

Glen More

C h r o n i c l e s



Правила базовой игры

1. Возьмите тайл

В отличие от многих других настольных игр, в Glen More II нет фиксированного порядка хода игроков. В каждом раунде первым ходит игрок, чья фишка стоит последней на ронделе.



Сейчас ход красного игрока (он последний 1a) и он перемещается, чтобы взять тайл (1b).



2. Если это тайл территории, добавьте его к своей территории

Выложите его согласно правилам размещения.



3. Активируйте ✓ его и все окружающие его тайлы...

... в любом удобном для Вас порядке ...



... чтобы получить ресурсы и/или победные очки (ПО) для перемещения шотландцев или производства виски



Ресурсы размещаются на тайлах (максимально до 3-х на одном тайле)

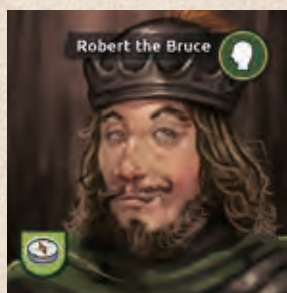
- Коротко об игре

Далее ход следующего игрока. Желтый – последний игрок на ронделе и он ходит следующим. Желтый движется дальше по ронделю и выбирает Robert the Bruce.



4. Если это персонаж, разместите жетон клана на поле кланов.

Отложите тайл персонажа для подсчета очков (рядом с вашими бочонками виски и специальными картами Landmark Cards).



Размещая жетон клана, получите полезные одноразовые или постоянные эффекты.



5. Добавьте тайл(ы) на рондель.



6. Четыре раунда подсчета очков и финальный подсчет.

По итогам финального подсчета очков (после всех раундов игры) побеждает игрок, у которого больше всех ПО.



История

В **Glen More II** каждый игрок является лидером шотландского клана, стремящегося расширить свои владения и богатства, на протяжении всего времени с раннего средневековья по 19 век. Успех Вашего клана зависит целиком от Вашей способности принимать правильные решения в нужный момент - выращивая ячмень для производства виски, продавая свои товары на разных рынках, получая благосклонность кланов Шотландского нагорья, или путем получения контроля над особыми землями, такими как озера и замки.

Ваш клан смог оказать самое большое влияние на историю Шотландии? Если у Вас самое большое количество победных очков, то вы сделали это! Вы выиграли партию и Ваш клан стоит выше других. Slàinte mhath! (с кельтского «Всего хорошего!»)

Коротко о процессе игры

- ▶ Игрок, занимающий последнюю позицию на ронделе, перемещается вперёд на любой выбранный тайл. (1a)
- ▶ Взяв тайл (1b), его добавляют на территорию клана игрока (2), активируют его (3) и другие 8 соседних тайлов (размещая ресурсы на них) или ...
- ▶ ... тайл персонажа откладывается для подсчета очков. Он позволяет активировать специальный эффект на поле клана.
- ▶ Добавьте 1 или более тайл из стопки тайлов на рондель.
- ▶ Далее игрок на последней позиции делает свой ход.
- ▶ Каждый раз, когда заканчивается стопка тайлов, наступает фаза подсчёта очков.
- ▶ После 4 такого подсчёта наступает финальный подсчёт ПО.

Базовая игра может быть расширена, а игровой процесс может быть изменен путём добавления одной или нескольких **Летописей**, которые находятся в коробке. Для первых игр рекомендуем использовать базовый вариант игры.

Состав игры

1 Рондель



1 Поле клана



Состав игры

40 Шотландцев (по 10 каждого цвета)



40 Жетонов клана (по 10 каждого цвета) 40 Монет



1 Шестигранный кубик (со значениями 1-1-1-2-2-3)



8 Летописей для расширения базовой игры (включая дополнительные компоненты)



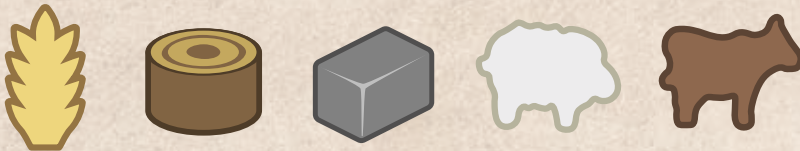
70 Жетонов победных очков (ПО) номиналами:

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



90 Фишек ресурсов:

20x ячмень 20x дерево 20x камень 15x овца 15x корова



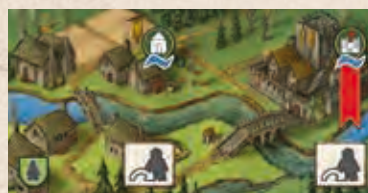
11 Карт территорий



25x Бочонков виски



4 Тайла дома, состоящих из *стартовой деревни* (слева) и *домашнего замка* (справа). В игре они считаются двумя отдельными тайлами.



5 S-Тайлов (начальные тайлы)

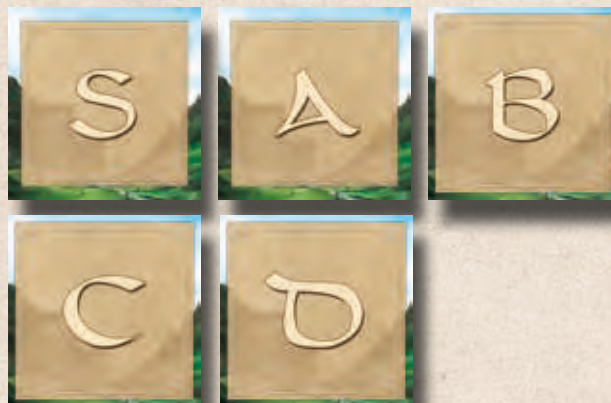
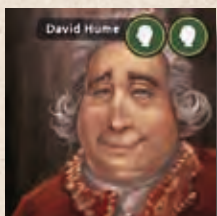
14 A-тайлов

17 B-тайлов

17 C-тайлов

17 D-тайлов

1 Тайл David Hume



Содержимое Летописи:

Каждая Летопись добавляет правила и компоненты к игре. Чтобы игра была понятной, сначала будут описаны базовые правила игры. Каждая Летопись будет подробно описана в отдельных правилах.

1. Подготовка к базовой игре

Каждый игрок выбирает 1 из доступных цветов и получает:

- Тайл дом его цвета (сдвоенный тайл, состоящий из замка и деревни вдоль реки)
- Всех шотландцев этого цвета
- Все жетоны клана его цвета

Поместите 1 шотландца на деревню вашего тайла дома.

2. Подготовка компонентов

- Разместите поле клана и рондель посередине стола.
- Поместите следующие компоненты рядом с полем в качестве общего пула: бочки виски, фишки ресурсов (дерево, камень, ячмень, овцы, коровы), монеты и все ПО.
- Поместите карты территории рядом с полем.
В начале игры мы рекомендуем размещать только карты территории А лицом вверх и добавлять карты территории В, С & D, когда в игру вступают соответствующие стопки тайлов.

3. Определение порядка хода игроков

- Возьмите по 1 шотландцу каждого игрока, перемешайте их вслепую.
- Начиная с любой клетки, расставьте их последовательно на ронделе.
- Игрок на последней позиции будет стартовым игроком и получит 5 монет, каждый последующий игрок получает 6, 7 и 8 монет соответственно.

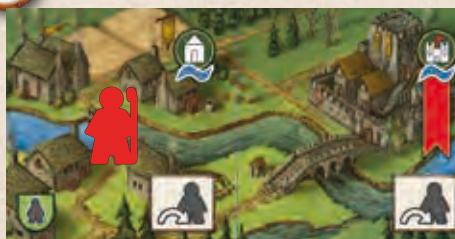
Для 2 игроков

Разместите кубик на пустой клетке перед фишками шотландцев.

Для 3 или 4 игроков

Кубик необязателен для 3-х и 4-х игроков (это сокращает время игры). Если вы решите использовать кубик, то поместите его на пустой клетке перед фишками шотландцев.

1 Тайл дом красного игрока



Шотландцы



Монеты



Жетоны клана



Рондель



Карты территории

Что такое Летописи?

Каждая Летопись является дополнением к **Glen More II** и добавляет новый элемент геймплея в базовую игру. Если вы новичок в **Glen More II** вы можете сыграть свои первые несколько партий без каких-либо Летописей. Для нового игрового опыта мы рекомендуем добавлять только одну Летопись, впоследствии можно комбинировать две и более Летописей. В целом же Летописи можно комбинировать как угодно.

Добавьте 1-ю Летопись «Highland Boat Race», когда вы почувствуете себя комфортно с базовой игровой механикой.

2 Ресурсы

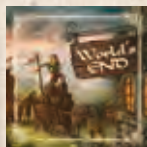


Виски

Победные очки (ПО)

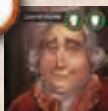


Примечание: ресурсы, монеты, ПО и виски не ограничены. Если они закончатся, пожалуйста, используйте замену. Количество шотландцев ограничено.



Поле клана

6



Размещенный рядом с полем клана тайл *David Hume*



4. Отсортируйте стопки тайлов

Соберите и перетасуйте 4 стопки тайлов (от А до D на задней стороне) и поместите каждую стопку отдельно на отмеченные области на поле лицевой стороной вниз.

Положите тайл окончания игры «The End» примерно в середину стопки D.

Во время Вашей первой игры, или если вы предпочитаете более короткую игру, мы рекомендуем поместить тайл «Конец Игры» наверху стопки D (вместо размещения его в середине).

5. Подготовка ронделя

- Используйте тайлы (S, T, L, R, B, G, Y, P, W, K, H, M, N, O, Q, U, V, X, Z) как показано на рисунке.
- Заполните оставшиеся места на ронделе тайлами из стопки А, размещая их по часовой стрелке.
- Клетка перед стартовым игроком остаётся пустой как показано на рисунке.
- Подготовленный рондель выглядит следующим образом: фишки шотландцев 1, 2, (3, 4) – (кубик) – тайлы стопки S – тайлы стопки А (...) – пустая клетка.

В игре для 2 или 3 игроков

Поместите 1 монету из пула на крайнюю левую клетку (помеченную цифрой 1) каждой строки рынка.

6. Размещение дополнительного материала

- Расположите тайл *David Hume* рядом с полем клана.

Дополнительная подготовка

Игра с **Летописями** вносит изменения в подготовку игры. Они отображены в дополнительных правилах Летописей. Пожалуйста, обратитесь к ним во время подготовки такой игры.

Выберите летописи, которые вы хотите использовать.

Добавьте содержимое Летописей в игру согласно дополнительным правилам.

Перед вашей первой игрой

Пожалуйста, отсортируйте Летописи в соответствующие коробочки. Вы можете легко сопоставить каждую Летопись, отыскивая соответствующий значок летописи на компонентах и сортируя их в коробочку с соответствующим символом.

Аналогичным образом отсортируйте игровые компоненты после игры.

Игровой процесс

Игра длится 4 раунда. Первый раунд заканчивается, когда последний тайл из стопки А помещается на ронделе, второй раунд заканчивается с размещением на ронделе последнего тайла из стопки В, третий раунд заканчивается размещением последнего тайла стопки С. Фаза подсчета очков происходит сразу же после размещения последнего тайла каждой стопки (А-С) (см. *подсчет очков* на стр. 16).

Четвертый раунд заканчивается, когда все игроки переместили свои фишки на ронделе на тайл конца игры (*The End*) или за него.

Происходит финальная фаза подсчёта очков (см. *окончание игры* на стр. 16)

Порядок хода

Обратите внимание, что в отличие от многих других игр, в данной игре нет фиксированного порядка хода игроками!

Игрок, чья фишка находится позади всех остальных на ронделе (т.е. на клетке следующей за пустой клеткой), делает свой ход первым; он может переместить свою фишку так далеко на ронделе, как пожелает. Игрок может сделать несколько ходов подряд, если он по-прежнему остается на последней позиции.

Сие также означает, что игроки могут сделать неравное количество ходов, когда игра заканчивается.

Кубик

Кубик действует как игрок-бот, который убирает случайным образом тайлы и сокращает время игры.

Это работает только в том случае, если используется кубик.

Если кубик находится на последней позиции, то его необходимо бросить и переместить согласно выпавшему числу на соответствующее количество тайлов (не на количество клеток - кубик игнорирует клетки с фишками игроков). Если кубик останавливается на тайле со значком Летописи - см. стр. 8, *Структура тайлов* - кубик перемещается к следующему тайлу, у которого нет такого значка. Где кубик останавливается, там убирают тайл в сброс, а кубик занимает освободившуюся таким образом клетку. Кубик не может удалить тайл конца игры (*The End*).

После того, как кубик переместился и, скорее всего, удалил тайл, определяется следующий игрок на ронделе.

Пример:

Кубик перемещается на 2 тайла, потому что выпало 2. На втором тайле есть значок Летописи. Кубик игнорирует этот тайл и переходит на следующий. Тайл Loch Lochy отправляют в стопку сброса.



Ход игрока

Ход игрока происходит следующим образом:

- Переместите вашу фишку игрока на любой тайл на ронделе.
- Возьмите этот тайл, при необходимости оплатив его стоимость, далее разместите на освободившейся клетке ронделя вашу фишку.
- Выложите тайл согласно правил размещения (см. *правила размещения* на стр. 10).
- Активируйте размещенный тайл и все (до 8) соседние тайлы (см. *активация тайлов* на стр. 12-14).
- Добавьте 1 или более тайл из текущей стопки тайлов на рондель, чтобы заполнить его, пока не останется только 1 пустая клетка сразу за последней фишкой игрока.

Исключение: тайл *The End* как описано на стр. 16.

Если вы выкладываете последний тайл из стопки, подсчет очков происходит до того, как следующий игрок начнет выполнять свой ход. Стопка D играется по-разному, и подсчет очков происходит, когда все игроки переместили свои фишки на ронделе на тайл конца игры (*The End*) или за него.

Примечание: если **все** игроки переместили свои фишки через тайл, не взяв его, тайл отправляется в сброс. Это означает, что в конце хода игрока может быть добавлено более 1 тайла из текущей стопки.

Структура тайлов

Каждый тайл имеет один или несколько символов на нём.

Имя тайла. Идентифицирует тайл, но не влияет на игровой процесс.

Стоимость (если таковая имеется); для покупки тайла необходимы либо ресурсы, монеты, виски или шотландец.

Одноразовый эффект даётся (если таковой имеется) при первоначальном размещении тайла на вашей территории.



Обозначает тип тайла. На это могут ссылаться тайлы и эффекты во время игры.

Значок реки указывает на реку, протекающую по тайлу.

Идентифицирует материал Летописи. Каждая из них имеет свой собственный значок Летописи. Любой такой значок Летописи указывает на невозможность разместить здесь кубик (см. стр. 7).

Это показывает эффект, срабатываемый каждый раз, когда тайл активируется (см. стр. 12-14).

Значок охраны. Игрок не может остановиться на этом тайле. Возможно только перемещение через него.

Ограничение ресурсов на тайле: каждый тайл может содержать до 3 ресурсов.



РЫНОК

В любой момент своего хода игрок может покупать или продавать ресурсы на рынке.

Рынок расположен в центре ронделя. Он показывает строки пронумерованных клеток (1, 2, 3) для каждого из 5 ресурсов.

Покупка

Если игроки хотят купить ресурс, они размещают монеты на крайнюю левую пустую клетку этого ресурса - 1, 2 или 3 монеты, как указано. Если нет пустых клеток, купить этот ресурс невозможно.

Игроки могут покупать любое количество ресурсов, если они используют их немедленно, чтобы заплатить стоимость (например, плата за тайл или использование ресурсов с помощью тайла торговли (Trade), обменивая ячмень на виски и т. п.).

Вы не можете купить ресурсы, чтобы просто их сохранить в качестве запаса.

Продажа

Если игроки хотят продать ресурсы, они размещают их обратно в пул и берут крайнюю правую стопку монет в строке этого ресурса. Игроки могут продавать ресурсы до тех пор, пока на рынке есть монеты для этого ресурса. Если строка рынка пуста, ресурс не может быть продан. Игроки могут продавать любое количество ресурсов во время своего хода.

Продажа может происходить в любое время в течение хода игрока, в том числе перед активацией, например, чтобы освободить место для новых ресурсов.



Георгий **покупает** корову, размещает 2 монеты на крайнюю левую пустую клетку для этого ресурса. Поскольку Георгий не может оставить скот, который он только что купил, он продает его, активируя тайл мясника (Butcher Tile).

Далее он **продает** 1 овцу, кладет её обратно пул и берёт самую большую стопку монет в строке этого ресурса (в данном случае 3 монеты).

Пустые строки рынка предназначены для существующих и возможных будущих Летописей.

Важно: бочки виски и шотландцы не могут быть куплены или проданы! Они не являются ресурсами.

Дополнение к подготовке игры

Обучаясь или обучая игре, вы можете поместить по 1 из каждого ресурса на любую пустую клетку рынка. Если игроки покупают ресурс, они забирают его с поля рынка и заменяют соответствующим количеством монет. Если игроки продают на рынке, они берут монеты с клеток рынка и помещают проданный ресурс на это место. Таким образом, с помощью описанной процедуры легко увидеть, какие ресурсы доступны.

Спасибо Rahdo за это замечательное предложение!

Приобретение тайлов с ронделя

- Переместите вашу фишку игрока на тайл по вашему выбору.
- Если у тайла есть стоимость, то она должна быть оплачена до того, как возьмете его. Вы можете сделать это, потратив соответствующие ресурсы (с любого тайла, на котором у вас есть ресурсы) или монеты из вашего пула. Вы можете использовать рынок для покупки необходимых ресурсов (см. *рынок* на стр. 9). Если вам нужно заплатить шотландцами, он должен быть взят с тайла вашей домашней территории.
- Если вы не можете оплатить стоимость, вы не можете выбрать данный тайл.
- В том редком случае, когда игрок не может легально взять любой из доступных тайлов, он может сбросить тайл, перейдя на него. Затем игрок берет 1 монету из пула ИЛИ получает 1 очко движения (см. стр. 13 типы активаций).



Если вы берете персонажа, смотрите раздел персонажей, жетоны клана и поле кланов на стр. 15.



Если вы берете любой другой тайл, см. правила размещения ниже.

Правила размещения

Для размещения тайла необходимо выполнить ВСЕ правила размещения.

- Каждый тайл должен быть размещен так, чтобы по крайней мере одна из его сторон касалась стороны уже размещенного тайла. Соприкосновения углами тайлов будет недостаточно.



- Тайл должен быть размещен рядом горизонтально, вертикально или по диагонали к одному из ваших шотландцев.

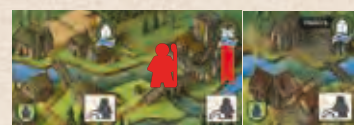
Важно:

Если рядом с тем местом, где вы хотите разместить новый тайл, нет шотландца, вы не можете разместить тайл в этом месте.



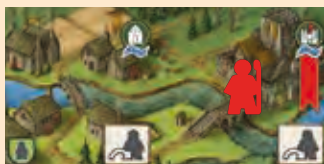
Река протекает через ваш тайл дом.

- Все тайлы с рекой должны быть размещены так, чтобы река могла продолжать своё течение (с обеих сторон).
- Тайл без реки не может быть помещен слева или справа от тайла с рекой.
- На территории каждого игрока может быть только 1 река.

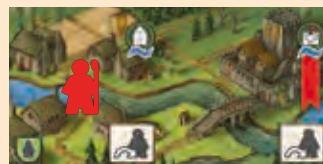


Примечание: Ваша домашняя территория состоит из тайла дом и всех присоединенных тайлов

Примеры правил размещения:

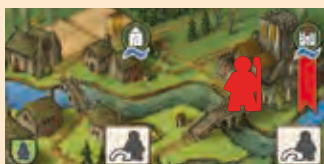


Размещение Lochridge здесь будет прерывать реку. Размещение невозможно.

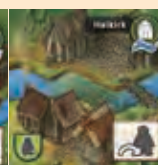
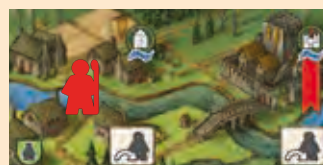


Размещение Lochridge здесь не является возможным, потому что на соседнем тайле нет шотландца.

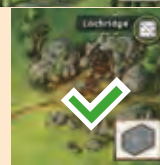
Размещение Halkirk здесь означало бы начало второй реки, что недопустимо.



Размещение Halkirk здесь продолжает единственную реку. Размещение возможно.



Lochridge может быть размещен в этом месте.



Тайлы застройки

Некоторые тайлы предназначены для застройки других тайлов того же типа (обозначаются совпадающим золотистым значком).

Тайлы застройки содержат значок  застройки в дополнение к значку типа тайла.

Тайлы застройки размещаются только на другом тайле и никогда самостоятельно.

Чтобы застроить тайл:

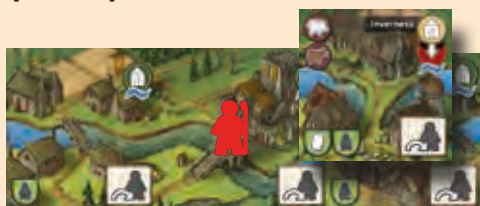
- ▶ Тип тайла застройки должен совпадать с типом тайла, на котором он размещается.
- ▶ Река также должна совпадать (не добавляя реку и не удаляя её).
- ▶ Тайл застройки помещается поверх тайла, который он застраивает.
- ▶ В оставшейся части игры используется только самый верхний тайл.

Одноразовые эффекты тайла, который был застроен, сохраняются (см. *одноразовые эффекты* на стр. 12). Например, вам не нужно возвращать карту территории в запас, если вы застроили свою территорию. Ресурсы и шотландцы с застраиваемого тайла помещаются на новый тайл, размещаемый сверху.

Тайлы застройки активируют себя и все соседние тайлы - точно также, как обычные тайлы.

Уже размещенные тайлы застройки также могут быть застроены.

Пример застройки:



Inverness может быть расположен поверх тайла Halkirk. Они оба имеют значок деревни. Река при этом продолжается. И на соседнем тайле расположен шотландец.

Значок деревни



Значок застройки деревни.



Одноразовые эффекты

Как только тайл размещен согласно правил, вы получаете одноразовый эффект, изображенный в левом нижнем углу данного тайла.

Виды одноразовых эффектов:



Карта территории:

Возьмите соответствующую карту территории, используйте её эффект (см. территории в Приложении I на стр. 17) и поместите ее в отдельную область рядом с вашей территорией. Некоторые карты территории имеют одноразовые эффекты, некоторые - непрерывные эффекты, а некоторые – эффекты в конце игры.



Шотландец:

Поместите 1 вашего шотландца из вашего запаса на только что размещенный тайл.



Ресурс Джокер:

Возьмите 1 ресурс на ваш выбор (корова, овца, дерево, камень или ячмень). Бочонки виски не являются ресурсом и не могут быть выбраны.



Жетон клана:

Возьмите 1 из ваших жетонов клана и поместите его на поле клана, следуя правилам размещения жетонов клана, изложенным на стр. 15 персонажи, жетоны кланы и поле клана.



Виски:

Возьмите бочонок виски из пула и поместите его в отдельную зону рядом с территорией вашего клана (где вы храните свои тайлы персонажа, карты территории и бочонки виски). Запас виски не ограничен.



Монета

Возьмите монету из пула.



Победные очки (ПО)

Возьмите количество указанных ПО.

Активация тайлов

Как только тайл размещен согласно правил, сам тайл и все окружающие его тайлы могут быть активированы.

Вы можете активировать размещенный тайл и окружающие его тайлы в любом порядке по вашему желанию.

Окружающие тайлы - это все тайлы, горизонтально, вертикально и диагонально соседствующие с только что размещенным тайлом.

Все тайлы дают выгоду при активации только один раз за ход, если правила не говорят об обратном. Значок в правом нижнем углу показывает, что тайл делает во время активации.



Активируйте тайл, который вы только что разместили.

Также активируйте все окружающие тайлы. Например, эти два.

Все активации являются необязательными.

Вы можете выбрать порядок активаций, но активация должна быть завершена, прежде чем начнется следующая. См. примеры активаций на стр. 14.

Активация тайлов

Типы активаций:

Получение ресурсов

Возьмите изображенный ресурс из пула и поместите его на активируемый тайл.



Возьмите любой 1 ресурс из пула (дерево, камень, ячмень, корова или овца) и поместите его на активируемый тайл.



Возьмите 2 изображенных ресурса из пула и поместите их на активируемый тайл.



Важно: существует ограничение в размере 3 ресурсов на каждом тайле. Любой произведенный сверх этого ресурс теряется.

Обмен ресурсами

Вы можете обменивать ресурсы на победные очки, бочки виски или на размещение жетонов клана. Обмененные ресурсы всегда возвращаются в пул.

Обменяйте по вашему выбору 2 или 4 *разных* ресурса на 4 или 8 ПО соответственно



Обменяйте любую комбинацию животных на указанные ПО. Например, верните в пул 1 овцу и 2 коровы, чтобы получить 8 победных очков.



Обменяйте любую комбинацию из 3 ресурсов на 7 ПО. Например, верните 1 овцу и 2 камня в пул, чтобы получить 7 победных очков.



Обменивайте изображенные ресурсы на указанные победные очки.



Верните любой один ресурс в пул и разместите 1 из ваших жетонов клана на поле клана, согласно правилам раздела *персонажи, жетоны клана и поле клана* на стр. 15.



Обменяйте 1 ячмень на 1 бочонок виски.



Очки движения

Вы получаете 1 очко движения за каждый активированный тайл, содержащий значок движения в правом нижнем углу.



Каждое очко движения позволяет 1 шотландцу перемещаться с тайла, на котором он находится, на соседний тайл на вашей территории горизонтально, вертикально или по диагонали.

Если вы получили несколько очков движения, вы можете использовать их для перемещения нескольких шотландцев или для перемещения некоторых из них более одного раза.

Вы можете не использовать или использовать лишь некоторые или использовать все полученные очки движения.

Победные очки

При активации сразу получите количество указанных победных очков.



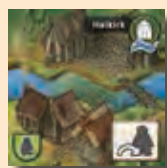
Тайлы застройки

При размещении тайлов застройки (см. стр. 11 *тайлы застройки*), тайлы застройки и все окружающие тайлы могут быть активированы согласно их эффектам активации. Тайл, который был застроен, теперь находится ниже тайла застройки и больше не активируется и не учитывается для целей подсчета очков.

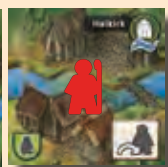
Активация тайлов



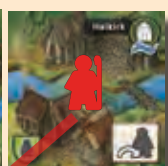
Примеры активации:



Halkirk размещается рядом с замком тайла Дом.

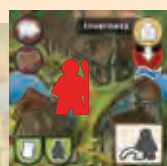


Во-первых, срабатывает одноразовый эффект Halkirk. Шотландец помещается на Halkirk.



Тайл Halkirk активирует себя (получаем 1 очко движения) и все окружающие тайлы (получаем 1 очко движения с тайла Дом (замок) и 1 дерево с Inshriach).

1 дерево размещаем на Inshriach и красный игрок может потратить 2 очка движения для перемещения своих шотландцев.



Позже в игре красный игрок застраивает Halkirk, получая соответствующую карту территории и другого шотландца в качестве одноразовых эффектов. Далее активируется Inverness и окружающие тайлы, производя 2 очка движения (1 с Inverness, 1 с тайла Дом (замок)) и 1 дерево (от повторной активации Inshriach).

Персонажи, жетоны кланов и поле кланов



Если игрок берет персонажа, то этот тайл не добавляется на территорию клана, а помещается в отдельную область (рядом с бочонками виски игрока и картами территории). Поэтому приобретение персонажа не активирует никаких тайлов на вашей территории, и персонажи не учитываются для определения размера территории при подсчете очков в конце игры. Однако персонажи обладают одноразовым эффектом. Игрок получает благосклонность другого клана:

- ▶ Игрок помещает 1 из своих **жетонов клана** на одну из пустых клеток клана на **поле клана**.
- ▶ Игрок должен оплатить стоимость, указанную на дорогах, соединяющих выбранную клетку клана с
 - либо с зелёной **начальной** клеткой либо
 - любой клеткой клана с уже размещенным жетоном клана (независимо от того кому принадлежит этот жетон)
- ▶ Игрок оплачивает монетами стоимость, указанную на дорогах. Если игрок не может оплатить стоимость дороги, он не может выбрать эту клетку клана.
- ▶ Затем игрок получает бонус от клана.
- ▶ Пожалуйста, обратитесь к приложению 2 на стр. 17 для получения списка клеток клана.
- ▶ **Каждой клеткой клана можно воспользоваться только один раз за игру.**

Примеры поля кланов:

В начале игры, если на поле клана пока ещё нет жетона клана, стоимость дороги рассчитывается от зелёной **начальной** клетки.

Если игрок хочет разместить жетон клана на MacLeod (чтобы получить 3 монеты), то стоимость дороги не должна быть оплачена, так как нет никаких затрат на дорогу между начальной клеткой и MacLeod.

Размещение жетона клана на McKay в той же ситуации будет стоить 2 монеты, так как между начальной клеткой и McKay есть две дороги стоимостью в монету каждая.



Часть поля клана в начале игры

Позже в игре...

При размещении жетона клана на MacLachlan (чтобы получить 1 победное очко за каждое неиспользованное движение) стоимость дороги будет составлять только 1 монету, так как на MacMillan есть жетон клана - и он будет ближайшим к данной дороге. Не имеет значения какой игрок хочет разместить жетон клана на MacLachlan, стоимость может быть рассчитана от ближайшей занятой клетки клана, в данном случае MacMillan.



Подсчёт очков

Раунды подсчёта очков

В игре 4 раунда подсчёта очков. Первые 3 раунда подсчёта очков происходят, когда последний тайл каждой стопки тайлов (А, В и С) помещается на рондель. 4-й раунд подсчёта очков объясняется ниже (*окончание игры*).

В каждом из раундов подсчёт очков ведётся одинаково:

- ▶ Игра приостанавливается для проведения раунда подсчёта очков
- ▶ В каждом раунде подсчёта очков игроки сравнивают свои достижения в 4 категориях с игроком с наименьшим количеством очков в КАЖДОЙ из категорий:
 - Количество шотландцев на тайле Дома-Замок (но не в любом другом замке)
 - Количество карт территории
 - Количество бочонков виски
 - Количество тайлов персонажей
- ▶ Игрок получает очки за своё лидерство над игроком, который имеет наименьшее количество в сравниваемой категории.

Разница с игроком, имеющим наименьшее количество	1	2	3	4	5
Получаемые победные очки (ПО)	1	2	3	5	8

Пример: Игроки сравнивают количество карт территории. У Георгия 5 карт территории, у Светланы 3 и у Инны 1: у Георгия на 4 больше, чем у игрока с наименьшим количеством карт территории (Инна), и он получает 5 ПО. Светлана имеет на 2 карты больше Инны и получает 2 ПО. Инна имеет наименьшее количество карт территорий и не получает победных очков.

Обратите внимание, что игроки сохраняют своих шотландцев, карты территории, бочонки виски и тайлы персонажей после раунда подсчёта, т.е. они не возвращаются в пул после подсчёта очков.

Окончание игры

Игра заканчивается и проводится 4-й раунд подсчёта очков, когда последний игрок переместил свою фишку на тайл конца игры (*The End*) или за него.

Как правило, игроки перемещаются за тайл конца игры (*The End*), для того, чтобы взять свой заключительный тайл с ронделя и использовать его соответствующим образом. Если игрок предпочитает не брать тайл, располагаемый за тайлом конца игры (*The End*), он может закончить игру для себя немедленно, перейдя на тайл конца игры (*The End*). На данном тайле могут размещаться фишки одного и более игрока.

Если вы играете с кубиком, то кубик удаляется из игры, когда он достигает тайла конца игры (*The End*).

Финальный подсчёт очков ведётся следующим образом:

- происходит обычный подсчёт очков, как указано выше (подсчёт очков);
- далее размер каждой территории игрока сравнивается с самой маленькой территорией (игрок с наименьшим количеством тайлов). Каждый игрок **теряет** 3 победных очка за каждый размещенный тайл больше, чем у игрока с наименьшим количеством тайлов! (Персонажи не учитываются при определении размера территории);

Пример: если у Светланы 15 тайлов, Георгия 13 и Инны 16, то Светлана теряет 6 очков (у неё на 2 тайла больше, чем у Георгия - игрока с наименьшим числом тайлов) и Инна теряет 9 очков (у неё на 3 тайла больше, чем у Георгия, соответственно теряет по 3 очка за каждый тайл).

- каждый игрок получает 1 победное очко за каждую монету, которая у него есть;
- некоторые карты территорий дают дополнительные победные очки в конце игры.

Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает. В случае ничьи выигрывает игрок с наибольшим количеством ресурсов. Если и здесь ничья, игроки разделяют победу.

Приложение 1 - Карты территории

В базовой игре 11 карт территории. Некоторые Летописи добавляют дополнительные карты территории, перечисленные в правилах Летописей. Если карта территории даёт одноразовый эффект (⚡), то он выполняется до активации.

Armadale Castle:

При финальном подсчёте очков за первые 8 монет, которыми вы владеете, вы получаете 2 победных очка вместо обычного 1 победного очка за монету.

Donan Castle:

Немедленно разместите 1 из ваших жетонов клана на поле клана. Вы должны оплатить стоимость дороги, если это необходимо (см. раздел *персонажи, жетоны кланов и поле кланов* на стр. 15).

Castle of Mey:

Вместо того, чтобы активировать тайл на вашей территории, поместив *Castle of Mey* рядом с ними, вы можете немедленно активировать все тайлы на вашей территории. При этом каждый тайл также ещё может быть активирован один раз за ход.

Castle Stalker:

Сразу же возьмите 3 монеты из пула.

Castle Moil:

Во всех раундах подсчёта победных очков шотландцы в замке на тайле дом учитываются дважды. Итак, если у вас есть 3 шотландца в замке на тайле дом, при подсчёте очков они будут считаться 6 шотландцами.

Duart Castle:

Немедленно разместите 1 из жетонов клана на поле клана. Вы получаете 1 монету.

Inverness:

Немедленно возьмите 1 ячмень и положите его на тайл Inverness. Также возьмите 1 бочонок виски и добавьте его в свой запас виски (рядом с вашей игровой областью с вашими картами территории и персонажами, если таковые имеются).

Loch Lochy:

Сразу возьмите любые 2 ресурса (дерево, камень, ячмень, овца или корова) и поместите их на тайл Loch Lochy.

Loch Morar:

Вы можете удалить до 2 тайлов с территории вашего клана. Уберите их из игры. Однако оставшиеся тайлы должны при этом располагаться согласно правилам размещения тайлов. Лох-Морар может быть удален с помощью эффекта карты территории. Если вы удаляете застроенный тайл, то все тайлы под ним также должны быть удалены. Если вы удаляете тайл карты территории, вы сохраняете карту территории. Любые ресурсы и шотландцы с удаленного тайла перемещаются на ваш клановый замок (замок на тайле дом).

Loch Ness:

В каждом из ваших ходов вы можете активировать 1 любой дополнительный тайл на своей территории со значком активации на нём. Этот тайл необязательно должен быть рядом с Loch Ness или любым другим тайлом, который вы активируете. Однако каждый тайл, по-прежнему, может быть активирован только один раз за ход. При размещении Loch Ness вам нужно сначала заплатить шотландцем (стоимость тайла), а затем разместить тайл. Шотландец должен быть взят с вашей домашней территории. Вы не можете поместить Loch Ness рядом с шотландцем, которого вы использовали для оплаты стоимости Loch Ness.

Loch Shiel:

Немедленно поместите 1 шотландца на тайл Loch Shiel, возьмите 1 бочонок виски и добавьте его в свой запас виски.

Приложение 2 – Клетки клана

Бонусы клана обычно являются моментальными эффектами (⚡), но также могут быть постоянными эффектами (∞). При размещении ресурсов имейте в виду, что максимальное количество ресурсов (3 на тайле) все ещё применяется. Цвета клеток клана указывают на расстояние от начальной (зелёной) клетки.

Brodie:

Сразу получите победные очки (ПО) за деревни, которыми вы владеете: если у вас есть 3 деревни, получите **5 ПО**. Если у вас есть 4 или более деревень, получите **8 ПО**.

Приложение 2 - Клетки клана

- Cameron:** немедленно активируйте тайл торговли  (Trade). Сразу же получите 3 очка движения. Вы всё ещё можете активировать каждый тайл только один раз за ход.
- Chisholm:** сразу возьмите 1 ячмень и положите его на любой тайл. Возьмите 1 шотландца и разместите его на любом тайле.
- Douglas:** этот клан может быть выбран несколько раз и разными игроками. Сразу получите **3 ПО**.
- Grant:** немедленно получите победные очки за количество тайлов с хотя бы одним шотландцем на них: если у вас есть *хотя бы 5 шотландцев на разных тайлах*, вы получаете **5 ПО**. Если у вас есть *6 или больше* таких шотландцев, вы получаете **8 ПО**.
- Gunn:** немедленно возьмите 1 овцу и 1 корову из пула и поместите их на любой из ваших тайлов.
- MacPherson:** сразу получите победные очки за количество застроенных тайлов  на вашей территории. Это включает в себя тайлы застройки, которые были застроены. Если у вас есть *по крайней мере 2 застроенных тайла*, получите **5 ПО**. Если у вас есть *3 или больше таких тайлов*, получите **8 ПО**.
- MacDonald:** немедленно возьмите 1 камень и 1 дерево из пула и положите их на любой тайл.
- MacDonell:** вы можете активировать 1 тайл материалов  (Material) и 1 тайл виски  (Whisky).
- MacGregor:** если вы активируете тайл виски  (Whisky), вы можете не использовать эффект активации для производства бочонка виски и сразу же получить **3 победных очка вместо этого**. Это постоянный эффект (). Если на винокурне нет значка активации для производства виски, этот эффект не может быть использован.
- Mackintosh:** ваши тайлы замка  (Castle) теперь рассматриваются как шотландцы в отношении размещения тайлов. Вы можете разместить новые тайлы рядом с любым из ваших замков без необходимости в присутствии шотландца. Это постоянный эффект ().
- MacLachlan:** ваши неиспользованные очки движения приносят **1 ПО** за каждое из них. Это постоянный эффект. 
- MacLeod:** сразу получите 3 монеты из пула.
- MacMillan:** немедленно удалите из игры 1 тайл со своей территории. Оставшиеся тайлы должны быть размещены по правилам. Если вы удаляете тайл застройки, все тайлы с этой позиции также должны быть удалены. Если вы удаляете тайл территории, вы сохраняете карту территории. Любые ресурсы и шотландцы с тайла перемещаются на ваш клановый замок. Ни деревня, ни домашний замок с домашней территории не могут быть удалены таким образом.
- MacLean:** вы можете активировать 1 тайл животных  (Animal) и 1 тайл виски  (Whisky).
- McKay:** сразу возьмите тайл *David Hume*. В раундах подсчёта очков он считается как 2 персонажа.
- McKinnon:** немедленно возьмите 1 шотландца и разместите его на любом тайле. Кроме того, возьмите 2 монеты из пула.
- Munro:** сразу выберите 1 тайл из сброса и постройте его на своей территории, не оплачивая его стоимость. Если вы выберете тайл персонажа, вам все равно придётся заплатить любые дорожные расходы (см. *персонажи, жетоны клана и поле клана* на стр. 15).
- Oliphant:** сразу получите победные очки за монеты, которые у вас есть в данный момент: если у вас есть по крайней мере *9 монет*, получите **5 победных очков**, если у вас есть *12 или более монет*, получите **8 победных очков**.
- Ross:** немедленно возьмите 2 шотландца и поместите их на любой тайл.
- Sinclair:** если вы активируете тайл торговли  (Trade), вы можете заменить 1 ресурс, необходимый для оплаты стоимости активации, заплатив 1 монету в пул. Это постоянный эффект (). Этот эффект можно использовать только один раз за активацию и только для 1 из необходимых ресурсов.
- Sutherland:** немедленно получите победные очки за количество тайлов с рекой  на вашей территории. Если у вас есть *хотя бы 4 тайла с рекой*, получите **5 ПО**. Если у вас есть *6 или более тайлов с рекой*, вы получаете **8 ПО**.

Создатели игры

Многие люди были вовлечены в то, чтобы сделать **Glen More II: Chronicles** реальностью.



Matthias Cramer, автор "*Glen More II: Chronicles*", успешно разрабатывает и издаёт настольные игры с 2010 года. Его дебютная работа *Glen More* была номинирована на премию International Gamers Award. Вместе с *Lancaster* Маттиас выиграл немецкую игровую премию и номинирован на Kennerspiel des Jahres, категорию экспертных игр премии Spiel des Jahres Award. *Rococo*, игра которую он разработал вместе с Louis и Stefan Malz, также была номинирована на премию Kennerspiel des Jahres. Он работал также над такими замечательными играми, как *Helvetia*, *Kraftwagen* и *Dynasties*.



Klaus-Jürgen Wrede, автор *Carcassonne* и приглашенный дизайнер Летописи "*Highlander - there can be only one*". С момента посещения игровой ярмарки в Эссене в 1989 году настольные игры для него стали большой страстью, и вскоре результатом стала разработка и преобразование собственных игровых идей. *Carcassonne* был назван игрой года в 2001 году и получил немецкую награду Game Award в том же году и многие международные награды. Дальнейшие игры несколько раз были отмечены в рекомендательном списке жюри Spiel des Jahres. При создании игр Klaus-Jürgen Wrede особенно привлекает превращение исторических сюжетов в семейные игры.



Arve D. Fühler художник Летописи *The Penny Mobs*. Имя Arve связано на четверть с его финским происхождением. Родился в 1966 году во Франкфурт-на-Майне в Германии. Как художник игр Arve увлекается поиском и разработкой творческих идей и решений: как можно превратить тему, механизм или сложный процесс в простую, весёлую и занимательную систему действий? Как можно было бы разработать эстетическую, визуальную и тактильную реализацию? Поиск ответа на эти вопросы побуждает Arve создавать отличные игры, такие как *TA-KE*, *Festo!*, *El Gaucho u Pagoda*. Следующая игра Arve (рабочее название *Capone City*) будет издана компанией Funtails.



Spieleautoren Südschwarzwald (авторы игр Южного Шварцвальда), сокращенно SAS, - это молодая ассоциация сплоченных авторов и тестировщиков игр во Фрайбурге, Германия. С 2013 года группа собирается раз в неделю для совместного тестирования, обсуждения и совершенствования своей работы. Кроме того, SAS организует более крупные тестовые дни в регионе. В дополнение к их собственным разработкам они проводят тесты для издателей. Именно так возникло сотрудничество с Funtails. Некоторые члены SAS были интенсивно вовлечены в тестирование базовой игры и Летописей, а также внесли свой вклад в Летопись *The Loch Ness Monster*. В ассоциацию входят: Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin & Rebekka Zeeb.

Создатели игры

Автор игры:	Matthias Cramer
Креативный директор:	Steffen Rühl
Разработчики:	Andreas Geiermann, Steffen Rühl, Ingelis Wipfelder
Производство:	Nils Herzmann
Художественный директор:	Daniel Müller
Иллюстраторы:	Hendrik Noack, Jason Coates
Менеджмент:	Andreas Geiermann, Nils Herzmann, Ingelis Wipfelder
Корректур:	Miguel Conceição, David McMillan, Stephen Orr, Winona So, Tyler Somer
Дополнительный дизайн и контроль качества:	Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin Zeeb, Rebekka Zeeb

Отдельная благодарность

Мы особенно хотим поблагодарить всех наших бэкеров Kickstarter, которые помогли нам профинансировать нашу первую настольную игру. Ваш вклад и обратная связь были невероятно полезны!

Команда Funtails хочет особенно поблагодарить вас:

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:

Большое спасибо Nicole Bechler за её поддержку в прошлом году. Я бы не справился без тебя <3
Большое спасибо Steffen за то, что он отправился в это рискованное путешествие вместе!
Спасибо Nils, Ingelis & Daniel за отличную работу команды. Вы лучшие!
Спасибо Benjamin Sandberg & Christian Fern за вашу личную поддержку и понимание Kickstarter. Дружеские объятия!
Спасибо Freio, Anna and Thomas за вашу отличную работу над нашим видео на Kickstarter. Все прошло лучше, чем мы когда-либо надеялись!
Спасибо Klaus-Jürgen Wrede за то, что он такой замечательный парень!
Благодарим Jamey Stegmaier за работу в его блоге Kickstarter. Это было бесценно!

Daniel:

Мои благодарности Steffen Rühl, который сделал это возможным для меня, чтобы работать над этой игрой, и спасибо отличной команде FUNTAILS. С вами было очень весело работать! Я также хотел бы поблагодарить мою будущую жену Franziska. Спасибо тебе за то, что поддерживаешь меня в осуществлении моих мечтаний. Я люблю тебя!

Nils:

Особая благодарность Peter Csuka, Dan & Frank DiLorenzo, Judith & Charlotte Herzmann, Jamey Stegmaier, Matthias Trojnar

Steffen:

Я хочу поблагодарить свою жену Jutta: я люблю тебя за то, что ты поддерживаешь меня, когда у меня появляются такие безумные идеи, и поддерживаешь меня, чтобы моя мечта стала реальностью. Спасибо моим прекрасным дочерям Svea and Liv: ваши улыбки поддерживают меня в трудные времена. Я особенно благодарен команде Funtails и их семьям, благодаря которым всё это произошло. Особая благодарность Matthias Cramer, Gerhard Gohr, Stefan Kalveram, Astrid Krings-Gohr, Thomas and Liisa List, Mike Love, Claudia Scarabis, Julian Sommer, Marc Sommer.

В память о Jörg Rohrer.



Это было захватывающее путешествие и в то же время первый шаг. До *Glen More II: Chronicles* не было *Funtails*. Этот проект является и останется нашей первой работой, с большим количеством идеализма, некоторыми шероховатостями и большим количеством страсти и любви. Мы многому научились: некоторые вещи мы сделали бы лучше по-другому, некоторые вещи мы будем делать по-другому в будущем. Но многое мы будем делать снова: с нашей любовью к играм мы всегда будем упорно трудиться, чтобы создать что-то, что заслуживает существования в этом мире. Точно так же, как *Glen More II* начинался с мысли: эта игра должна существовать!

Теперь это так и есть



Перевод: Светлана Гаврилова, _Air_.

Вёрстка: _Air_.