume* cerca del Tablero de Clan.

Preparación del juego Avanzado

- Jugar con **Crónicas** cambia la preparación. Estos cambios pueden encontrarse en las reglas de cada Crónica específica. Por favor, consúltalas durante la preparación.
- Elige las Crónicas que deseas utilizar.
- Añade el contenido de las Crónicas al juego según las reglas de dichas Crónicas.

El Tablero de Clan

6



La Loseta de *David Hume* se coloca cerca del Tablero de Clan



Antes de tu primera partida

Por favor clasifica los materiales de las Crónicas de las planchas de troquel dentro de las Cajas Separadoras de las Crónicas. Puedes encontrar fácilmente los materiales de cada crónica buscando el icono de Crónica en las planchas de troquel y los componentes y clasificando los materiales dentro de las Cajas Separadoras que tengan el símbolo correspondiente.

De este modo, ordenar el material después de jugar una partida se convierte en algo fácil.

Como se Juega

El juego se juega durante 4 Rondas. La primera ronda acaba cuando la última Loseta de la pila A se coloca en el Rondel, la segunda acaba cuando la última Loseta B se coloca en el Rondel y la tercera ronda acaba cuando la última Loseta C se coloca en el Rondel. Inmediatamente después de que la última Loseta de cada pila (A-C) sea colocada tiene lugar una fase de puntuación (Consulta *Puntuación* en la página 16).

La 4a ronda acaba cuando todos los jugadores hayan sobrepasado o alcanzado la Loseta *The End*.

Una vez ocurra esto, la fase de puntuación final tendrá lugar (Consulta *Final del Juego* en la página 16).

Orden de Turno

Por favor recuerda que, al contrario que la mayoría de otros juegos, ¡no hay un orden de turno fijo!

El jugador cuyo Meeple de Jugador está en último lugar en el Rondel (al lado del espacio vacío) realiza su turno; puede avanzar su Meeple de Jugador en el Rondel tanto como desee. Un jugador puede realizar varios turnos seguidos si permanece en última posición varios turnos.

Esto también significa que los jugadores pueden haber realizado un número desigual de turnos cuando el juego termine.

El Dado

El Dado actúa como un jugador ficticio que elimina Losetas de forma aleatoria y acorta el tiempo de juego.

Consulta esta sección solo si se utiliza el Dado.

Si el Dado está en última posición, se lanza y se mueve tantas Losetas como muestre el valor del Dado (no el número de espacios - ignora los Meeples de Jugadores). Si el dado acaba en una Loseta con un icono de Crónica - consulta página 8, *Anatomía de las Losetas* - el Dado avanza a la siguiente Loseta que no tenga ese Icono. Descarta la Loseta donde acabe el Dado a la Pila de Descartes, y coloca el Dado en ese espacio vacío. El Dado no elimina la Loseta *The End*.

Después de que el Dado se mueva y probablemente elimine una Loseta, se determina el siguiente jugador en el Rondel.

Ejemplo:

El Dado avanza 2 Losetas, porque se obtiene el 2. La segunda Loseta tiene un icono de Crónica. El Dado ignora esta Loseta y avanza a la siguiente. El Lago Lochy se coloca en la Pila de Descarte.



Turno del Jugador

Un turno de jugador sucede de la siguiente forma:

- ▶ Avanza tu Meeple de Jugador a cualquier espacio del Rondel con una Loseta.
- ▶ Toma esa Loseta, paga el precio requerido, y coloca tu Meeple en esa posición.
- ▶ Coloca la Loseta según las reglas de colocación (consulta *Reglas de Colocación* en p. 10)
- ▶ Activa la Loseta colocada y todas (hasta 8) las Losetas adyacentes (consulta *Activación de Losetas* en p.12-14).
- ▶ Añade 1 o más Losetas de la actual pila de Losetas al Rondel hasta llenar completamente el tablero, hasta que solo quede 1 espacio vacío, justo detrás del último Meeple de Jugador.

Excepción: La Loseta *The End* como se describe en p.16.

Si colocas la última Loseta de una Pila, la puntuación se produce antes de que juegue el siguiente jugador.
La pila D es algo diferente y la puntuación se produce cuando todos los jugadores alcanzan o superan la Loseta *The End*.

Nota: si todos los jugadores mueven sus Meeples de Jugador a través de una Loseta sin cogerla, la Loseta se coloca en la Pila de Descarte. Esto significa que se puede añadir más de 1 Loseta de la Pila de Losetas al final del turno de un jugador.

Anatomía de las Losetas

Cada Loseta tiene uno o más símbolos.

El precio (en su caso); en Recursos, Monedas, Whisky o Escoceses; para adquirir la loseta.

Nombre de Loseta. Esto identifica la loseta, pero no tiene efecto en el juego

Example

Esto indica el tipo de Loseta. Esto puede hacer mención a Losetas y efectos durante la partida.

El *Icono de Río* indica el fluir de un Río en la Loseta.

Esto indica material de Crónica. Cada Crónica tiene un icono de Crónica diferente. Cualquier icono de Crónica indica protección contra el Dado (consulta p. 7).

Esto muestra el beneficio cada vez que la Loseta es activada (consulta p. 12-14).

Se obtiene un efecto de un único uso (si lo hay) cuando la Loseta está colocada inicialmente en tu territorio.

Recursos limitados por Loseta: Cada Loseta solo puede contener hasta 3 recursos.



Icono de Protección. El Jugador no se puede mover a esta Loseta. Solo es posible moverse a través de ella.

El Mercado

En cualquier momento durante su turno, un jugador puede comprar o vender recursos en el Mercado.

El Mercado se localiza en el medio del Rondel. Muestra unos campos numerados formando filas (1, 2, 3) para cada uno de los 5 tipos de recursos.

Comprar

Si los jugadores quiere comprar recursos, colocarán Monedas en el campo vacío del extremo izquierdo de ese recurso - ya sea 1, 2 o 3 Monedas según se indique. Si no hay campos vacíos, no se puede comprar ese recurso.

Los Jugadores pueden comprar tantos recursos como deseen, si los usan inmediatamente para pagar cualquier coste (ej. pagar por Losetas, o usar recursos usando una Loseta  Comercial, cambiar Cebada por Whisky etc).

No es posible comprar recursos para guardarlos como suministros.

Vender

Si los jugadores quieren vender recursos, los devuelven a la reserva y obtienen la pila de Monedas del extremo derecho de esa fila de recursos. Los jugadores pueden vender recursos mientras queden Monedas para ese recurso en el Mercado. Si la fila del Mercado está vacía el recurso no puede ser vendido. Los jugadores pueden vender cualquier número de recursos durante su turno.

Se puede Vender en cualquier momento durante el turno de un jugador, incluyendo antes de la activación, ej. para dar cabida a los recursos recién producidos.



Fran **compra** un Ganado, coloca 2 monedas en el campo vacío del extremo izquierdo para ese recurso. Como Fran no puede retener el Ganado que acaba de Comprar, comercia con él con la Loseta Butcher que ha activado.

Luego **vende** 1 Oveja, la devuelve a la reserva y coge la pila grande de Monedas de la fila de ese recurso (en este ejemplo, 3 monedas).

Las filas de Mercado vacías se usan para las Crónicas actuales y posibles futuras.

Nota: ¡Los Barriles de Whisky y los Escoceses no se pueden ni comprar ni vender! No son recursos.

Introducción a la Preparación del Juego

Al aprender o enseñar el juego, es posible que quieras colocar 1 Recurso de cada tipo en cualquier campo vacío del mercado. Si los jugadores compran un recurso, lo cogen del Campo del Mercado y lo reemplazan por el correspondiente número de Monedas. Si los jugadores venden al mercado, cogen Monedas del Campo del Mercado y colocan el recurso vendido en su lugar. De este modo es fácil saber qué recurso está disponible - a costa de un poco más de esfuerzo.

¡Gracias a Rahdo por este gran consejo!

Adquirir Losetas del Rondel

- Mueve tu Meeple de Jugador a una Loseta de tu elección.
- Si hay coste de compra de Loseta, deberá pagarse antes de cogerla. Puedes hacerlo gastando los recursos requeridos (de cualquier Loseta en la que tengas recursos) o Monedas de tu reserva. Además, puedes usar el Mercado para comprar recursos que necesites (Consulta el *Mercado* en p. 9). Si necesitas pagar Escoceses, deben ser tomados de una Loseta de tu Territorio Local o Inicial.
- Si no puedes pagar el precio, no puedes elegir esa Loseta.
- En el extraño caso de que un jugador no pueda obtener de manera legal ninguna Loseta disponible, puede descartar una Loseta moviéndose a ella. El jugador obtiene 1 Moneda de la reserva O 1 Punto de Movimiento (consulta p. 13 *Tipos de Activaciones*).



Si coges un Personaje, consulta *Personajes*, *Marcadores de Clan* y el *Tablero de Clan* en p. 15.



Si coges cualquier otra Loseta, consulta *Reglas de Colocación* a continuación.

Reglas de Colocación

Todas las reglas de colocación deben cumplirse al colocar una Loseta.

- Cada Loseta debe colocarse tocando, al menos, 1 de los lados de una Loseta ya colocada. No es suficiente que solo toque una esquina de una Loseta colocada.



- Una Loseta debe colocarse ortogonal o diagonalmente adyacente a uno de tus Escoceses.

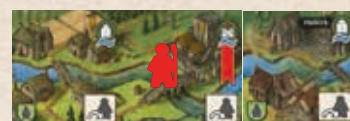


Importante:

Si no hay ningún Escocés cerca cuando quieras colocar una nueva Loseta, no puedes colocarla ahí.

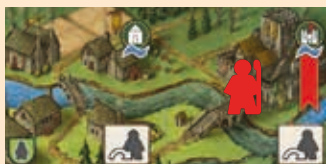
Un Río discurre a través de tu Loseta de Territorio Local.

- Todas las Losetas con un río deben colocarse extendiendo el río (por cualquier lado).
- No se puede colocar ninguna Loseta sin río a izquierda o derecha de una con río.
- Solo puede haber un río en el Territorio de un jugador.



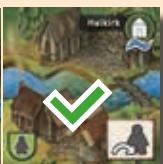
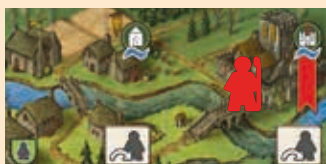
Note: Tu Territorio Local lo forman tu Loseta de Territorio Local y las conectadas a ella.

Ejemplos de las reglas de Colocación:

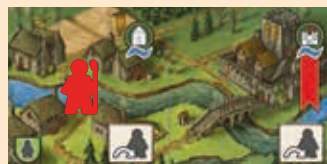


Colocar el Lochridge aquí interrumpiría el río. Esto no está permitido.

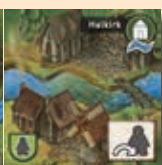
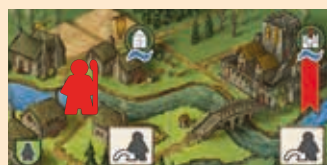
Colocar el Halkirk aquí comenzaría un segundo río, lo que no está permitido.



Colocar aquí el Halkirk hace continuar el río.



Colocar el Lochridge aquí no es posible, porque no hay ningún Escocés en la Loseta adyacente.



Al final, Lochridge ha encontrado un lugar donde poder ser colocada correctamente.



Losetas de Ampliación

Algunas Losetas están diseñadas para ampliar otras Losetas del mismo tipo (indicado por el icono dorado correspondiente).

Las Losetas de Ampliación muestran un icono de ampliación además del icono de su clase.



Las Losetas de Ampliación solo pueden colocarse en otra Loseta, nunca solas.

Para ampliar una Loseta:

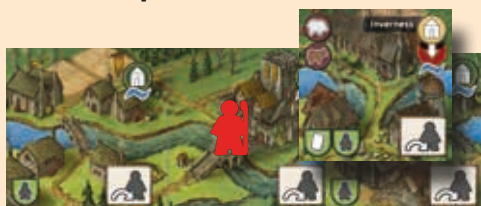
- La clase de Loseta de Ampliación tiene que coincidir con la clase de Loseta que pretende ampliar.
- El río debe coincidir también (sin añadir el río ni eliminarlo).
- La Loseta de Ampliación se coloca sobre la Loseta que ha sido ampliada.
- Solo la Loseta de la parte superior está en juego durante el resto de la partida.

Se mantienen los efectos de un único uso de una Loseta que ha sido ampliada (consulta *Efectos de un único Uso* en p. 12). Por ejemplo, no tienes que devolver una Carta de Zona a la reserva si amplias tu Zona. Los Recursos y Escoceses de una Loseta ampliada se colocan en la nueva Loseta.

Las Losetas Ampliadas se activan a sí mismas y a las Losetas adyacentes - tal y como ocurre con las Losetas normales.

Puedes ampliar Losetas Ampliadas que ya estén en juego.

Ejemplo de Ampliación:



Inverness puede colocarse sobre el Halkirk. Ambos comparten el icono de Pueblo. El río coincide. Y hay un Escocés en la Loseta adyacente.



Icono de Ampliación de Pueblo



Efectos de un unico Uso

Una vez una Loseta es colocada legalmente, recibes un efecto de un único uso mostrado en la esquina inferior izquierda de dicha Loseta.

Tipos de efectos de un único uso:



Carta de Zona:

Obtén la carta de Zona correspondiente, usa su efecto (consulta Zonas en el Apéndice I en la p. 17) y colócala en una zona aparte de tu territorio. Algunas Cartas de Zona tienen efectos de un único uso ⚡, otras tienen efectos continuados ∞ y otras tienen efectos de final de partida 🏁.



Escocés:

Coloca 1 de los Escoceses de tu reserva en la nueva Loseta colocada.



Recurso Comodín:

Obtén 1 recurso de tu elección (Ganado, Oveja, Madera, Piedra o Cebada). Los Barriles de Whisky no son un recurso y no pueden ser elegidos.



Marcador de Clan:

Obtén 1 de tus Marcadores de Clan y colócalo en el Tablero de Clan, según las reglas de colocación de los Marcadores de Clan descritas en la p.15 *Personajes, Marcadores de Clan y el Tablero de Clan*.



Whisky:

Obtén 1 Barril de Whisky de la reserva y colócalo en una zona aparte de tu Territorio de Clan (donde tengas tus Losetas de Personaje, Cartas de Zona y Barriles de Whisky). La reserva de Whisky es ilimitada.



Moneda

Obtén una Moneda de la reserva.



Puntos de Victoria (VP)

Obtén el número de VP indicado.

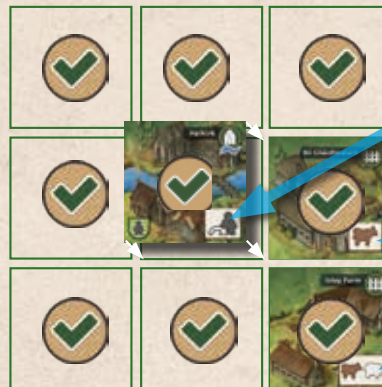
Activar Losetas



Cuando una Loseta se coloca correctamente, esa Loseta y todas las de alrededor pueden ser activadas.

Puedes **activar esta Loseta y todas las Losetas adyacentes, en el orden que desees**. Las Losetas adyacentes son todas las Losetas vecinas colocadas ortogonal o diagonalmente, a la nueva Loseta colocada.

Todas las Losetas pueden recibir los beneficios de su activación solo una vez por turno, a menos que alguna regla diga lo contrario. El icono de la esquina inferior derecha indicará qué efecto otorga una Loseta durante su activación.



Activa la Loseta que acabas de colocar.

Activa también todas las Losetas adyacentes. Por ejemplo estas 2.

Todas las activaciones son opcionales.

Puedes elegir el orden de activación, pero una activación debe completarse, antes de iniciar la siguiente. Consulta los ejemplos de activaciones de la página 14.



Tipos de Activaciones:

Obtener Recursos

Obtén los recursos mostrados de la reserva y colócalos en la Loseta activada.

Obtén 1 recurso cualquiera de la reserva (Madera, Piedra, Cebada, Ganado u Oveja) y colócalo en la Loseta activada.

Obtén los 2 recursos mostrados de la reserva y colócalos en la Loseta activada.



Importante: Hay un límite de 3 recursos por Loseta. Cualquier producción de recursos adicional se perderá.

Intercambiar Recursos

Puedes intercambiar recursos por Puntos de Victoria, Barriles de Whisky o por colocar Marcadores de Clan. Los recursos intercambiados siempre se devuelven a la reserva. Intercambia 2 o 4 recursos diferentes de tu elección para obtener 4 u 8 Puntos de Victoria.

Intercambia cualquier combinación de animales para obtener un número de VP concreto. Por ejemplo, devuelve 1 Oveja y 2 Ganados a la reserva para recibir 8 VP.

Intercambia cualquier combinación de 3 recursos para obtener 7 VP. Por ejemplo, devuelve 1 Oveja y 2 Piedras a la reserva para recibir 7 VP.

Intercambia *exactamente* los recursos mostrados para obtener el número de Puntos de Victoria especificado.

Devuelve cualquier recurso a la reserva y coloca 1 de tus Marcadores de Clan en el Tablero de Clan, según las reglas descritas en la sección *Personajes, Marcadores de Clan y el Tablero de Clan* en la página 15.

Intercambia 1 Cebada por 1 Barril de Whisky.



Puntos de Movimiento

Obtén 1 Punto de Movimiento por cada Loseta activada mostrando el icono de Movimiento en la esquina inferior derecha.

Cada Punto de Movimiento permite mover a 1 Escocés desde la Loseta en la que se encuentra a una adyacente, ortogonal o diagonalmente, de tu territorio.

Si obtienes múltiples Puntos de Movimiento puedes usarlos para mover varios Escoceses o mover algunos de ellos en más de una ocasión.

Puedes usar todos, algunos o ningún Punto de Movimiento de los obtenidos.

Puntos de Victoria

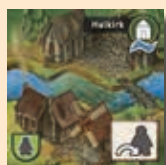
Al activarlos, obtén inmediatamente el número de Puntos de Victoria mostrado.



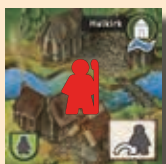
Ampliar Losetas

Cuando coloques Losetas de Ampliación (consulta la p. 11 *Losetas de Ampliación*), la Loseta de Ampliación y todas las Losetas adyacentes se activan según sus efectos de activación. La Loseta que fue ampliada se encuentra ahora bajo la Loseta de Ampliación y no se activará más ni contará a efectos de puntuación.

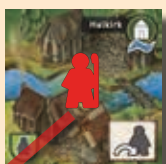
Ejemplo de Activación:



Halkirk se coloca cerca del Castillo Local.



Primero, el efecto de un único uso de Halkirk se activará. Un Escocés adicional será colocado en Halkirk.



La Loseta de Halkirk se activa a sí misma (por 1 Punto de Movimiento) y todas las Losetas de alrededor (por 1 Punto de Movimiento del Castillo Local y 1 Madera de Inshriach).

Se coloca 1 Madera en Inshriach y el jugador rojo podrá gastar 2 Puntos de Movimiento para mover a sus Escoceses.



Más tarde, durante la partida, el jugador rojo amplía Halkirk, recibiendo la correspondiente Carta de Zona y otro Escocés, así como el resto de efectos de un único uso.

Luego, Inverness y resto de Losetas de alrededor se activan, generando 2 Puntos de Movimiento (1 por Inverness, 1 por el Castillo Local) y 1 Madera (por la nueva activación de Inshriach).

Personajes, Marcadores de Clan y Tableros de Clan



Si un jugador coge un Personaje, la Loseta no se añade a su Territorio de Clan, pero sí en una reserva separada (próxima a los Barriles de Whisky y Cartas de Zona del jugador). Por lo tanto tomar a un Personaje no activa ninguna Loseta de tu territorio y no cuentan para tener en cuenta el tamaño de tu territorio en la puntuación final.

Sin embargo, los Personajes tienen un efecto de un único uso. El jugador obtiene el favor de otro Clan.

- El jugador coloca 1 de sus **Marcadores de Clan** en 1 de los Campos de Clan vacíos en su **Tablero de Clan**.
- Un jugador necesita pagar el precio indicado en las carreteras que conectan el Campo de Clan elegido con
 - o el Campo **Inicial** verde o
 - cualquier Campo de Clan con un Marcador de Clan ya colocado (sin importar el color de jugador del Marcador de Clan)
- El jugador paga a la reserva el precio indicado en las carreteras en Monedas. Si un jugador no puede pagar el coste de carreteras, no podrá elegir ese Campo de Clan.
- Después, el jugador recibirá la bonificación del Clan.
- Por favor, consulta el Apéndice 2 en la página 17 con el listado de Campos de Clan.

► **Cada Campo de Clan solo se puede reclamar una vez por partida.**

Ejemplos de Tablero de Clan:

Al comienzo de la partida, si no hay aún ningún Marcador de Clan colocado en el Tablero de Clan, el precio de la carretera se calcula a partir de la región **Inicial**. Si un jugador quiere colocar un marcador de clan en MacLeod (para obtener 3 Monedas), no necesita pagar, ya que no hay valor en la carretera entre la región Inicial y MacLeod.

Colocar un Marcador de Clan en la misma situación en McKay costaría 2 Monedas al existir dos carreteras con precio en Monedas entre la región Inicial y McKay.



Imagen del Tablero de Clan al comienzo de la partida.

Más tarde...

Colocar un Marcador de Clan en MacLachlan (para recibir 1 Punto de Victoria por punto de movimiento sin usar) costaría solo 1 Moneda en valor de carretera, ya que hay un marcador de Clan en MacMillan - la carretera más cercana a cualquier Campo de Clan ocupado. No importa qué jugador desee colocar el marcador de Clan en MacLachlan, el precio puede calcularse a partir del Campo de Clan ocupado más cercano, en este caso MacMillan.



Puntuación

La Puntuación cada Ronda

Hay 4 Rondas de Puntuación durante el juego. Las primeras 3 Rondas de Puntuación tienen lugar cuando la última Loseta de cada pila de Losetas (A, B y C) es colocada en el Rondel. La 4ª Ronda de Puntuación se explicará a continuación (*Final del juego*).

Cada una de las Rondas de Puntuación funciona de manera idéntica:

- El juego se detiene durante la Ronda de Puntuación.
- En cada Ronda de Puntuación, los jugadores comparan sus logros en 4 áreas con el jugador que tiene la menor puntuación en cada una de esas categorías:
 - Número de Escoceses en la Loseta de Castillo Local (no en los demás castillos)
 - Número de Cartas de Zona
 - Número de Barriles de Whisky
 - Número de Losetas de Personaje
- Los jugadores ganan Puntos de Victoria según su ventaja sobre el jugador que MENOS tiene de cada categoría.

Diferencia con el jugador con menor valor	1	2	3	4	5
Recompensa en Puntos de Victoria	1	2	3	5	8

Ejemplo: Los jugadores comparan el número de Cartas de Zona. Sergio tiene 5 Cartas de Zona, Ximo tiene 3 y Fran tiene 1: Sergio tiene 4 más que el jugador con menos Cartas de Zona (Fran) y anota 5 Puntos de Victoria. Ximo tiene 2 Cartas de Zona más que Fran y recibirá 2 Puntos de Victoria. Fran tiene el menor número de Cartas de Zona y no recibe ningún Punto de Victoria.

Ten en cuenta que los jugadores mantienen sus Escoceses, Cartas de Zona, Barriles de Whisky y Personajes después de la Ronda de Puntuación. No se devuelven a la reserva tras la Puntuación.

Final del Juego

La partida acaba y la 4ª Ronda de Puntuación tiene lugar cuando el último jugador ha movido a su Meeple de Jugador sobre, o más allá, de la Loseta *The End*.

Por norma general los jugadores se moverán más allá de la Loseta *The End*, coge la última Loseta del Rondel y utilízala como corresponda. Si un jugador prefiere no coger ninguna Loseta más allá de la Loseta *The End*, puede acabar la partida inmediatamente moviendo sobre la Loseta *The End*. Pueden moverse sobre la Loseta *The End* más de 1 jugador.

Si juegas con el Dado, el Dado se elimina de la partida cuando alcanza la Loseta *The End*.

La puntuación final funciona del siguiente modo:

- Tiene lugar una puntuación habitual, tal y como se indica más arriba (*Puntuación*).
- Después, el tamaño del Territorio de cada Jugador se compara con el del jugador con Territorio menor (con menos Losetas). ¡Cada jugador **pierde** 3 Puntos de Victoria por cada Loseta colocada que tenga más que el jugador que haya colocado menos Losetas! (Los Personajes no cuentan para el tamaño del Territorio).

Ejemplo: Si Ximo tiene 15 Losetas, Sergio 13 y Fran 16, entonces Ximo perderá 6 puntos (2 Losetas más que Sergio, que es el que tienen menos, -3 Puntos de Victoria por cada una) y Fran pierde 9 puntos (3 Losetas más que Sergio, que es el que tiene menos, -3 Puntos de Victoria por cada una).

- Cada jugador recibe 1 Punto de Victoria por cada Moneda que tenga.
- Algunas Cartas de Zona otorgan Puntos de Victoria al final de la partida.

El jugador con más Puntos de Victoria ganará la partida.

Si hay un empate, el jugador que tenga mayor número de recursos gana.

Si continúa habiendo un empate, los jugadores comparten la victoria.

Apendice 1 - Cartas de Zona

Hay 11 Cartas de Zona en el juego base. Algunas Crónicas añaden más Cartas de Zona como se describe en las Reglas de las Crónicas a partir de la p. 19. Si una Carta de Zona otorga un efecto de un único uso (⚡) se aplicará antes de la activación.

Castillo Armadale:

Durante la Puntuación Final, por las primeras 8 Monedas que poseas, recibirás 2 Puntos de Victoria en lugar del habitual 1 Punto de Victoria por Moneda.

Castillo Donan:

Coloca de inmediato 1 de tus Marcadores de Clan en el Tablero de Clan. Debes pagar el coste de las carreteras, si fuese necesario (consulta *Personajes*, *Marcadores de Clan* y *Tablero de Clan* en la página 15).

Castillo de Mey:

En lugar de activar losetas en tu territorio colocando el Castillo de Mey junto a ellas, puedes activar de inmediato todas las Losetas de tu territorio. Cada Loseta solo puede activarse una vez por turno.

Castillo Stalker:

Obtén 3 Monedas de la reserva inmediatamente.

Castillo Moil:

En todas las Rondas de Puntuación, los Escoceses en tu Castillo Local cuentan doble al calcular los Puntos de Victoria. Por lo que, si tienes 3 Escoceses en tu castillo local, puntuarás 6 Puntos de Victoria en cada Ronda de Puntuación.

Castillo de Duart:

Coloca inmediatamente 1 de tus Marcadores de Clan en el Tablero de Clan. Recibes 1 Moneda.

Inverness:

Obtén de inmediato 1 Cebada y colócala en la Loseta de Inverness. Obtén también 1 Barril de Whisky y añádelo a tu reserva de Whisky (junto a tu zona de juego, con las Cartas de Zona y los Personajes).

Lago Lochy:

Obtén de inmediato 2 recursos (Madera, Piedra, Cebada, Oveja o Ganado) y colócalos en la Loseta del Lago Lochy.

Lago Morar:

Puedes eliminar hasta 2 Losetas de tu territorio de clan. Elimínalas de la partida. Sin embargo, la disposición debe seguir siendo legal. El Lago Morar puede ser eliminado por su propio efecto de zona. Si eliminas una Loseta de Ampliación, todas las Losetas de esa posición deben ser eliminadas también. Si eliminas una Loseta de Zona, mantén la Carta de Zona. Cualquier recurso o Escocés en la Loseta eliminada se colocan en tu Castillo de Clan.

Lago Ness:

En cada uno de tus turnos, puedes activar 1 Loseta adicional de tu territorio con un símbolo de Activación en ella. Esta Loseta no necesita estar adyacente al Lago Ness ni a ninguna otra Loseta que hayas activado. Sin embargo, cada Loseta solo puede activarse una vez por turno. Cuando coloques el Lago Ness, primero necesitas pagar el Escocés (precio de la Loseta) y después colocar la Loseta. El Escocés debe ser obtenido del interior de tu territorio local. No puedes colocar el Lago Ness adyacente al Escocés que usaste para pagar el precio de su adquisición.

Lago Shiel:

Coloca de inmediato 1 Escocés en la Loseta del Lago Shiel y obtén 1 Barril de Whisky y añádelo a tu reserva de Whisky.

Apendice 2 - Campos de Clan

Las bonificaciones de Clan son efectos (⚡) inmediatos, pero pueden ser continuos (∞). Cuando coloques recursos, ten en cuenta que el número máximo de recursos (3 por Loseta) se sigue aplicando. Los colores de los Campos de Clan indican la distancia con la Zona Inicial.

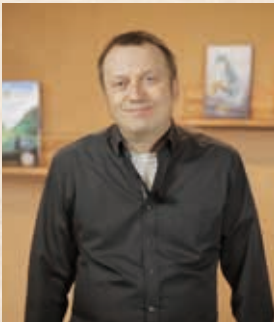
Brodie:

Anota de inmediato Puntos de Victoria (VP) por los Pueblos que tengas: si tienes 3 Pueblos, anota 5 VP. Si tienes 4 o más Pueblos, anota 8 VP.

Apendice 2 - Campos de Clan

- Cameron:** Activa de inmediato 1 Loseta  de Comercio. Obtén 3 Puntos de Movimiento de inmediato. Puedes activar cada loseta una vez por turno.
- Chisholm:** Obtén 1 Cebada de inmediato y colócala en cualquier Loseta. Obtén 1 Escocés y colócalo en cualquier Loseta.
- Douglas:** Esta Clan puede obtenerse en múltiples ocasiones por jugadores diferentes. **Anota 3 VP** de inmediato.
- Grant:** Anota de inmediato Puntos de Victoria según el número de Losetas con, al menos, 1 Escocés en ellas: si tienes, *al menos 5 Escoceses en diferentes losetas*, **anotas 5 VP**. Si tienes 6 o más, **anotas 8 VP**.
- Gunn:** Obtén 1 Oveja y 1 Ganado de inmediato de la reserva y colócalos en cualesquiera de tus Losetas.
- MacPherson:** Anota Puntos de Victoria de inmediato según el número de Losetas  de Ampliación en tu territorio. Esto incluye las Losetas de Ampliación que hayan sido ampliadas. Si tienes *al menos 2 Losetas de Ampliación*, **anota 5 VP**. Si tienes 3 o más Losetas de Ampliación, **anota 8 Puntos de Victoria**.
- MacDonald:** Obtén de inmediato 1 Piedra y 1 Madera de la reserva y colócalas en cualesquiera de tus Losetas.
- MacDonell:** Puedes activar 1 Loseta de  Material y 1 Loseta  de Whisky.
- MacGregor:** Si activas 1 Loseta de  Whisky, puedes escoger no usar el efecto de activación para producir un Barril de Whiky para recibir de inmediato **3 Puntos de Victoria**. Este es un efecto (∞) continuo. Si una destilería no tiene un icono de activación para producir un Barril de Whisky, este efecto no puede ser usado.
- Mackintosh:** Tus Losetas  de Castillo se tratan ahora como Escoceses con respecto a colocación de Losetas. Puedes colocar nuevas losetas junto a cualquiera de tus Castillos sin necesidad de tener un Escocés. Este es un efecto (∞) continuo.
- MacLachlan:** Puedes renunciar a Puntos de Movimiento por **1 Punto de Victoria** cada uno. Esto es un efecto (∞) continuo.
- MacLeod:** Obtén de inmediato 3 Monedas de la reserva.
- MacMillan:** Coloca de inmediato 1 de las losetas de tu territorio fuera del juego. La disposición debe permanecer legal. Si eliminas una Loseta de Ampliación, todas las losetas de esa posición deben ser eliminadas. Si eliminas una Loseta de Zona, mantienes la Carta de Zona. Cualquier recurso o Escocés en la Loseta se colocan en tu Castillo de Clan. Ni el Pueblo ni el Castillo Local del Territorio Local pueden ser eliminados de esta forma.
- MacLean:** Puedes activar 1 Loseta de  Animal y 1 Loseta de  Whisky.
- McKay:** Coge la Loseta de Personaje de *David Hume* de inmediato. Cuenta como 2 Personajes en la Ronda de Puntuación.
- McKinnon:** Coge 1 Escocés y colócalo en cualquier Loseta. Además, obtén 2 Monedas de la reserva.
- Munro:** Elige de inmediato 1 loseta de la pila de descarte y colócala en tu territorio sin pagar su precio. Si escoges una Loseta de Personaje, sigues teniendo que pagar el coste en carreteras (consulta *Personajes, Marcadores de Clan y Tablero de Clan* en la página 15).
- Oliphant:** Anota Puntos de Victoria por las Monedas que tengas actualmente de inmediato: si tienes al menos 9 Monedas, **anota 5 Puntos de Victoria**, Si tienes 12 o más Monedas, **anota 8 Puntos de Victoria**.
- Ross:** Coge de inmediato 2 Escoceses y colócalos en cualesquiera de tus Losetas.
- Sinclair:** Si activas 1 loseta de  Comercio, puedes reemplazar 1 recurso necesario para pagar el Precio de Activación pagando 1 Moneda a la reserva. Este es un efecto (∞) continuo. Este efecto solo puede ser usado una vez por activación y solo para 1 de los recursos que se necesiten.
- Sutherland:** Anota Puntos de Victoria de inmediato por el número de Losetas  de Río en tu territorio. Si tienes *al menos 4 Losetas de Río*, **anota 5 VP**. Si tienes 6 o más Losetas de Río, **anota 8 VP**.

A lot of people were involved in making **Glen More II: Chronicles** a reality.



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.

Creditos

Game Design:	Matthias Cramer
Creative Direction:	Steffen Rühl
Development:	Andreas Geiermann, Steffen Rühl, Ingelis Wipfelder
Production:	Nils Herzmann
Art Direction:	Daniel Müller
Illustrations:	Hendrik Noack, Jason Coates
Community Management:	Andreas Geiermann, Nils Herzmann, Ingelis Wipfelder
Proof Readers:	Miguel Conceição, David McMillan, Stephen Orr, Winona So, Tyler Somer
Additional Design and QA:	Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin Zeeb, Rebekka Zeeb

Agradecimientos Especiales

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 Beautemps, 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.

Sergio:

Por la Traducción al Castellano.

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.

