

Glen More

C h r o n i c l e s



Base Game
Rulebook

1. Πάρτε ένα Πλακίδιο

Σε αντίθεση με πολλά άλλα παιχνίδια, δεν υπάρχει σταθερή σειρά των παικτών στο Glen More II: Chronicles. Σε κάθε γύρο, ενεργός παίκτης είναι αυτός που βρίσκεται πιο πίσω στο Rondel.



Είναι η σειρά του κόκκινου παίκτη (τελευταίος στη σειρά) και μετακινείται στο Πλακίδιο της επιλογής του, το οποίο και παίρνει.



2. Αν είναι Πλακίδιο Περιοχής, προσθέστε το στην περιοχή σας.

Τοποθετήστε το σύμφωνα με τους κανόνες τοποθέτησης.



3. Ενεργοποιήστε το νέο και όλα τα γειτονικά Πλακίδια...

...με οποιαδήποτε σειρά επιθυμείτε...



...για να πάρετε πόρους και/ή Πόντους Νίκης, για να μετακινήσετε Σκοτσέζους ή να παράξετε Ουίσκι.



Πόροι τοποθετούνται πάνω στο Πλακίδιο (μέχρι και 3).

- Το Παιχνίδι με μια Ματιά

Έπειτα παίζει ο επόμενος παίκτης. Ο Κίτρινος είναι ο τελευταίος στο Rondel και είναι ο επόμενος που κινείται. Προχωράει στο Rondel και παίρνει τον Ροβέρτο της Σκωτίας (Robert the Bruce).



4. Αν είναι κάποιος χαρακτήρας, τοποθετήστε έναν Δείκτη Φατρίας στο Ταμπλό Φατριών.

Αφήστε στην άκρη το Πλακίδιο Χαρακτήρα, για το σκοράρισμα (δίπλα στα Βαρέλια Ουίσκι και τις ειδικές Κάρτες Τοποθεσιών).



Τοποθετώντας έναν Δείκτη Φατρίας κερδίζετε εφάπαξ ή διαρκή αποτελέσματα.



5. Προσθέστε Πλακίδια στο Rondel.



6. Εκτελούνται τέσσερις Γύροι Σκοραρίσματος και ένα τελικό σκοράρισμα.

Όταν το παιχνίδι τελειώσει, μετά από μεταβλητό αριθμό γύρων, ο παίκτης με τους περισσότερους Πόντους Νίκης κερδίζει το παιχνίδι.



Ιστορία

Στο **Geln More II: Chronicles**, κάθε παίκτης είναι αρχηγός μιας Σκωτσέζικης φατρίας, των πρώτων χρόνων του μεσαίωνα, μέχρι και τον 19ο αιώνα, προσπαθώντας να επεκτείνει τις περιοχές και τον πλούτο της. Η επιτυχία της φατρίας σας εξαρτάται από την ικανότητά σας να πάρετε τις σωστές αποφάσεις, τη σωστή στιγμή, καλλιεργώντας κριθάρι για να παράξετε ούισκι, πουλώντας τα προϊόντα σας στις αγορές, συνεργαζόμενοι με τις φατρίες των Highlands, ή αποκτώντας τον έλεγχο σημαντικών τοποθεσιών, όπως λιμνών και κάστρων.

Θα έχει η φατρία σας την μεγαλύτερη επιρροή στην ιστορία της Σκωτίας; Αν μαζέψετε τους περισσότερους Πόντους Νίκης (ΠΝ), τότε τα καταφέρατε! Κερδίζετε το παιχνίδι και η φατρία σας είναι πάνω από όλες τις υπόλοιπες. Slainte mhath!

Περιήγηση του Παιχνιδιού

- ▶ Ο παίκτης στην τελευταία θέση του Rondel, προχωράει σε οποιοδήποτε Πλακίδιο της επιλογής του. (1α)
- ▶ Παίρνει το Πλακίδιο (1β) και το προσθέτει στην περιοχή της φατρίας του (2). Ενεργοποιείται το ίδιο το πλακίδιο (3) και μέχρι και 8 γειτονικά Πλακίδια (τοποθετώντας πόρους στα Πλακίδια αυτά) ή...
- ▶ ...το Πλακίδιο Χαρακτήρα μένει στην άκρη για το σκοράρισμα. Επιτρέπει την ενεργοποίηση κάποιων αποτελεσμάτων του Ταμπλό Φατριών.
- ▶ Προσθέστε 1 ή περισσότερα Πλακίδια από τη στοίβα Πλακιδίων, στο Rondel.
- ▶ Έπειτα, ο παίκτης στην τελευταία θέση παίζει τη σειρά του.
- ▶ Με την εξάντληση κάθε στοίβας Πλακιδίων, εκτελείται ένας Γύρος Σκοραρίσματος.
- ▶ Μετά και το 4ο κανονικό σκοράρισμα, εκτελείται το τελικό σκοράρισμα του παιχνιδιού.

Το βασικό παιχνίδι μπορεί να επεκταθεί και ο τρόπος παιχνιδιού να μεταβληθεί με διάφορους τρόπους, προσθέτοντας ένα ή περισσότερα από τα **Chronicles** που περιλαμβάνονται. Για τα πρώτα σας παιχνίδια, ωστόσο, προτείνουμε να παίξετε το βασικό παιχνίδι.

Περιεχόμενα

1 Rondel



Ταμπλό Φατριών



Περιεχόμενα

40 Σκωτσέζοι (10 σε κάθε χρώμα)



1 Εξάπλευρο Ζάρι (με αριθμούς 1-1-1-2-2-3)



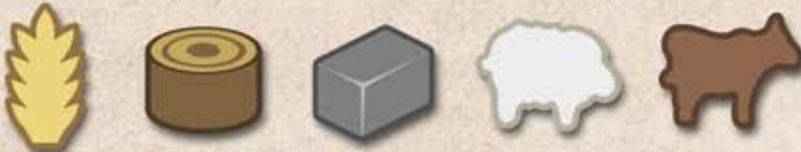
70 Δείκτες Πόντων Νίκης στις εξής αξίες:

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



90 Δείκτες Πόρων:

20x Κριθάρι 20x Ξύλο 20x Πέτρα 15x Πρόβατο 15x Αγελάδα



11 Κάρτες Τοποθεσιών



25x Βαρέλια Ουίσκι



4 Αρχικά Πλακίδια αποτελούμενα από το Αρχικό Χωριό (αριστερά) και το Αρχικό Κάστρο (δεξιά). Για τους σκοπούς του παιχνιδιού αυτά υπολογίζονται σαν 2 ξεχωριστά Πλακίδια.



5 Πλακίδια S (Αρχικά Πλακίδια)

14 Πλακίδια Στοιβάς A

17 Πλακίδια Στοιβάς B

17 Πλακίδια Στοιβάς C

17 Πλακίδια Στοιβάς D



1 Πλακίδιο David Hume



40 Δείκτες Φατριών (10 σε κάθε χρώμα)



40 Νομίσματα



8 **Chronicles** για την επέκταση του βασικού παιχνιδιού (με επιπλέον περιεχόμενα)



Σημείωση για τα περιεχόμενα των **Chronicles**:

Κάθε Chronicle προσθέτει κανόνες και κομμάτια στο παιχνίδι. Για την διατήρηση της σαφήνειας, θα περιγραφεί πρώτα το βασικό παιχνίδι. Παρακάτω στο Εγχειρίδιο θα περιγραφεί με λεπτομέρεια κάθε διαφορετικό Chronicle.

Περιεχόμενα (Chronicles)



4 Πλοία Παικτών (στα χρώματα των παικτών)



3 νέα Πλακίδια: Αρχικό Πλακίδιο Αγώνα (1x),
Πλακίδιο Κατασκευαστή Πλοίων (2x)



7 Κάρτες Αποτελεσμάτων: Κάρτες Πρώτου,
Δεύτερου, Τρίτου και Τελευταίου Παίκτη

16 Πλακίδια Επιβραβεύσεων



2 Ποτάμια Όχι Παικτών



1 Βουνό μεγέθους Δύο Πλακιδίων



2 νέα αποστακτήρια: Ben Wyvis (Στοιβα Β),
Glen Albyn (Στοιβα C)



5 πλακίδια αντικατάστασης αποστακτηρίων του
βασικού παιχνιδιού: Pulteney, Glen Mhor,
Glenlochy, Edradour και Millburn



3 Πλακίδια Πώλησης ενός Βαρελιού
(Στοιβες Β, C και D)



4 Κάρτες Πρώτου Κελαριού
4 Κάρτες Δεύτερου Κελαριού
4 Κάρτες Τρίτου Κελαριού



1 πιόνι Άγγλου



1 Κάλυμα Αγοράς



1 Δείκτης Αγγλίας



4 νέα Πλακίδια για τις κάρτες Τοποθεσιών: Loch Lomond,
Εκκλησία του Glenfinnan, Μνημείο του Glenfinnan και
Στρατιωτικοί Δρόμοι του Στρατηγού Wade's



Περιεχόμενα (Chronicles)



4 Τραπέζια Σερβιρίσματος Haggis



6 νέα Πλακίδια (Drover's Inn, Ye Olde Inn, Creek Inn, Haggis House, Beast Feast Inn, Shetland)



13 Δείκτες Haggis με τιμές μεταξύ 1 έως 3 στην πίσω πλευρά τους



8 νέα Πλακίδια (4x Σύναξης A, B, C, D + Μνημείο του Wallace, Old Man of Storr, Κάστρο Dunvegan, Οχυρό George)



4 κάρτες Τοποθεσίας-Γεγονότων Ιστορίας της Σκωτίας (Μνημείο του Wallace, Old Man of Storr, Κάστρο Dunvegan, Οχυρό George)



11 κάρτες Τοποθεσιών-Γεγονότων Βασιικού Παιχνιδιού



4 Κάρτες Τοποθεσιών-Γεγονότων Hammer of the Scots



10 Κάρτες Σκοραρίσματος Μεγάλου Glen



28 Δείκτες Ψηφοφορίας (16x AYE, 12x NAY)



9 Penny Mobs Βασιικού Παιχνιδιού με S ή B στο πίσω μέρος



7 Penny Mobs για χρήση σε άλλα Chronicles, με 2 σύμβολα Chronicle



28 Πέννες (με μια πλευρά -1 Πόντου Νίκης και μία +1 Πόντου Νίκης)



14 Δείκτες όπως απεικονίζονται στις περιγραφές των Penny Mobs παρακάτω



1. Βασική Προετοιμασία

Κάθε παίκτης επιλέγει 1 από τα διαθέσιμα χρώματα και παίρνει:

- Το Αρχικό Πλακίδιο του χρώματός του (ένα Διπλό Πλακίδιο αποτελούμενο από το Αρχικό Κάστρο και το Αρχικό Χωριό, με ένα ποτάμι)
- Όλους τους Σκωτσέζους του χρώματός του
- Όλους τους Δείκτες Φατριάς του χρώματός του

Τοποθετήστε 1 Σκωτσέζο, στο Πλακίδιο Αρχικού Χωριού σας.

2. Προετοιμασία του τραπεζιού

- Τοποθετήστε το Ταμπλό Φατριών και το Rondel στο κέντρο του τραπεζιού.
- Τοποθετήστε τα εξής κομμάτια δίπλα στο ταμπλό, σαν γενικό απόθεμα:
τα Βαρέλια Ουίσκι, τους Δείκτες Πόρων (Ξύλο, Πέτρα, Σιτάρι, Πρόβατα, Αγελάδες), τα Νομίσματα και τους δείκτες Πόντων Νίκης.
- Τοποθετήστε τις Κάρτες Τοποθεσιών δίπλα στο ταμπλό. Προτείνουμε να τοποθετήσετε μόνο τις Κάρτες Τοποθεσιών Α, ανοιχτές στην αρχή του παιχνιδιού και να προσθέσετε τις Κάρτες Τοποθεσιών Β, C & D όταν μπουν στο παιχνίδι οι αντίστοιχες στοίβες πλακιδίων.

3. Καθορίστε την αρχική σειρά των Παικτών και τα αρχικά Νομίσματα

- Πάρτε 1 Σκωτσέζο του κάθε παίκτη και ανακατέψτε τους στην κλειστή σας χούφτα.
- Τοποθετήστε τα Πιόνια σε τυχαία σειρά, σε διαδοχικές θέσεις του Rondel, ξεκινώντας από οποιαδήποτε θέση.
- Ο παίκτης στην τελευταία θέση θα είναι ο πρώτος παίκτης και παίρνει 5 Νομίσματα, ενώ οι επόμενοι παίκτες στη σειρά παίρνουν 6, 7 και 8 Νομίσματα.

2 Παίκτες

Τοποθετήστε το Ζάρι στην θέση δεξιόστροφα μπροστά από το πρώτο Πιόνι.

3 ή 4 Παίκτες

Το Ζάρι είναι προαιρετικό για το παιχνίδι 3 ή 4 παικτών (συντομεύει τη διάρκεια του παιχνιδιού). Τοποθετήστε το Ζάρι στη θέση δεξιόστροφα μπροστά από το πρώτο Πιόνι, αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε το Ζάρι.

1 Αρχικό Πλακίδιο του κόκκινου παίκτη



Σκωτσέζοι



Νομίσματα



Δείκτες Φατριάς



Το Rondel

Στοίβες Πλακιδίων A-D



Κενή θέση
πίσω από το
Τελευταίο Πιόνι

Η Αγορά

Κάρτες Τοποθεσιών

Τι είναι τα Chronicles;

Κάθε Chronicle είναι μια επέκταση για το **Glen More II: Chronicles** και προσθέτει νέα στοιχεία στο βασικό παιχνίδι.

Αν παίζετε πρώτη φορά το **Glen More II: Chronicles**, καλό θα ήταν να παίξετε μερικές παρτίδες χωρίς κάποιο Chronicle.

Για να έχετε καλύτερη εμπειρία με το παιχνίδι, προτινουμε να προσθέτετε ένα μόνο Chronicle κάθε φορά και αργότερα αν εξοικειωθείτε συνδυασμούς δύο ή περισσότερων Chronicles. Τα Chronicles συνδυάζονται όπως επιθυμείτε.

Ξεκινήστε προσθέτωντας το 1ο Chronicle «Highland Boat Race» όταν νοιώθετε άνετα με τους μηχανισμούς του βασικού παιχνιδιού.

2 Πόροι



Βαρέλια Ουίσκι

Πόντοι Νίκης



Σημείωση: Οι Πόροι, τα Νομίσματα, οι Πόντοι Νίκης και το Ουίσκι είναι απεριόριστα. Αν κάτι εξαντληθεί, χρησιμοποιήστε κάτι άλλο για αντικατάσταση. Οι Σκωτσέζοι είναι περιορισμένοι.



Ταμπλό Φατριών

6



Το Πλακίδιο *David Hume* τοποθετείται κοντά στο Ταμπλό Φατριών.



4. Ξεχωρίστε τις στοίβες Πλακιδίων

- Ετοιμάστε και ανακατέψτε τις 4 στοίβες Πλακιδίων (Α με D στην πίσω πλευρά τους) και τοποθετήστε τις ξεχωριστά στις κατάλληλες περιοχές του ταμπλό, κλειστές.
- Τοποθετήστε το Πλακίδιο «Τέλους» περίπου στα μισά της Στοίβας D.

Προετοιμασία Εισαγωγικού Παιχνιδιού

Για το πρώτο σας παιχνίδι, ή αν προτιμάτε μικρότερη διάρκεια, προτείνουμε να τοποθετήσετε το Πλακίδιο «Τέλους» στην κορυφή της Στοίβας D (αντί να το τοποθετήσετε στο κέντρο).

5. Προετοιμασία του Rondel

- Πάρτε τα 5 Αρχικά Πλακίδια (με S στο πίσω μέρος τους) και τοποθετήστε τα τυχαία ανοιχτά μπροστά από τα Πιόνια (ή το Ζάρι, αν το χρησιμοποιείτε), όπως φαίνεται στο σχήμα).
- Γεμίστε τις υπόλοιπες θέσεις του Rondel με Πλακίδια της στοίβας A, προχωρώντας δεξιόστροφα.
- Η θέση πριν από το Τελευταίο Πιόνι παραμένει κενό, όπως φαίνεται στο σχήμα.
- Η προετοιμασία του Rondel θα πρέπει να μοιάζει κάπως έτσι: Πιόνια 1, 2, (3, 4) - (Ζάρι) - Πλακίδια S - Πλακίδια A (...) - Κενή Θέση.

Για 2 και 3 παίκτες μόνο

Τοποθετήστε 1 Νόμισμα από το απόθεμα στην πρώτη από αριστερά θέση (αναγράφει 1) κάθε γραμμής Αγοράς.

6. Τοποθετήστε επιπλέον κομμάτια

- Τοποθετήστε το Πλακίδιο *David Hume* κοντά στο Ταμπλό Φατριών.

Προετοιμασία Προχωρημένου παιχνιδιού

- Παίζοντας με **Chronicles** η προετοιμασία αλλάζει. Οι αλλαγές αυτές αναφέρονται στους Κανόνες του κάθε Chronicle. Ανατρέξτε εκεί, για να προετοιμάσετε το παιχνίδι.
- Επιλέξτε τα Chronicles που θέλετε να χρησιμοποιήσετε.
- Προσθέστε στο παιχνίδι, τα κομμάτια των Chronicles σύμφωνα με τους αντίστοιχους κανόνες.

Πριν το πρώτο σας παιχνίδι

Ξεχωρίστε τα κομμάτια των Chronicles από τα χαρτονένια πλαίσια, και τοποθετήστε τα στα Κουτιά των Chronicles. Μπορείτε να βρείτε εύκολα τα κομμάτια του κάθε Chronicle αναζητώντας το Σύμβολο του Chronicle στα χαρτονένια πλαίσια και στα κομμάτια, ώστε να τα ξεχωρίσετε στα Κουτιά με το αντίστοιχο σύμβολο.

Με τον τρόπο αυτό, θα είναι εύκολο να ξεχωρίσετε τα κομμάτια του παιχνιδιού αφού τελειώσετε την παρτίδα σας.

Το Παιχνίδι

Το παιχνίδι παίζεται σε 4 γύρους. Ο πρώτος γύρος τελειώνει όταν τοποθετηθεί στο Rondel το τελευταίο πλακίδιο της στοίβας A, ο δεύτερος γύρος τελειώνει όταν το τοποθετηθεί στο Rondel το τελευταίο πλακίδιο της στοίβας B και ο τρίτος γύρος όταν τοποθετηθεί στο Rondel το τελευταίο πλακίδιο της στοίβας C. Ένας Γύρος Σκοραρίσματος εκτελείται απευθείας όταν το τελευταίο πλακίδιο κάθε στοίβας (A-C) τοποθετηθεί (δείτε *Σκοραρίσμα* στη σελ. 18).

Ο 4ος γύρος τελειώνει όταν όλοι οι παίκτες έχουν φτάσει, ή προσπεράσει, το Πλακίδιο *Τέλους*.

Ένας τελικός Γύρος Σκοραρίσματος εκτελείται (δείτε *Τέλος του Παιχνιδιού* στη σελ. 18).

Λειτουργία των Παικτών

Προσέξτε ότι, αντίθετα με πολλά άλλα παιχνίδια, εδώ δεν υπάρχει σταθερή σειρά των παικτών!

Ο παίκτης του οποίου το Πιόνι βρίσκεται πιο πίσω στο Rondel (δίπλα στην κενή θέση) είναι ο παίκτης που παίζει. Μπορεί να προχωρήσει το Πιόνι του όσο μακριά επιθυμεί στο Rondel. Ένας παίκτης μπορεί να τύχει να παίξει αρκετές φορές στη σειρά, αν με τον τρόπο αυτό παραμένει στην τελευταία θέση.

Αυτό σημαίνει, επίσης, ότι οι παίκτες μπορεί να παίξουν διαφορετικό αριθμό σειρών μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

Το Ζάρι

Το Ζάρι ενεργεί σαν φανταστικός παίκτης που παίρνει Πλακίδια με τυχαίο τρόπο και συντομεύει τον χρόνο παιχνιδιού.

Η παράγραφος αυτή ισχύει μόνο αν χρησιμοποιηθεί το Ζάρι.

Αν το Ζάρι βρίσκεται στην τελευταία θέση, το ρίχνετε και μετακινείται προς τα μπρός κατά τον αριθμό πλακιδίων του Ζαριού (όχι τον αριθμό των θέσεων, οι θέσεις με Πιόνια παικτών παραλείπονται). Αν το Ζάρι σταματήσει σε Πλακίδιο με Σύμβολο Chronicle (δείτε σελ. 10, *Ανατομία των Πλακιδίων*), τότε προχωράει στο αμέσως επόμενο Πλακίδιο χωρίς τέτοιο σύμβολο. Εκεί που θα σταματήσει το Ζάρι, το Πλακίδιο ξεσκαρτάρεται, και το Ζάρι καταλαμβάνει την κενή πλέον θέση. Το Ζάρι δεν αφαιρεί το Πλακίδιο *Τέλους*.

Αφού το Ζάρι μετακινηθεί, και πιθανότατα αφαιρέσει ένα Πλακίδιο, παίζει ο επόμενος Παίκτης, ο οποίος βρίσκεται πιο πίσω στο Rondel.

Παράδειγμα:

Το Ζάρι προχωράει κατά 2 Πλακίδια, επειδή δείχνει 2. Το δεύτερο Πλακίδιο έχει ένα Σύμβολο Chronicle. Το Ζάρι παραλείπει το Πλακίδιο αυτό και προχωράει στο επόμενο. Η Loch Lochy τοποθετείται στη Στοίβα Ξεσκαρτάρисματος.



Η Δυναμική Παικτη

Η σειρά ενός παίκτη εξελίσσεται ως εξής:

- ▶ Προχωρήστε το Πιόνι σας σε οποιαδήποτε θέση του Rondel, στην οποία υπάρχει Πλακίδιο.
- ▶ Πάρτε το Πλακίδιο αυτό, πληρώστε το απαιτούμενο κόστος, και τοποθετήστε το πιόνι σας στη θέση του.
- ▶ Τοποθετήστε το Πλακίδιο σύμφωνα με τους κανόνες τοποθέτησης (δείτε *Κανόνες Τοποθέτησης*, σελ. 12).
- ▶ Ενεργοποιήστε το νέο Πλακίδιο και όλα (μέχρι 8) τα γειτονικά του Πλακίδια (δείτε *Ενεργοποίηση Πλακιδίων*, σελ. 14-16).
- ▶ Προσθέστε 1 ή περισσότερα Πλακίδια της τρέχουσας στοίβας Πλακιδίων στο Rondel, γεμίζοντας το ταμπλό, με 1 μόνο θέση να μένει κενή, ακριβώς πίσω από το τελευταίο Πιόνι.

Εξαιρέση: το Πλακίδιο *Τέλους* περιγράφεται στη σελ. 18.

Αν τοποθετήσετε το τελευταίο Πλακίδιο μιας στοίβας, εκτελείται το σκοράρισμα, πριν παίξει ο επόμενος παίκτης.

Η Στοίβα D λειτουργεί διαφορετικά και για εκτελεστεί το σκοράρισμα όλοι οι παίκτες πρέπει να φτάσουν στο Πλακίδιο *Τέλους*.

Σημείωση: Αν όλοι οι παίκτες προσπέρασαν με το Πιόνι τους ένα Πλακίδιο, χωρίς να το πάρουν, αυτό Ξεσκαρτάρεται. Αυτό συμβαίνει αμέσως μόλις ο τελευταίος παίκτης προσπεράσει το Πλακίδιο αυτό με το Πιόνι του. Αυτό σημαίνει ότι περισσότερα από 1 Πλακίδια θα προστεθούν από τη στοίβα Πλακιδίων στο τέλος της σειράς του παίκτη.

Ανατομία των Πλακιδίων

Κάθε Πλακίδιο έχει πάνω του ένα ή περισσότερα σύμβολα.

Ονομασία Πλακιδίου. Από αυτή ξεχωρίζει, και δεν έχει άλλη σημασία στο παιχνίδι.

Το κόστος (αν υπάρχει) για την απόκτησή του, σε Πόρους, Νομίσματα, Ούισκι ή Σκωτσέζους

Ένα εφάπαξ αποτέλεσμα (αν υπάρχει) όταν το πλακίδιο τοποθετηθεί στην Περιοχή σας.



Καθορίζει το είδος του Πλακιδίου. Αυτό μπορεί να έχει σημασία για Πλακίδια και αποτελέσματα στη διάρκεια του παιχνιδιού.

Το σύμβολο *Ποταμιού* δείχνει ότι περνάει Ποτάμι από το Πλακίδιο.

Δείχνει σε ποιά Chronicle ανήκει. Κάθε Chronicle έχει και διαφορετικό σύμβολο. Όλα τα σύμβολα Chronicle παρέχουν Προστασία κατά του Ζαριού (δείτε σελ.9).

Δείχνει το όφελος που λαμβάνετε κάθε φορά που το Πλακίδιο ενεργοποιείται (σελ. 14-16).

Περιορισμός πόρων ανά Πλακίδιο: Σε κάθε Πλακίδιο μπορούν να υπάρχουν μέχρι 3 πόροι.



Πλακίδιο Προστασίας. Ο Παίκτης δεν μπορεί να μετακινηθεί πάνω σε αυτό το Πλακίδιο, αλλά μόνο να το προσπεράσει.

Η Αγορά

Οποιαδήποτε στιγμή στη σειρά του, ένας παίκτης μπορεί να αγοράσει και να πουλήσει πόρους στην Αγορά.

Η Αγορά βρίσκεται στο κέντρο του Rondel. Εκεί υπάρχει μια σειρά αριθμημένων θέσεων (1, 2, 3) για κάθε έναν από τους 5 πόρους.

Αγορά

Αν οι παίκτες θέλουν να αγοράσουν έναν πόρο, τοποθετούν Νομίσματα στην πρώτη από αριστερά κενή θέση του πόρου, είτε 1, 2 ή 3 Νομίσματα όπως αναγράφεται. Αν δεν υπάρχουν κενές θέσεις, δεν μπορείτε να αγοράσετε τον πόρο αυτό.

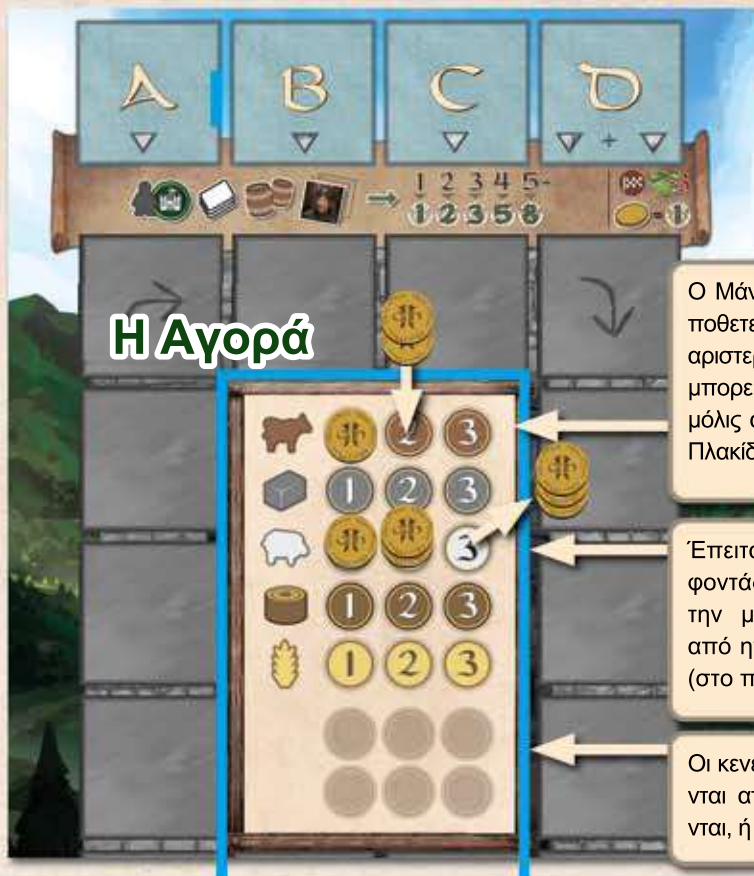
Οι παίκτες μπορούν να αγοράσουν όσους πόρους επιθυμούν, αν τους χρησιμοποιήσουν αμέσως για να πληρώσουν κάποιο κόστος (π.χ. για Πλακίδια, ή για χρήση πόρων κατά τη χρήση Πλακιδίου Ανταλλαγής), ανταλλάσσοντας Σιτάρι για Ουίσκι κλπ.). Δεν χρειάζεται να ξοδέψετε τους υπάρχοντες πόρους σας πρώτα, για να χρησιμοποιήσετε την αγορά.

Δεν μπορείτε να αγοράσετε πόρους για να τους κρατήσετε στο απόθεμά σας.

Πώληση

Αν οι παίκτες θέλουν να πουλήσουν πόρους, τους επιστρέφουν στο απόθεμα και παίρνουν την πρώτη από δεξιά στοίβα Νομισμάτων στην γραμμή του πόρου. Οι παίκτες μπορούν να πουλήσουν πόρους όσο υπάρχουν Νομίσματα στην αντίστοιχη γραμμή της Αγοράς. Αν η γραμμή είναι κενή, ο πόρος δεν μπορεί να πωληθεί. Οι παίκτες μπορούν να πουλήσουν όσους πόρους επιθυμούν στη σειρά τους.

Η πώληση μπορεί να γίνει οποιαδήποτε στιγμή στη σειρά ενός παίκτη, ακόμη και πριν την ενεργοποίηση, π.χ. για να δημιουργηθεί χώρος για παραγόμενους πόρους.



Ο Μάνος **αγοράζει** μια Αγελάδα και τοποθετεί 2 Νομίσματα στην πρώτη από αριστερά θέση του πόρου. Ο Μάνος δεν μπορεί να κρατήσει την Αγελάδα που μόλις αγόρασε, και την ανταλλάσσει στο Πλακίδιο Χασάπη που ενεργοποίησε.

Έπειτα **πουλάει** 1 Πρόβατο, επιστρέφοντάς το στο απόθεμα και παίρνοντας την μεγαλύτερη στοίβα Νομισμάτων από την αντίστοιχη γραμμή της Αγοράς (στο παράδειγμα 3 νομίσματα).

Οι κενές γραμμές Αγοράς χρησιμοποιούνται από Chronicles που περιλαμβάνονται, ή που θα προστεθούν μελλοντικά.

Σημείωση: Τα Βαρέλια Ουίσκι και οι Σκωτσέζοι δεν πωλούνται ούτε αγοράζονται! Δεν είναι πόροι.

Προετοιμασία Εισαγωγικού Παιχνιδιού

Όταν μαθαίνετε ή διδάσκετε το παιχνίδι, μπορεί να θέλετε να τοποθετήσετε 1 από το κάθε είδος πόρου σε κενές θέσεις της αγοράς. Αν οι παίκτες αγοράσουν ή πουλήσουν έναν πόρο, τον παίρνουν από την θέση Αγοράς και τοποθετούν στη θέση του τον κατάλληλο αριθμό Νομισμάτων. Αν πουλήσουν, παίρνουν τα Νομίσματα από την θέση Αγοράς και τοποθετούν τον πουλημένο πόρο στην θέση τους. Έτσι είναι εύκολος ο εντοπισμός των διαθέσιμων πόρων, με μόνο αρνητικό λίγο περισσότερες κινήσεις.

Ευχαριστούμε τον Rahdo για την υπέροχη αυτή πρόταση!

Παίρνοντας Πλακίδια από το Rondel

- ▶ Μετακινήστε το Πιόνι σας σε ένα Πλακίδιο της επιλογής σας.
- ▶ Αν υπάρχει κόστος για την αγορά του Πλακιδίου, πρέπει να το πληρώσετε πριν πάρετε το Πλακίδιο. Αυτό γίνεται ξοδεύοντας τους κατάλληλους πόρους (από οποιοδήποτε Πλακιδίο σας) ή Νομίσματα από το απόθεμά σας. Εναλλακτικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την Αγορά για να αγοράσετε τους απαιτούμενους πόρους (δείτε Η Αγορά, στη σελ. 11). Αν πρέπει να πληρώσετε έναν Σκωτσέζο, αυτός πρέπει να προέρχεται από ένα Πλακίδιο της Αρχικής Περιοχής σας.
- ▶ Αν δεν μπορείτε να πληρώσετε το κόστος, δεν επιτρέπεται να επιλέξετε το Πλακίδιο αυτό.
- ▶ Στην σπάνια περίπτωση που ένας παίκτης δεν μπορεί να επιλέξει κανένα από τα διαθέσιμα Πλακίδια, μπορεί να ξεσκαρτάρει το Πλακίδιο στο οποίο μετακινείται. Ο παίκτης έπειτα παίρνει 1 Νόμισμα από το απόθεμα ή παίρνει 1 Πόντο Μετακίνησης (δείτε σελ. 15 *Είδη Ενεργοποίησης*).



Αν πάρετε έναν Χαρακτήρα, δείτε *Χαρακτήρες, Δείκτες Φατριάς και Ταμπλό Φατριών*, σελ. 17



Αν πάρετε οποιοδήποτε άλλο πλακίδιο, δείτε τους *Κανόνες Τοποθέτησης* παρακάτω.

Κανόνες Τοποθέτησης

Όλοι οι κανόνες τοποθέτησης πρέπει να πληρούνται για να τοποθετηθεί ένα Πλακίδιο.

- ▶ Κάθε Πλακίδιο πρέπει να τοποθετηθεί έτσι ώστε τουλάχιστον 1 πλευρά του να ακουμπάει 1 πλευρά ενός ήδη τοποθετημένου Πλακιδίου. Δεν αρκεί να ακουμπάνε μόνο οι γωνίες των Πλακιδίων.



- ▶ Ένα Πλακίδιο πρέπει να τοποθετηθεί ορθογωνίως ή διαγωνίως γειτονικά σε έναν από τους Σκωτσέζους σας.

Σημαντικό: Αν δεν υπάρχει Σκωτσέζος γειτονικά στη θέση που θέλετε να τοποθετήσετε το Πλακίδιο, τότε δεν μπορείτε να το τοποθετήσετε.



Ένα Ποτάμι διατρέχει το Αρχικό Πλακίδιο.

- ▶ Όλα τα πλακίδια με ποτάμι πρέπει να τοποθετηθούν επεκτείνοντας το ποτάμι.
- ▶ Κανένα Πλακίδιο χωρίς ποτάμι δεν μπορεί να τοποθετηθεί δεξιά ή αριστερά ενός Πλακιδίου με ποτάμι.
- ▶ Μπορεί να υπάρχει 1 μόνο ποτάμι στην περιοχή του κάθε παίκτη.



Σημείωση: Η Αρχική Περιοχή σας αποτελείται από το Αρχικό Πλακίδιο και όλα τα συνδεδεμένα πλακίδια.

Παράδειγμα κανόνων τοποθέτησης:



Τοποθετώντας το Lochridge εδώ, διακόπτετε το ποτάμι, το οποίο δεν επιτρέπεται.

Τοποθετώντας το Halkirk εδώ, ξεκινάτε ένα δεύτερο ποτάμι, το οποίο δεν επιτρέπεται.



Η τοποθέτηση του Halkirk εδώ, συνεχίζει το μοναδικό ποτάμι.



Η τοποθέτηση του Lochridge εδώ δεν είναι δυνατή, μιας και δεν υπάρχει Σκωτσέζος σε γειτονικό Πλακίδιο.



Τέλος και το Lochridge βρίσκει τη θέση στην οποία ταιριάζει.



Υπερκτίσιμο Πλακιδίων

Κάποια Πλακίδια είναι σχεδιασμένα για να κτιστούν πάνω από άλλα Πλακίδια του ίδιου είδους (σημειώνεται με το αντίστοιχο χρυσό σύμβολο είδους).

Τα Πλακίδια Υπερκτίσιματος απεικονίζουν ένα σύμβολο  επιπλέον του συμβόλου είδους τους.

Τα Πλακίδια Υπερκτίσιματος τοποθετούνται μόνο πάνω σε άλλα Πλακίδια, και ποτέ μόνα τους.

Για να κτίσετε πάνω σε ένα Πλακίδιο:

- Το είδος του Πλακιδίου Υπερκτίσιματος πρέπει να είναι ίδιο με του Πλακιδίου που καλύπτει.
- Το ποτάμι πρέπει επίσης να ταιριάζει (να μην προστεθεί νέο ή να μην διακοπεί το ήδη υπάρχον).
- Το Πλακίδιο Υπερκτίσιματος τοποθετείται πάνω από αυτό που καλύπτεται.
- Το Πλακίδιο Υπερκτίσιματος πρέπει να είναι γειτονικά σε έναν Σκωτσέζο σας. Είναι δυνατό ο Σκωτσέζος να βρίσκεται και στο Πλακίδιο που καλύπτεται.
- Μόνο το πιο πάνω Πλακίδιο είναι πλέον ενεργό για το υπόλοιπο παιχνίδι.
- Τα πλακίδια του αρχικού πλακιδίου επίσης μπορούν να καλυφθούν αν καλύπτοντα οι απαιτήσεις.

Τα εφάπαξ αποτελέσματα του Πλακιδίου που καλύφθηκε διατηρούνται (Δείτε *Εφάπαξ Αποτελέσματα* στη σελ. 14). Για παράδειγμα, δεν χρειάζεται να επιστρέψετε μια Κάρτα Τοποθεσίας στο απόθεμα, αν καλύψετε την Τοποθεσία. Οι Πόροι και οι Σκωτσέζοι στο καλυμμένο Πλακίδιο τοποθετούνται στο νέο Πλακίδιο.

Τα Πλακίδια Υπερκτίσιματος ενεργοποιούνται μαζί με όλα τα γειτονικά Πλακίδια, όπως τα κανονικά Πλακίδια.

Μπορείτε να καλύψετε υπάρχοντα Πλακίδια Υπερκτίσιματος. Μια στοίβα Πλακιδίων υπολογίζεται σαν 1 Πλακίδιο για το σκοπό του σκοραρίσματος, όταν αφαιρείτε Πλακίδια.

Παράδειγμα Υπερκτίσιματος:



Το Inverness μπορεί να τοποθετηθεί πάνω από το Halkirk. Και τα δύο έχουν το σύμβολο χωριού. Το ποτάμι συνεχίζεται. Και υπάρχει Σκωτσέζος σε ένα γειτονικό Πλακίδιο.

Σύμβολο Χωριού



Σύμβολο Υπερκτίσιματος για Χωριό



Σφαπαξ Αποτελέσματα

Αφού ένα Πλακίδιο τοποθετηθεί παίρνετε το εφάπαξ αποτέλεσμα που απεικονίζεται στην αριστερή κάτω γωνία του Πλακιδίου.

Είδη εφάπαξ αποτελεσμάτων:



Κάρτα Τοποθεσίας:

Πάρτε την αντίστοιχη Κάρτα Τοποθεσίας, χρησιμοποιήστε το αποτέλεσμα της (δείτε Τοποθεσίες στο Παράρτημα Ι της σελ. 17) και τοποθετήστε την σε μια χωριστά δίπλα στην περιοχή σας. Κάποιες Κάρτες Τοποθεσιών έχουν ένα εφάπαξ αποτέλεσμα ⚡, άλλες έχουν μόνιμα αποτελέσματα ∞ και κάποιες αποτελέσματα τέλους του παιχνιδιού ♠️. Χρησιμοποιήστε τα εφάπαξ αποτελέσματα μιας Κάρτας Τοποθεσίας πριν ενεργοποιήσετε ένα νέο Πλακίδιο (δείτε *Ενεργοποίηση Πλακιδίων* παρακάτω).



Σκωτσέζος:

Τοποθετήστε 1 Σκωτσέζο από το απόθεμά σας στο Πλακίδιο που μόλις τοποθετήσατε.



Πόρος Μπαλαντέρ:

Πάρτε 1 πόρο της επιλογής σας (Αγελάδα, Πρόβατο, Ξύλο, Πέτρα ή Σιτάρι). Τα Βαρέλια Ουίσκι δεν είναι πόροι και δεν μπορούν να επιλεγούν.



Δείκτης Φατριάς:

Πάρτε 1 από τους Δείκτες Φατριάς σας και τοποθετήστε τον στο Ταμπλό Φατριών, ακολουθώντας τους κανόνες τοποθέτησης Δεικτών Φατριών, όπως περιγράφονται στη σελ. 15 *Χαρακτήρες, Δείκτες Φατριών και Ταμπλό Φατριών*.



Ουίσκι:

Πάρτε ένα Βαρέλι Ουίσκι από το απόθεμα και τοποθετήστε το σε ξεχωριστή περιοχή της Περιοχής Φατριάς σας (όπου κρατάτε και τα Πλακίδια Χαρακτήρων, τις Κάρτες Τοποθεσιών και τα Βαρέλια Ουίσκι).

Το απόθεμα Ουίσκι είναι απεριόριστο.



Νόμισμα

Πάρτε ένα Νόμισμα από το απόθεμα.



Πόντοι Νίκης (ΠΝ)

Πάρτε τον αναγραφόμενο αριθμό ΠΝ.

Αφού εκτελεστούν τα εφάπαξ αποτελέσματα, ενεργοποιούνται τα Πλακίδια.

Ενεργοποίηση Πλακιδίων

Αφού ένα Πλακίδιο τοποθετηθεί και εκτελεστούν τα εφάπαξ αποτελέσματα, το ίδιο το Πλακίδιο αλλά και τα γύρω Πλακίδια μπορούν να ενεργοποιηθούν.

Μπορείτε έπειτα να **ενεργοποιήσετε το Πλακίδιο αυτό και όλα τα γειτονικά Πλακίδια με όποια σειρά επιθυμείτε**.

Γειτονικά είναι όλα τα Πλακίδια που συνορεύουν ορθογωνίως και διαγωνίως με το νέο Πλακίδιο.

Όλα τα πλακίδια μπορούν να λάβουν το όφελος ενεργοποίησής τους μια μόνο φορά ανά σειρά, εκτός κι αν κάποιος κανόνας ορίζει κάτι διαφορετικό. Το σύμβολο κάτω δεξιά καθορίζει τι κάνει κάθε Πλακίδιο κατά την ενεργοποίησή του.



Ενεργοποιήστε το Πλακίδιο που μόλις τοποθετήσατε.

Επίσης ενεργοποιήστε όλα τα γειτονικά Πλακίδια. Για παράδειγμα αυτά τα 2.

Όλες οι ενεργοποιήσεις είναι προαιρετικές.

Μπορείτε να επιλέξετε τη σειρά των ενεργοποιήσεων, αλλά μια ενεργοποίηση πρέπει να ολοκληρωθεί πριν ξεκινήσει η επόμενη. Δείτε τα παραδείγματα ενεργοποιήσεων στη σελ. 16.



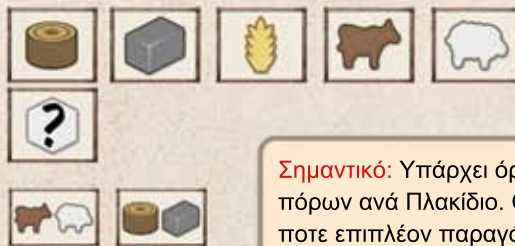
Είδη Ενεργοποίησης:

Απόκτηση Πόρων

Πάρτε από το απόθεμα, τον εικονιζόμενο πόρο και τοποθετήστε τον στο ενεργοποιημένο Πλακίδιο.

Πάρτε 1 οποιονδήποτε πόρο από το απόθεμα (Ξύλο, Πέτρα, Σιτάρι, Αγελάδα ή Πρόβατο) και τοποθετήστε τον στο ενεργοποιημένο Πλακίδιο.

Πάρτε τους 2 εικονιζόμενους πόρους από το απόθεμα και τοποθετήστε τους στο ενεργοποιημένο Πλακίδιο.



Σημαντικό: Υπάρχει όριο 3 πόρων ανά Πλακίδιο. Οποιοδήποτε επιπλέον παραγόμενοι πόροι χάνονται.

Ανταλλαγή Πόρων

Μπορείτε να ανταλλάξετε πόρους για Πόντους Νίκης, για Βαρέλια Ουίσκι ή για να τοποθετήσετε Δείκτες Φατριάς. Οι πόροι που ανταλλάσσονται πάντα επιστρέφουν στο απόθεμα.

Ανταλλάξτε 2 ή 4 διαφορετικούς πόρους της επιλογής σας για 4 ή 8 Πόντους Νίκης.

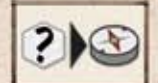
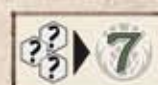
Ανταλλάξτε οποιονδήποτε συνδυασμό ζώων για τους αντίστοιχους Πόντους Νίκης. Για παράδειγμα, επιστρέψτε 1 Πρόβατο και 2 Αγελάδες στο απόθεμα για 8 Πόντους Νίκης.

Ανταλλάξτε οποιονδήποτε συνδυασμό 3 πόρων για 7 Πόντους Νίκης. Για παράδειγμα, επιστρέψτε 1 Πρόβατο και 2 Πέτρες στο απόθεμα για 8 Πόντους Νίκης.

Ανταλλάξτε ακριβώς τους εικονιζόμενους πόρους, για τους αντίστοιχους πόντους νίκης.

Επιστρέψτε έναν οποιονδήποτε πόρο στο απόθεμα και τοποθετήστε 1 Δείκτη Φατριάς σας στο Ταμπλό Φατριών, σύμφωνα με τους κανόνες της παραγράφου *Χαρακτήρες, Δείκτες Φατριών και το Ταμπλό Φατριών* στη σελ. 17.

Ανταλλάξτε 1 Σιτάρι για 1 Βαρέλι Ουίσκι.



Πόντοι Μετακίνησης

Κερδίζετε 1 Πόντο Μετακίνησης για κάθε ενεργοποιημένο πλακίδιο με το Σύμβολο Μετακίνησης, κάτω δεξιά.

Κάθε Πόντος Μετακίνησης επιτρέπει σε 1 Σκωτσέζο να μετακινηθεί από το πλακίδιο στο οποίο βρίσκεται σε ένα γειτονικό πλακίδιο, ορθογωνίως ή διαγωνίως, στην περιοχή σας.

Αν κερδίσατε πολλούς Πόντους Μετακίνησης, μπορείτε να τους χρησιμοποιήσετε για να μετακινήσετε πολλούς Σκωτσέζους ή να κάποιους από αυτούς περισσότερες από μια φορές.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μερικούς, όλους ή και κανέναν από τους κερδισμένους Πόντους Μετακίνησης.

Πόντοι Νίκης

Όταν ενεργοποιηθεί, κερδίζετε αμέσως τον εικονιζόμενο αριθμό Πόντων Νίκης.



Κτίσιμο Πάνω σε Πλακίδια

Όταν τοποθετηθούν Πλακίδια Υπερκτισίματος (δείτε σελ. 13 *Πλακίδια Υπερκτισίματος*), το Πλακίδιο Υπερκτισίματος και όλα τα γειτονικά Πλακίδια ενεργοποιούνται σύμφωνα με το αποτέλεσμα ενεργοποίησης. Το Πλακίδιο που κτίστηκε από πάνω βρίσκεται πλέον κάτω από το Πλακίδιο Υπερκτισίματος και δεν ενεργοποιείται πλέον, ούτε υπολογίζεται για το σκοράρισμα.



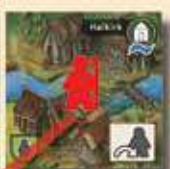
Παράδειγμα Ενεργοποίησης:



Το Halkirk τοποθετείται δίπλα στο Αρχικό Κάστρο.



Αρχικά, ενεργοποιείται το εξάπαξ αποτέλεσμα του Halkirk. Ένας επιπλέον Σκωτσέζος τοποθετείται στο Halkirk.



Το Πλακίδιο Halkirk ενεργοποιείται (για 1 Πόντο Μετακίνησης) και ενεργοποιούνται και τα γύρω Πλακίδια (για 1 Πόντο Μετακίνησης από το Αρχικό Κάστρο και 1 Ξύλο από το Inshriach).

1 Ξύλο τοποθετείται στο Inshriach και ο κόκκινος παίκτης μπορεί να ξοδέψει 2 Πόντους Μετακίνησης για να μετακινήσει τον Σκωτσέζο του.



Αργότερα στο παιχνίδι, ο κόκκινος παίκτης κτίζει πάνω στο Halkirk, παίρνοντας την κατάλληλη Κάρτα Τοποθεσίας του Inverness και άλλον έναν Σκωτσέζο σαν εφάπαξ αποτελέσματα.

Έπειτα το Inverness και τα γύρω Πλακίδια ενεργοποιούνται, παράγοντας 2 Πόντους Μετακίνησης (1 για το Inverness, 1 από το Αρχικό Κάστρο) και 1 Ξύλο (από την ενεργοποίηση ξανά του Inshriach).

Χαρακτήρες. Δείκτες Φατρίας και το Ταμπλό Φατριών



Αν ένας παίκτης πάρει έναν Χαρακτήρα, το Πλακίδιο δεν προστίθεται στην Περιοχή της Φατρίας του, αλλά σε ξεχωριστό χώρο (δίπλα στα Βαρέλια Ουίσκι και τις Κάρτες Τοποθεσιών του παίκτη). Συνεπώς, παίρνοντας έναν Χαρακτήρα δεν ενεργοποιείτε πλακίδια της περιοχής σας, ούτε αυτοί υπολογίζονται για το μέγεθος της περιοχής κατά το τελικό σκοράρισμα.

Ωστόσο, οι Χαρακτήρες έχουν ένα εφάπαξ αποτέλεσμα. Ο παίκτης κερδίζει την εύνοια μιας άλλης Φατρίας:

- ▶ Ο παίκτης τοποθετεί 1 **Δείκτη Φατρίας** του σε 1 κενή Θέση Φατρίας του **Ταμπλό Φατριών**.
- ▶ Ο παίκτης πρέπει να πληρώσει το αναγραφόμενο κόστος στους δρόμους που συνδέουν την επιλεγμένη Θέση Φατρίας με
 - είτε την πράσινη **Αρχική** Θέση, είτε
 - οποιαδήποτε Θέση Φατρίας με ήδη τοποθετημένο Δείκτη Φατρίας (ανεξαρτήτως του χρώματος του Δείκτη Φατρίας).
- ▶ Ο παίκτης πληρώνει το αναγραφόμενο κόστος δρόμων, στο απόθεμα. Αν ένας παίκτης δεν μπορεί να πληρώσει το κόστος, δεν μπορεί να επιλέξει την συγκεκριμένη Θέση Φατρίας.
- ▶ Έπειτα, ο παίκτης κερδίζει το bonus της Φατρίας.
- ▶ Ανατρέξτε στο Παράρτημα 2, στη σελ. 19, για μια λίστα των Θέσεων Φατριών.
- ▶ **Κάθε Θέση Φατρίας μπορεί να αποκτηθεί μια μόνο φορά ανά παιχνίδι.**

Προσοχή: Οι κενές Θέσεις Φατριών του Ταμπλό Φατριών προορίζονται για χρήση με μελλοντικά Chronicles ή Promo.

Παραδείγματα Ταμπλό Φατριών:

Στην αρχή του παιχνιδιού, αν δεν υπάρχει ακόμα κάποιος Δείκτης Φατρίας στο ταμπλό Φατριών, το κόστος δρόμου υπολογίζεται από την **Αρχική** θέση.

Αν ένας παίκτης θέλει να τοποθετήσει έναν δείκτη φατρίας στους MacLeod (για να πάρει 3 Νομίσματα), δεν χρειάζεται να πληρώσει κάποιο κόστος, μιας και δεν υπάρχει κόστος στον δρόμο μεταξύ Αρχικής θέσης και MacLeod.

Αν στην περίπτωση αυτή τοποθετηθεί ένας Δείκτης Φατρίας στους McKay, το κόστος θα ήταν 2 Νομίσματα, μιας και υπάρχουν δύο δρόμοι με κόστος Νομισμάτων μεταξύ της αρχικής θέσης και των McKay.



Κομμάτι του Ταμπλό Φατριών στην αρχή του παιχνιδιού.

Αργότερα στο παιχνίδι...

Η τοποθέτηση ενός Δείκτη Φατρίας στους MacLachlan (για 1 Πόντο Νίκης ανά χρησιμοποιημένο πόντο μετακίνησης) κοστίζει μόνο 1 Νόμισμα σε κόστος δρόμων, μιας και υπάρχει ένας δείκτης Φατρίας στους MacMillan, τον κοντινότερο δρόμο από οποιαδήποτε κατειλημμένη Θέση Φατρίας. Δεν έχει σημασία ποιος παίκτης θέλει να τοποθετήσει τον Δείκτη Φατρίας του στους MacLachlan, το κόστος υπολογίζεται από την κοντινότερη κατειλημμένη Θέση Φατρίας, η οποία στην περίπτωση αυτή είναι οι MacMillan.



Σκοράρισμα

Οι Γύροι Σκοραρίσματος

Υπάρχουν 4 Γύροι Σκοραρίσματος στο παιχνίδι. Οι πρώτοι 3 Γύροι Σκοραρίσματος εκτελούνται όταν το τελευταίο Πλακίδιο κάθε στοίβας (Α, Β και C) τοποθετηθεί στο Rondel. Ο 4ος Γύρος Σκοραρίσματος εξηγείται παρακάτω (Τέλος του παιχνιδιού).

Κάθε Γύρος Σκοραρίσματος εκτελείται με τον ίδιο τρόπο:

- ▶ Το παιχνίδι σταματάει για να εκτελεστεί ένας Γύρος Σκοραρίσματος.
- ▶ Σε κάθε Γύρο Σκοραρίσματος, οι παίκτες συγκρίνουν τα επιτεύγματά τους σε 4 τομείς, με τον παίκτη με τα λιγότερα σε κάθε κατηγορία:
 - Αριθμός Σκωτσέζων στο Πλακίδιο Αρχικού Κάστρου (όχι σε οποιοδήποτε κάστρο)
 - Αριθμός Καρτών Τοποθεσιών
 - Αριθμός Βαρελιών Ουίσκι
 - Αριθμός Πλακιδίων Χαρακτήρων
- ▶ Κάθε παίκτης κερδίζει πόντους ανάλογα με το πόσο πιο μπροστά βρίσκεται σε σχέση με αυτόν που έχει τα ΛΙΓΟΤΕΡΑ από το κάθε αντικείμενο.

Διαφορά με τον παίκτη με τον χαμηλότερο αριθμό	1	2	3	4	5
Κερδισμένοι Πόντοι Νίκης	1	2	3	5	8

Παράδειγμα: Οι παίκτες συγκρίνουν τον αριθμό των Καρτών Τοποθεσιών τους. Ο Μάνος έχει 5 Κάρτες Τοποθεσιών, ο Αντρέας έχει 3 και ο Στέφανος 1. Ο Μάνος έχει 4 περισσότερες από τον παίκτη με τις λιγότερες Κάρτες Τοποθεσιών (Στέφανος) και κερδίζει 5 Πόντους Νίκης. Ο Αντρέας έχει 2 Κάρτες Τοποθεσιών περισσότερες από τον Στέφανο και κερδίζει 2 Πόντους Νίκης. Ο Στέφανος έχει τις λιγότερες Τοποθεσίες και δεν κερδίζει καθόλου Πόντους Νίκης.

Προσέξτε ότι οι παίκτες κρατάνε τους Σκωτσέζους, τις Κάρτες Τοποθεσιών, τα Βαρέλια Ουίσκι και τα Πλακίδια Χαρακτήρων τους με το πέρας του Γύρου Σκοραρίσματος. Δεν επιστρέφονται στο απόθεμα μετά το Σκοράρισμα.

Τέλος του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει και εκτελείται ο 4ος Γύρος Σκοραρίσματος όταν ο τελευταίος παίκτης έχει μετακινήσει το Πιόνι του πάνω ή πέρα από το Πλακίδιο Τέλους.

Γενικά οι παίκτες προσπερνάνε το Πλακίδιο Τέλους, παίρνουν το τελευταίο τους Πλακίδιο από το Rondel και το χρησιμοποιούν καταλλήλως. Αν ένας παίκτης δεν θέλει να πάρει άλλο Πλακίδιο μετά το Πλακίδιο Τέλους, μπορεί να ολοκληρώσει το παιχνίδι για τον εαυτό του αμέσως, μετακινούμενος στο Πλακίδιο Τέλους. Περισσότεροι από 1 παίκτες μπορούν να μετακινηθούν στο Πλακίδιο Τέλους.

Αν παίζετε με το Ζάρι, το Ζάρι αφαιρείται από το παιχνίδι όταν φτάσει στο Πλακίδιο Τέλους.

Το τελικό σκοράρισμα εκτελείται ως εξής:

- Εκτελείται ένα κανονικό σκοράρισμα, όπως περιγράφηκε παραπάνω (Σκοράρισμα).
- Έπεται το μέγεθος της Περιοχής κάθε Παίκτη συγκρίνεται με την μικρότερη Περιοχή Παίκτη (με τα λιγότερα Πλακίδια). Κάθε παίκτης **χάνει** 3 Πόντους Νίκης για κάθε Πλακίδιο περισσότερο που έχει τοποθετήσει, συγκριτικά με τον παίκτη με τα λιγότερα Πλακίδια! (Οι χαρακτήρες δεν υπολογίζονται για το μέγεθος περιοχής).

Παράδειγμα: Αν ο Αντρέας έχει 15 Πλακίδια, ο Μάνος 13 και ο Στέφανος 16, τότε ο Αντρέας θα χάσει 6 πόντους (2 Πλακίδια περισσότερα από τον Μάνο, που έχει τα λιγότερα, με -3 πόντους το κάθε ένα), και ο Στέφανος θα χάσει 9 Πόντους, (3 Πλακίδια περισσότερα από τον Μάνο, που έχει τα λιγότερα, με -3 πόντους το κάθε ένα).

- Κάθε παίκτης κερδίζει 1 Πόντο Νίκης για κάθε Νόμισμα που έχει.
- Κάποιες Κάρτες Τοποθεσιών δίνουν επιπλέον Πόντους Νίκης στο τέλος του παιχνιδιού.

Ο παίκτης με τους περισσότερους Πόντους Νίκης κερδίζει το παιχνίδι.

Αν υπάρχει ισοπαλία, ο παίκτης με τους περισσότερους διαθέσιμους πόρους κερδίζει.

Σε επιπλέον ισοπαλία, οι παίκτες μοιράζονται τη νίκη.

Παράρτημα 1 - Κάρτες Τοποθεσιών

Υπάρχουν 11 Κάρτες Τοποθεσιών στο βασικό παιχνίδι. Κάποια Chronicles προσθέτουν επιπλέον Κάρτες Τοποθεσιών, όπως περιγράφεται στους Κανόνες Chronicles μετά τη σελ. 21. Κάθε Κάρτα Τοποθεσίας έχει ένα εφάπαξ αποτέλεσμα (⚡), το οποίο εφαρμόζεται πριν την ενεργοποίησή της.

Armadale Castle:

Στο Τελικό Σκοράρισμα, για τα πρώτα 8 Νομίσματα που έχετε, κερδίζετε 2 Πόντους Νίκης, αντί για 1 Πόντο Νίκης ανά Νόμισμα.

Castle of Mey:

Αντί να ενεργοποιήσετε πλακίδια της περιοχής σας τοποθετώντας το *Castle of Mey* δίπλα τους, αμέσως ενεργοποιήστε όλα τα Πλακίδια της περιοχής σας. Κάθε Πλακίδιο εξακολουθεί να ενεργοποιείται μόνο μια φορά ανά σειρά σας.

Castle Stalker:

Αμέσως πάρτε 3 Νομίσματα από το απόθεμα.

Castle Moil:

Σε όλους τους Γύρους Σκοραρίσματος, οι Σκωτσέζοι στο Αρχικό Κάστρο σας υπολογίζονται διπλοί για τους Πόντους Νίκης. Έτσι, αν έχετε 3 Σκωτσέζους στο αρχικό σας κάστρο, υπολογίζονται σαν 6 Σκωτσέζοι για το σκοράρισμα.

Donan Castle:

Αμέσως τοποθετήστε 1 Δείκτη Φατριάς σας στο Ταμπλό Φατριών. Πρέπει να πληρώσετε το κόστος δρόμου, αν υπάρχει (δείτε *Χαρακτήρες*, *Δείκτες Φατριάς* και *Ταμπλό Φατριών* στη σελ. 17).

Duart Castle:

Αμέσως τοποθετήστε 1 από τους Δείκτες Φατριάς σας στο Ταμπλό Φατριών. Παίρνετε 1 Νόμισμα. Πρέπει να πληρώσετε το κόστος δρόμου, αν υπάρχει (δείτε *Χαρακτήρες*, *Δείκτες Φατριάς* και *Ταμπλό Φατριών* στη σελ. 17).

Inverness:

Αμέσως πάρτε 1 Σιτάρι και τοποθετήστε το στο Πλακίδιο Inverness. Επίσης, πάρτε 1 Βαρέλι Ουίσκι στο απόθεμα Ουίσκι σας (δίπλα στην περιοχή σας, μαζί με τις Κάρτες Τοποθεσιών και τους Χαρακτήρες σας, αν έχετε).

Loch Lochy:

Αμέσως πάρτε οποιουσδήποτε 2 πόρους (Ξύλο, Πέτρα, Σιτάρι, Πρόβατο ή Αγελάδα) και τοποθετήστε τους στο Πλακίδιο Loch Lochy.

Loch Morar:

Μπορείτε να αφαιρέσετε μέχρι 2 Πλακίδια από την περιοχή της φατριάς σας. Βγάλτε τα από το παιχνίδι. Ωστόσο, το στήσιμο που παραμένει πρέπει να είναι αποδεκτό. Η Loch Morar μπορεί να αφαιρεθεί από το δικό της αποτέλεσμα τοποθεσίας. Αν αφαιρέσετε ένα Πλακίδιο Υπερκτισίματος, όλα τα Πλακίδια από κάτω του φεύγουν μαζί του. Αν αφαιρέσετε ένα Πλακίδιο Τοποθεσίας, κρατάτε την Κάρτα της. Τυχόν πόροι και Σκωτσέζοι στο αφαιρεμένο Πλακίδιο, μετακινούνται στο Κάστρο σας. Αν η Loch Morar αφαιρέσει τον εαυτό της, η ενεργοποίηση των γύρω Πλακιδίων γίνεται κανονικά.

Loch Ness:

Σε κάθε σειρά σας, μπορείτε να ενεργοποιήσετε 1 επιπλέον Πλακίδιο της περιοχής σας με σύμβολο Ενεργοποίησης. Το Πλακίδιο αυτό δεν χρειάζεται να είναι γειτονικά στην Loch Ness ή σε οποιοδήποτε άλλο που ενεργοποιείται. Ωστόσο, κάθε Πλακίδιο ενεργοποιείται μόνο μια φορά ανά σειρά σας. Όταν τοποθετήσετε τη Loch Ness, πρώτα πληρώνετε έναν Σκωτσέζο (κόστος του Πλακιδίου) και έπειτα τοποθετείτε το Πλακίδιο. Ο Σκωτσέζος πρέπει να προέρχεται από την αρχική σας περιοχή. Δεν μπορείτε να τοποθετήσετε την Loch Ness γειτονικά στον Σκωτσέζο που χρησιμοποιήσατε για να πληρώσετε το Πλακίδιο.

Loch Shiel:

Αμέσως τοποθετήστε 1 Σκωτσέζο στο Πλακίδιο Loch Shiel και πάρτε 1 Βαρέλι Ουίσκι στο απόθεμά σας.

Παράρτημα 2 - Θέσεις Φατριών

Τα bonus Φατριών είναι συνήθως άμεσα (⚡) αποτελέσματα, αλλά μπορεί να είναι και μόνιμα (∞). Οι πόροι των Θέσεων Φατριών μπορούν να τοποθετηθούν σε οποιοδήποτε Πλακίδιο. Όταν τοποθετείτε πόρους, πρέπει να θυμάστε ότι ο μέγιστος αριθμός πόρων (3 ανά Πλακίδιο) ισχύει πάντοτε.

Brodie:

Κερδίζετε αμέσως Πόντους Νίκης (ΠΝ) για τα χωριά που έχετε. Αν έχετε 3 Χωριά, κερδίζετε 5 ΠΝ. Αν έχετε 4 ή περισσότερα Χωριά, κερδίζετε 8ΠΝ.

Παράρτημα 2 - Όλοις Πατριών

- Cameron:** Αμέσως ενεργοποιείτε 1 Πλακίδιο  Ανταλλαγής. Αμέσως παίρνετε 3 Πόντους Μετακίνησης. Μπορείτε να ενεργοποιήσετε κάθε πλακίδιο μόνο μια φορά στη σειρά σας.
- Chisholm:** Αμέσως παίρνετε 1 Σιτάρι και το τοποθετείτε σε οποιοδήποτε Πλακίδιο. Πάρτε 1 Σκωτσέζο και τοποθετήστε τον σε οποιοδήποτε Πλακίδιο.
- Douglas:** Η Φατρία αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί πολλές φορές και από πολλούς παίκτες. Αμέσως **κερδίζετε 3 ΠΝ**.
- Grant:** Αμέσως κερδίζετε Πόντους Νίκης για τον αριθμό των πλακιδίων σας με τουλάχιστον 1 Σκωτσέζο. Αν έχετε τουλάχιστον 5 Σκωτσέζους σε διαφορετικά πλακίδια, **κερδίζετε 5 ΠΝ**. Αν έχετε 6 ή περισσότερους, **κερδίζετε 8 ΠΝ**.
- Gunn:** Αμέσως παίρνετε 1 Πρόβατο και 1 Αγελάδα από το απόθεμα και τα τοποθετείτε σε οποιοδήποτε Πλακίδιό σας.
- MacDonald:** Αμέσως παίρνετε 1 Πέτρα και 1 Ξύλο από το απόθεμα και τα τοποθετείτε σε οποιοδήποτε πλακίδια.
- MacDonell:** Μπορείτε να ενεργοποιήσετε 1 Πλακίδιο  Υλικών και 1 Πλακίδιο  Ουίσκι. Δεν ενεργοποιούνται τα γύρω Πλακίδια.
- MacGregor:** Αν ενεργοποιήσετε ένα Πλακίδιο  Ουίσκι, μπορείτε να μην χρησιμοποιήσετε το αποτέλεσμα ενεργοποίησης για να πάρετε ένα Βαρέλι Ουίσκι, ώστε να κερδίσετε **3 Πόντους Νίκης**. Αυτό είναι μόνιμο () αποτέλεσμα. Αν ένα αποστακτήριο δεν έχει Σύμβολο Ενεργοποίησης για παραγωγή Βαρελιών Ουίσκι, το αποτέλεσμα αυτό δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Δεν χρειάζεται να πληρώσετε το βασικό κόστος ενεργοποίησης για να χρησιμοποιήσετε το αποτέλεσμα αυτό.
- Mackintosh:** Τα πλακίδια Κάστρων  σας πλέον υπολογίζονται σαν Σκωτσέζοι όσον αφορά την τοποθέτηση. Μπορείτε να τοποθετήσετε νέα πλακίδια δίπλα στα Κάστρα σας, χωρίς να χρειάζεστε Σκωτσέζο. Αυτό το αποτέλεσμα είναι μόνιμο ().
- MacLachlan:** Μπορείτε να δώσετε αχρησιμοποίητους Πόντους Μετακίνησης για **1 ΠΝ** τον κάθε ένα. Αυτό το αποτέλεσμα είναι μόνιμο ().
- MacLeod:** Αμέσως παίρνετε 3 Νομίσματα από το απόθεμα.
- MacMillan:** Αμέσως αφαιρείτε από το παιχνίδι 1 πλακίδιο της περιοχής σας. Ωστόσο, το στήσιμο που παραμένει πρέπει να είναι αποδεκτό. Αν αφαιρέσετε ένα Πλακίδιο Υπερκτισίματος, όλα τα Πλακίδια από κάτω του φεύγουν μαζί του. Αν αφαιρέσετε ένα Πλακίδιο Τοποθεσίας, κρατάτε την Κάρτα της. Τυχόν πόροι και Σκωτσέζοι στο αφαιρεμένο Πλακίδιο, μετακινούνται στο Κάστρο σας. Το Αρχικό Χωριό και το Αρχικό Κάστρο δεν μπορούν να αφαιρεθούν με τον τρόπο αυτό.
- MacPherson:** Αμέσως κερδίζετε Πόντους Νίκης για τον αριθμό των πλακιδίων Υπερκτισίματος  της περιοχής σας. Συμπεριλαμβάνονται και τα Πλακίδια Υπερκτισίματος που έχουν κτιστεί από πάνω. Αν έχετε τουλάχιστον 2 Πλακίδια Υπερκτισίματος, **κερδίζετε 5 ΠΝ**. Αν έχετε 3 ή περισσότερα, **κερδίζετε 8 Πόντους Νίκης**.
- MacLean:** Μπορείτε να ενεργοποιήσετε 1 Πλακίδιο Ζώνων  και 1 Πλακίδιο Ουίσκι . Τα γύρω Πλακίδια δεν ενεργοποιούνται.
- McKay:** Αμέσως πάρτε το Πλακίδιο Χαρακτήρα *David Hume*. Υπολογίζεται σαν 2 Χαρακτήρες στους Γύρους Σκοραρίσματος.
- McKenzie:** Αμέσως πάρτε 1 Σιτάρι και τοποθετήστε το σε οποιοδήποτε Πλακίδιο. Επιπλέον, πάρτε 1 Ουίσκι από το απόθεμα.
- McKinnon:** Αμέσως πάρτε 1 Σκωτσέζο και τοποθετήστε τον σε οποιοδήποτε Πλακίδιο. Επιπλέον, πάρτε 2 Νομίσματα από το απόθεμα.
- Munro:** Αμέσως επιλέξετε 1 πλακίδιο από τα σκάρτα και τοποθετήστε το στην περιοχή σας χωρίς να πληρώσετε το κόστος. Αν επιλέξετε ένα Πλακίδιο Χαρακτήρα, πληρώνετε κανονικά το κόστος δρόμου (δείτε *Χαρακτήρες, Δείκτες Φατριάς και το Ταμπλό Φατριών* στη σελ. 17).
- Oliphant:** Αμέσως κερδίζετε Πόντους Νίκης για τα Νομίσματα που έχετε. Αν έχετε τουλάχιστον 9 Νομίσματα, κερδίζετε **5 Πόντους Νίκης**, αν έχετε 12 ή περισσότερα Νομίσματα, κερδίζετε **8 Πόντους Νίκης**.
- Ross:** Αμέσως παίρνετε 2 Σκωτσέζους και τους τοποθετείτε σε οποιαδήποτε πλακίδια.
- Sinclair:** Αν ενεργοποιήσετε ένα Πλακίδιο Ανταλλαγής , μπορείτε να αντικαταστήσετε 1 απαιτούμενο πόρο για το Κόστος Ενεργοποίησης πληρώνοντας 1 Νόμισμα στο απόθεμα. Αυτό το αποτέλεσμα είναι μόνιμο (). Αυτό το αποτέλεσμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μια φορά ανά ενεργοποίηση και μόνο για 1 από τους απαιτούμενους πόρους.
- Sutherland:** Αμέσως κερδίζετε Πόντους Νίκης για τον αριθμό των Πλακιδίων Ποταμιού  της περιοχής σας. Αν έχετε τουλάχιστον 4 Πλακίδια Ποταμιού, κερδίζετε **5 ΠΝ**. Αν έχετε 6 ή περισσότερα Πλακίδια Ποταμιού, κερδίζετε **8 ΠΝ**.



2-4 Παίκτες.

Χρησιμοποιώντας το Chronicle αυτό, προστίθενται 5 λεπτά επιπλέον χρόνος παιχνιδιού.

Το Chronicle είναι εύκολο να παιχτεί.

Περίληψη

Δεν είναι ευρέως γνωστό ότι πραγματικά γίνονται αγώνες με πλοία στα Χάιλαντς της Σκωτίας. Νικητής είναι όποιος καταφέρει να περάσει το Πλοίο του από τις Αρχικές Περιοχές όλων των υπολοίπων παικτών, κατά μήκος του ποταμιού, και καταφέρει να επιστρέψει πρώτος στο Αρχικό του Κάστρο!

Περιεχόμενα

6 Πλοία Παικτών (στα χρώματα των παικτών).

3 νέα Πλακίδια: Πλακίδιο Έναρξης Αγώνα (1x), Πλακίδιο Κατασκευαστή Πλοίων (x2)

7 Κάρτες Αποτελεσμάτων: Νικητής, Δεύτερος, Τρίτος και 4 Κάρτες Τελευταίου

2 Ουδέτερα Ποτάμια (χρησιμοποιήστε και τα δύο για 2 παίκτες και μόνο το ένα για 3).

16 Δείκτες Επιβραβεύσεων



Προσαρμογή Προετοιμασίας

Κάθε παίκτης παίρνει το Πλοίο του χρώματός του και το τοποθετεί στο Αρχικό Κάστρο του.

Για να προσομοιώσετε το εναρκτήριο έναυσμα, το Πλακίδιο Έναρξης Αγώνα τοποθετείται στο πάνω τρίτο, περίπου της Στοιβάς B (έτσι, θα μπει στο παιχνίδι στην αρχή της στοιβάς B). Οι Κάρτες Αποτελεσμάτων μένουν στην άκρη μέχρι το τέλος του αγώνα. Τοποθετήστε τα Ουδέτερα Ποτάμια μεταξύ των παικτών, αν παίζετε με 2 ή 3 παίκτες. Ανακατέψτε τους Δείκτες Επιβραβεύσεων και τυχαία τοποθετήστε 2/3/4 εξ αυτών (σε παιχνίδι 2/3/4 παικτών) κλειστούς στο Αρχικό Κάστρο κάθε παίκτη και σε κάθε Ουδέτερο Κάστρο (στα Ουδέτερα Ποτάμια). Οι αχρησιμοποίητοι Δείκτες Επιβραβεύσεων επιστρέφουν στο κουτί.

Νέοι Κανόνες

Όταν ο πρώτος παίκτης περάσει το Πλακίδιο Έναρξης Αγώνα με το Πλόιό του, ο αγώνας ξεκινάει για όλους τους παίκτες. Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί πλεύσει με το πλοίο του, δεξιόστροφα, πάνω στο ποτάμι:

Οι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν Πόντους Μετακίνησης (τους οποίους κέρδισαν με την ενεργοποίηση Χωριών) για να μετακινήσουν το Πλοίο τους αντί για έναν Σκωτσέζο τους. Κάθε Πλοίο μπορεί να μετακινηθεί πάνω στο ποτάμι μόνο δεξιόστροφα. Αν ένα Πλοίο φτάσει στο τέρμα αριστερά κομμάτι του ποταμιού της Περιοχής Παίκτη του, το πλοίο συνεχίζει δεξιόστροφα στο πρώτο από δεξιά Πλακίδιο Ποταμιού του παίκτη (ή στο Ουδέτερο Ποτάμι) στα αριστερά του. Στο παιχνίδι 2 ή 3 παικτών, 1 ή 2 Ουδέτερα Ποτάμια, αντίστοιχα, τοποθετούνται μεταξύ των παικτών και πρέπει να διασχισθούν από τα Πλοία.

Σκοράρισμα & Επιβραβεύσεις

Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει ξανά στο Πλακίδιο Αρχικού Κάστρου με το Πλοίο του κερδίζει αμέσως την Κάρτα Νικητή, η οποία αξίζει 15 Πόντους Νίκης (ΠΝ) και ένα Βαρέλι Ούισκι. Ο δεύτερος παίκτης που θα φτάσει στο Αρχικό Κάστρο του, κερδίζει την Κάρτα Δεύτερου για 10 ΠΝ, ο τρίτος παίκτης κερδίζει την Κάρτα Τρίτου για 5 ΠΝ. Αφού ένα πλοίο επιστρέψει στο Αρχικό Κάστρο του, δεν μπορεί πλέον να μετακινηθεί ξανά. Αν ένας παίκτης δεν έχει φτάσει στο Αρχικό του Κάστρο όταν όλοι οι υπόλοιποι παίκτες τα έχουν καταφέρει, παίρνει μια Κάρτα «Τελευταίου», η οποία απεικονίζει ένα μπουκάλι μπουρουνέλαιο και τα Νομίσματα του παίκτη αυτού δεν αξίζουν τίποτα στο τελικό σκοράρισμα. (Οι πόντοι της Κάρτας Τοποθεσίας Armadale Castle υπολογίζονται κανονικά). Αν το παιχνίδι τελειώσει και 1 ή περισσότεροι παίκτες δεν έχουν φτάσει στο Αρχικό τους Κάστρο με το Πλοίο τους, παίρνουν από μια Κάρτα Τελευταίου.

Επιπλέον, αν ένας παίκτης φτάσει ή περάσει ένα Κάστρο στη διάρκεια του αγώνα, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει 1 από τους Δείκτες Επιβραβεύσεων του κάστρου που μόλις πέρασε και να πάρει την αντίστοιχη επιβράβευση, τοποθετώντας τους υπόλοιπους δείκτες και πάλι κλειστούς. Το bonus λαμβάνεται άμεσα. Φτάνοντας στο δικό σας Αρχικό Κάστρο στο τέλος του αγώνα, παίρνετε κανονικά Δείκτη Επιβράβευσης.

Νέες Ενεργοποιήσεις



Κερδίζετε 2 Πόντους Μετακίνησης για να ξοδέψετε σύμφωνα με τους κανόνες Πόντων Μετακίνησης στη σελ. 15 ή για να μετακινήσετε το Πλοίο σας.

Χρήση των Ουδέτερων Ποταμιών

Τα ουδέτερα ποτάμια επεκτείνουν το μήκος του ποταμιού και πρέπει να διασχισθούν επίσης από τα Πλοία των Παικτών, ώστε αυτά να επιστρέψουν στο Αρχικό Κάστρο τους.

Τα Ουδέτερα Κάστρα λειτουργούν όπως τα Κάστρα των Παικτών. Όταν φτάσει σε ένα Ουδέτερο Κάστρο, με το Πλοίο του, ο παίκτης παίρνει 1 από τους Δείκτες Επιβράβευσης.

Σημείωση: Τα πλακίδια που έχουν Πλοία Παικτών δεν μπορούν να αφαιρεθούν από την Περιοχή Παίκτη με οποιοδήποτε αποτέλεσμα.

Chronicle 2 - Χαϊλάντερ - Μπορεί να υπάρχει μόνο Ένας

2-4 Παίκτες.

Χρησιμοποιώντας το Chronicle αυτό, προστίθενται 5 λεπτά επιπλέον χρόνος παιχνιδιού.

Το Chronicle είναι εύκολο να παιχτεί.



Περίληψη

Υπάρχει ένα βουνό. Και στην ψηλότερη κορυφή του βουνού, υπάρχει χώρος για 1 μόνο Σκωτσέζο. Ο Σκωτσέζος αυτός ονομάζεται Χαϊλάντερ («The Highlander»), και μπορεί να υπάρχει μόνο ένας.

Περιεχόμενα

1 Βουνό Μεγέθους διπλού Πλακιδίου

Προσαρμογή Προετοιμασίας

Το Βουνό τοποθετείται ακριβώς πριν την κενή θέση κατά την προετοιμασία του παιχνιδιού, αντί για τα τελευταία 2 Πλακίδια Α. Το βουνό καταλαμβάνει 2 θέσεις στο Rondel.

Νέοι Κανόνες

- Αν ένας παίκτης προσπεράσει με το Πιόνι του το Βουνό, πρέπει να τοποθετήσει 1 από τα εξής, από το απόθεμά του, στο Βουνό: ένα Νομίσμα ή έναν πόρο (Πρόβατο, Αγελάδα, Ξύλο, Πέτρα ή Σιτάρι). Αν ο παίκτης δεν έχει καθόλου Νομίσματα ή πόρους, δεν χρειάζεται να τοποθετήσει τίποτα στο Βουνό.
- Ένας παίκτης μπορεί να μετακινηθεί στο Βουνό, αν δεν υπάρχει άλλος παίκτης εκεί. Ο παίκτης δεν τοποθετεί τίποτα στο Βουνό. Όταν ο παίκτης αργότερα φύγει από το Βουνό, μπορεί να πάρει όλα τα Νομίσματα και τους πόρους του Βουνού, τοποθετώντας τα Νομίσματα στο προσωπικό του απόθεμα και τους πόρους σε οποιαδήποτε πλακίδια της Περιοχής του.
- Όταν γεμίζετε το Rondel, παραλείψτε το Βουνό και αφήστε την τελευταία θέση Εκτός Βουνού, του Rondel, κενή.

Στο τέλος του παιχνιδιού, αν ένας παίκτης περάσει το Πλακίδιο Τέλους και επιλέξει το Βουνό σαν προορισμό του, θα πάρει όσα Νομίσματα και/ή Πόρους βρίσκονται εκεί, στο τέλος του παιχνιδιού, χωρίς να φύγει από το Βουνό.



Πολυπλοκότητα και ο Χαϊλάντερ

Αυτό είναι ένα εύκολο Chronicle. Αν θέλετε να προσθέσετε επιπλέον πολυπλοκότητα, γυρίστε πλάγια το Βουνό, ώστε να καταλαμβάνει μια μόνο Θέση Πλακιδίου. Έτσι, προστίθεται ένα ακόμα Πλακίδιο στο Rondel και η επιλογή της σωστής θέσης είναι λίγο δυσκολότερη.

Χρήση του Ζαριού

Μην ξεχνάτε ότι το Ζάρι ποτέ δεν αφαιρεί από το παιχνίδι ένα Πλακίδιο με Σύμβολο Chronicle!

Chronicle 3 - Μονοποικιλιακό Απόθεμα του Ol' Jamey

2-4 Παίκτες. Χρησιμοποιώντας το Chronicle αυτό, προστίθενται 10 λεπτά επιπλέον χρόνος παιχνιδιού. Το Chronicle είναι μέτριας δυσκολίας.



Περίληψη

Μεταξύ όλων των προϊόντων της Σκωτίας, το Σκωτσέζικο Single Malt είναι το πιο γνωστό (ίσως μετά το Χάγκκις, θα έλεγαν μερικοί. Αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία). Οι παίκτες πλέον παράγουν Μονοποικιλιακό Ούισκι, αυξάνοντας την ποιότητά του, αφήνοντάς το να παλαιώσει.

Περιεχόμενα

5 Πλακίδια αντικατάστασης των αποστακτηρίων του βασικού παιχνιδιού: Putleney, Glen Mhor, Glenlochy, Edradour και Millburn.
2 νέα αποστακτήρια: Ben Wyvis (Στοιβα Β), Glen Albyn (Στοιβα C).
4 Κάρτες Πρώτου Κελαριού, 4 Κάρτες Δεύτερου Κελαριού, 4 Κάρτες Τρίτου Κελαριού.
3 Πλακίδια Πώλησης Μονοποικιλιακών (Στοιβες Β, C και D).

Προσαρμογή Προετοιμασίας

Αντικαταστήστε τα αποστακτήρια του βασικού παιχνιδιού με αυτά που έχουν το σύμβολο Chronicle
Ανακατέψτε τα νέα Πλακίδια στις αντίστοιχες Στοιβες Πλακιδίων.
Κάθε παίκτης παίρνει μια Κάρτα Πρώτου Κελαριού.
Οι Κάρτες Δεύτερου και Τρίτου Κελαριού τοποθετούνται δίπλα στο ταμπλό, διαθέσιμες για αγορά.

Νέοι Κανόνες

Το Ούισκι Single Malt λειτουργεί όπως του Ούισκι στο βασικό παιχνίδι. Δηλαδή όταν πληρώνετε για Πλακίδιο ή για το Σκοράρισμα.

Παίρνοντας Ούισκι και η παλαίωση

Όταν παράγετε ή κερδίζετε Ούισκι, μπορεί αυτό να τοποθετηθεί στην πρώτη από αριστερά ελεύθερη θέση του Πρώτου Κελαριού (αναγράφει 1 ΠΝ, 2 ΠΝ ή 3 ΠΝ). Αν όλες οι θέσεις είναι κατειλημμένες, το Ούισκι τοποθετείται στην περιοχή «0 ΠΝ». Όταν πληρώνετε Βαρέλι Ούισκι, το Βαρέλι μπορεί να πρέρχεται από οποιαδήποτε θέση των Κελαριών.

Νέες ενεργοποιήσεις



Όταν ενεργοποιηθεί το συγκεκριμένο σύμβολο, 1 Βαρέλι Ούισκι οποιουδήποτε Κελαριού μπορεί να προχωρήσει κατά 1 θέση δεξιά. Η νέα θέση πρέπει να είναι κενή. Κανένα βαρέλι δεν μπορεί να προστεραστεί. Αν ένα Βαρέλι Ούισκι φτάσει στην τελευταία δεξιά Θέση ενός Κελαριού μπορεί να μετακινηθεί στην πρώτη θέση του επόμενου Κελαριού.



Αν 2 ενεργοποιήσεις, χωρισμένες με κάθετο, απεικονίζονται σε ένα Πλακίδιο, μια από τις ενεργοποιήσεις μπορεί να επιλεγεί και όχι και οι δύο.



Για 1 Σιτάρι και 1 Ξύλο, 1 Ούισκι παράγεται. Επιπλέον 1 βαρέλι μπορεί να μετακινηθεί.

Κατασκευή νέων Κελαριών

Οι παίκτες μπορούν να αγοράσουν επιπλέον Κελάρια για να παλαιώσει περισσότερο το Ούισκι τους. Τα νέα Κελάρια τοποθετούνται δίπλα στα ήδη υπάρχοντα (Πρώτο Κελάρι, έπειτα Δεύτερο και μετά το Τρίτο). Αυτό μπορεί να γίνει οποιαδήποτε στιγμή στη σειρά του παίκτη, αν το κόστος του νέου κελαριού πληρωθεί. Κάθε παίκτης δεν μπορεί να έχει περισσότερα από ένα Κελάρια για το κάθε ένα από τα 3 είδη.

Σκοράρισμα

Το Ούισκι Single Malt στα Κελάρια υπολογίζεται σαν Ούισκι για οποιονδήποτε λόγο και επίσης για το Σκοράρισμα Ούισκι σε κάθε γύρο.

Το Πλακίδιο Πώλησης Μονοποικιλιακού Ούισκι

Σε κάθε Στοιβα Πλακιδίων Β έως D, υπάρχει ένα Πλακίδιο Πώλησης Μονοποικιλιακού Ούισκι. Ο αριθμός των βαρελιών Ούισκι που μπορούν να πωληθούν είναι περιορισμένος και εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών. Κάθε θέση του Πλακιδίου χωράει 1 Βαρέλι Ούισκι.



Αν οι παίκτες προσπεράσουν το Πλακίδιο αυτό με το Πιόνι τους, *μπορούν να πουλήσουν 1 βαρέλι από τα Κελάρια τους* και να τοποθετήσουν το βαρέλι σε 1 από τις κάτω δεξιά θέσεις πώλησης του Πλακιδίου. Ο παίκτης έπειτα λαμβάνει Πόντους Νίκης όπως ορίζεται στην θέση Κελαριού από την οποία προήλθε το Ούισκι.

Αν οι παίκτες μετακινήσουν το Πιόνι τους *πάνω* στο Πλακίδιο, *μπορούν να πουλήσουν 1 ή 2 βαρέλια*: 1 στην πάνω αριστερά bonus θέση πώλησης και/ή 1 σε μια θέση κάτω δεξιά, αν ακόμη είναι διαθέσιμη. Δεν επιτρέπεται κάποιος να μετακινηθεί πάνω στο Πλακίδιο αυτό και να μην πουλήσει Βαρέλι. Μόνο ένας παίκτης μπορεί να βρίσκεται στο πλακίδιο κάθε στιγμή.

Όταν το Πλακίδιο Πώλησης Μονοποικιλιακού ξεσκεκληστεί, όλα τα Βαρέλια Ούισκι του Πλακιδίου επιστρέφουν στο απόθεμα. Στο τέλος του παιχνιδιού, όλα τα Βαρέλια που δεν πωλήθηκαν υπολογίζονται μόνο για το βασικό σκοράρισμα Βαρελιών Ούισκι, ασχέτως ποιά θέση των Κελαριών καταλαμβάνουν. Μόνο η πώληση Μονοποικιλιακού Ούισκι σκοράρει επιπλέον Πόντους Νίκης.

Chronicle 4 - Το Λογυρί της Λευτίας

3-4 Παίκτες.

Χρησιμοποιώντας το Chronicle αυτό, προστίθενται 10 λεπτά επιπλέον χρόνος παιχνιδιού.

Το Chronicle αυτό είναι δύσκολο.



Περίληψη

Ο Άγγλοι μπαίνουν στο παιχνίδι. Χαρά για την Σκωτία! Ο Εδουάρδος Ι (1239 - 1307), γνωστός και σαν Εδουάρδος ο Μακροσκελής και το Σφυρί της Σκωτίας (Λατινικά: Malleus Scotorum), ήταν Βασιλιάς της Αγγλίας από το 1272 έως το 1307. Κάποιο Αρχηγοί Φατριών έμαθαν να χρησιμοποιούν την επιρροή τους με τους Άγγλους για να έχουν οφέλη. Το Chronicle αυτό προσθέτει ένα επιπλέον Πιόνι, τον Άγγλο, στο Rondel. Οι παίκτες μπορούν να μάθουν να τον ελέγχουν παίρνοντας τις σωστές Κάρτες Τοποθεσιών και χρησιμοποιώντας έναν νέο μετρητή της Αγοράς για να ελέγχουν τον Άγγλο.

Περιεχόμενα

1 Πιόνι Άγγλου



1 Πλακάκι Αγοράς



1 Δείκτης Αγγλίας



4 νέα Πλακίδια και οι αντίστοιχες κάρτες Τοποθεσιών: Loch Lomond, Glenfinnan Church, Glenfinnan Monument και General Wade's Military Roads.

Προσαρμογή Προετοιμασίας

Ανακατέψτε τα νέα Πλακίδια στις κατάλληλες Στοιβές Πλακιδίων.

Προσθέστε τις νέες Κάρτες Τοποθεσιών στη στοίβα Καρτών Τοποθεσιών.

Προσθέστε το Πλακάκι Αγοράς κάτω από την τελευταία γραμμή της Αγοράς και τοποθετήστε 1 Νόμισμα στην πρώτη αριστερά θέση.

Οι Άγγλοι έρχονται σαν ένα επιπλέον Πιόνι («Ο Άγγλος»), το οποίο τοποθετείται στο Rondel αντί για το πρώτο Πλακίδιο Α. Τοποθετήστε τον δείκτη Αγγλίας κάτω από τον Άγγλο.

Προετοιμασία: Πιόνι 1 - Πιόνι 2 - Πιόνι 3 - Πιόνι 4 - Ζάρι - Πλακίδια S - Άγγλος και Δείκτης Αγγλίας - Πλακίδια A - Κενή Θέση

Νέοι Κανόνες

Ο πρώτος παίκτης που θα προσπεράσει τον Άγγλο ή θα αγοράσει 1 από τις νέες Κάρτες Τοποθεσιών παίρνει τον έλεγχο του δείκτη Αγγλίας. Ο παίκτης που ελέγχει τον δείκτη Αγγλίας μπορεί να χρησιμοποιήσει τον Άγγλο σαν επιπλέον Πιόνι του, όταν είναι η σειρά του Άγγλου. Τα κακά νέα είναι ότι η επιπλέον αυτή κίνηση κοστίζει Νομίσματα. Μια νέα γραμμή Αγοράς Αγγλίας προστίθεται στην Αγορά, κάτω από τις βασικές γραμμές. Όποτε ένας παίκτης χρησιμοποιήσει τον Άγγλο, τοποθετεί 1, 2 ή 3 νομίσματα στην γραμμή Αγοράς Αγγλίας, όπως όταν αγοράζει πόρους. Ο παίκτης πρέπει να πληρώσει κανονικά το κόστος απόκτησης Πλακιδίων, ακόμη κι αν τα πάρει με τον Άγγλο. *Η επιπλέον σειρά του Άγγλου δεν ενεργοποιεί την Loch Ness ή άλλα αποτελέσματα της σειράς σας, απλά παίρνετε ένα Πλακίδιο μέσω του Άγγλου.* Ο Άγγλος δεν μπορεί να πάρει ένα Πλακίδιο της επέκτασης Σφυρί των Σκωτσέζων (General Wade's Military Roads, Loch Lomond, Glenfinnan Monument, Glenfinnan Church). Αν ο Άγγλος είναι το τελευταίο Πιόνι που θα πρέπει να μετακινηθεί πέρα από το Πλακίδιο Τέλους, το παιχνίδι τελειώνει όταν ο Άγγλος ολοκληρώσει την τελευταία του μετακίνηση.

Αν ο παίκτης δεν μπορεί ή δεν θέλει να χρησιμοποιήσει τον Άγγλο, ο παίκτης μπορεί να τον προχωρήσει μπροστά, σε οποιοδήποτε Πλακίδιο και να ξεσκαρτάρει το Πλακίδιο αυτό. Έπειτα, ο παίκτης παίρνει την πρώτη από δεξιά στοίβα Νομισμάτων από την γραμμή Αγοράς Αγγλίας. Αν δεν υπάρχουν χρήματα στην γραμμή Αγοράς, ο παίκτης ξεσκαρτάρει το Πλακίδιο αλλά δεν παίρνει Νομίσματα.

Ο έλεγχος του δείκτη Αγγλίας αλλάζει όταν ένας παίκτης αγοράσει 1 από τις 4 Κάρτες Τοποθεσιών με το Σύμβολο Δείκτη Αγγλίας. Ο παίκτης τότε παίρνει τον δείκτη Αγγλίας.

Νέα Πλακίδια και Τοποθεσίες

Κάθε ένα από τα 4 νέα Πλακίδια έχει και την αντίστοιχη Κάρτα Τοποθεσίας η οποία του παρέχει τον έλεγχο του δείκτη Αγγλίας. Τα πλακίδια αυτά έχουν επιπλέον αποτελέσματα.

Η **Glenfinnan Church** επιτρέπει στον παίκτη να ανταλλάξει ένα Βαρέλι Ουίσκι για 4 Πόντους Νίκης όποτε ενεργοποιηθεί.

Το **Glenfinnan Monument** δίνει 3 Πόντους Νίκης όταν ενεργοποιηθεί. Δυστυχώς, κοστίζει έναν Σκωτσέζο.

Νέες Ενεργοποιήσεις και αποτελέσματα



Πάρτε αμέσως τον έλεγχο του δείκτη Αγγλίας. Μπορείτε πλέον να χρησιμοποιήσετε τον Άγγλο σύμφωνα με τους κανόνες μέχρι να χάσετε τον έλεγχο του Δείκτη Αγγλίας.



Επιστρέψτε 1 Βαρέλι Ουίσκι στο απόθεμα, για να πάρετε 4 Πόντους Νίκης.

Χρήση του Ζαριού

Μην ξεχνάτε ότι το Ζάρι ποτέ δεν αφαιρεί από το παιχνίδι ένα Πλακίδιο με Σύμβολο Chronicle!

Chronicle 5 - Καλεσμά για Χάγκις

2-4 Παίκτες.

Χρησιμοποιώντας το Chronicle αυτό, προστίθενται 10 λεπτά επιπλέον χρόνος παιχνιδιού.

Το Chronicle αυτό είναι εύκολο να παιχτεί.



Περίληψη

Το Χάγκις είναι μια αλμυρή πουτίγκα από πρόβεια εντόσθια (καρδιά, συκώτι και πνευμόνια), γεμιστή με κρεμμύδι, βρώμη, λίπος, μπαχαρικά και αλάτι, αναμειγμένα με ζωμό και μαγειρεμένη παραδοσιακά μέσα στο στομάχι του ζώου. Τώρα έχετε την ευκαιρία να παράγετε το καλύτερο Χάγκις και να το συγκρίνετε με αυτό που παράγουν οι αντίπαλοι Αρχηγοί, χωρίς να χρειάζεται να το φάτε! Ποιός φτιάχνει το καλύτερο Χάγκις... και παίρνει το απαραίτητο ρίσκο;

Περιεχόμενα

6 νέα Πλακίδια (Drover's Inn, Ye Olde Inn, Creek Inn, Haggis House, Beast Feast Inn, Shetland)

13 Δείκτες Χάγκις με τιμές μεταξύ 1 έως 3 στην πίσω πλευρά τους.

4 Τραπέζια Σερβιρίσματος Χάγκις.

Προσαρμογή Προετοιμασίας

Κάθε παίκτης παίρνει ένα Τραπέζι Σερβιρίσματος Χάγκις. Ανακατέψτε τα 6 νέα Πλακίδια στις κατάλληλες Στοιβες Πλακιδίων. Τοποθετήστε τους Δείκτες Χάγκις κλειστούς σε ένα απόθεμα. Ανοίξτε 2 Δείκτες Χάγκις, ώστε να φαίνονται οι τιμές τους.

Νέοι Κανόνες

Αν ένας παίκτης πάρει έναν Δείκτη Χάγκις, μπορεί να επιλέξει

- έναν από τους ανοιχτούς Δείκτες Χάγκις,
- ή έναν τυχαία τραβηγμένο από τους κλειστούς Δείκτες Χάγκις.

Ο παίκτης έπειτα τοποθετεί τους Δείκτες Χάγκις που πήρε κλειστούς στο Τραπέζι Σερβιρίσματος του. Κάθε Τραπέζι χωράει 5 Δείκτες Χάγκις. Αν ένας παίκτης πάρει έναν Δείκτη Χάγκις όταν όλες οι θέσεις του Τραπεζιού του είναι κατειλημμένες, μπορεί να επιστρέψει έναν Δείκτη από το Τραπέζι του για να κάνει χώρο για τους νέους Δείκτες που πήρε. Οι Δείκτες επιστρέφουν στο απόθεμα Δεικτών Χάγκις κλειστοί. Στο τέλος της ενέργειας, ανοίξτε Δείκτες Χάγκις του αποθέματος, μέχρι να υπάρχουν 2 Δείκτες Χάγκις ανοιχτοί.

Νέες Ενεργοποιήσεις και εφάπαξ αποτελέσματα



Πληρώστε 1 Πρόβατο και πάρτε 1 Δείκτη Χάγκις από το απόθεμα Δεικτών Χάγκις.



Αμέσως πάρτε 1 Δείκτη Χάγκις από το απόθεμα Δεικτών Χάγκις.

Σκοράρισμα των Χάγκις

Υπάρχουν 3 Γύροι Σκοραρίσματος Χάγκις στο παιχνίδι. Μετά τον Γύρο Σκοραρίσματος Στοιβάς Β, μετά τον Γύρο Σκοραρίσματος Στοιβάς C και μετά τον Γύρο Τελικού Σκοραρίσματος.

- Το Ζάρι ρίχνεται 4 φορές, και μετά από κάθε Ζαριά, γίνεται ο εξής έλεγχος:
- Αν ένας παίκτης έχει τουλάχιστον 1 Δείκτη Χάγκις με την αξία της Ζαριάς, κλειστό στο Τραπέζι του, ο παίκτης πρέπει να ανοίξει τον Δείκτη Χάγκις ανοιχτό στο Τραπέζι του.
- Δεν μπορούν περισσότεροι από 3 Δείκτες Χάγκις να ανοίξουν ταυτόχρονα. Αν ένας παίκτης έχει ήδη 3 ανοιχτούς Δείκτες Χάγκις στο Τραπέζι Χάγκις του, οι επιπλέον Ζαριές αγνοούνται.
- Μετά την 4η Ζαριά, αν ένας παίκτης έχει λιγότερους από 3 ανοιχτούς Δείκτες Χάγκις στο Τραπέζι του, ο παίκτης μπορεί να ξοδέψει 1 Βαρέλι Ουίσκι για μια επιπλέον Ζαριά, μόνο για αυτόν. Αυτό μπορεί να γίνει όσο συχνά επιθυμεί ο παίκτης μέχρι να έχει 3 ανοιχτούς Δείκτες Χάγκις στο Τραπέζι του.

Έπειτα απονέμοντα Πόντοι Νίκης ως εξής:

- Ο αριθμός των ανοιχτών Δεικτών Χάγκις στο Τραπέζι του παίκτη πολλαπλασιάζεται με τον άθροισμα των τιμών όλων των ανοικτών Δεικτών Χάγκις του παίκτη. Ο παίκτης παίρνει τον συνολικό αυτό αριθμό σαν Πόντους Νίκης. Έπειτα όλοι οι ανοιχτοί δείκτες του κάθε Τραπεζιού Χάγκις επιστρέφουν στο απόθεμα Δεικτών Χάγκις.
- Τυχόν κλειστοί Δείκτες Χάγκις στα Τραπέζια Χάγκις παραμένουν εκεί.

Παράδειγμα: Ένας παίκτης ανοίγει 2 από τους Δείκτες Χάγκις του (ένα «1» και ένα «3» μιας και το Ζάρι έφερε «1» και «3»). Ο τελευταίος του κλειστός Δείκτης Χάγκις (με «1» στην πίσω πλευρά του) παραμένει κλειστός, μιας και μόνο ένα «1» ήρθε στο ζάρι. Αποφασίζει να μην ξοδέψει Βαρέλια Ουίσκι για επιπλέον Ζαριές. Κερδίζει $2 \times 4 = 8$ Πόντους Νίκης. Το 2, μιας και έχει 2 ανοιχτούς Δείκτες Χάγκις και το 4 από το άθροισμα των ανοιχτών Δεικτών Χάγκις.

2-4 Παίκτες.

Χρησιμοποιώντας το Chronicle αυτό, προστίθενται 20 λεπτά επιπλέον χρόνος παιχνιδιού.

Το Chronicle αυτό είναι αρκετά περίπλοκο να παιχτεί.



Περίληψη

Η Σκωτία δεν είναι μόνο ένα πανέμορφο μέρος. Είναι μια χώρα με βαθιά ιστορία. Το Chronicle αυτό συνδέει σημαντικά και ενδιαφέροντα γεγονότα, με τις τοποθεσίες στις οποίες έλαβαν χώρα.

Περιεχόμενα

8 νέα Πλακίδια (4 x Συνάθροιση A, B, C, D + Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George).

4 κάρτες Τοποθεσιών-Γεγονότων Ιστορίας της Σκωτίας (Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George).

11 κάρτες Τοποθεσιών-Γεγονότων βασικού παιχνιδιού (αντικαθιστούν τις αρχικές κάρτες Τοποθεσιών)

4 Κάρτες Τοποθεσιών-Γεγονότων Σφυριού των Σκωτσέζων (αντικαθιστούν τις κάρτες Τοποθεσιών «Σφυριού των Σκωτσέζων» αν παίζετε με αυτό το Chronicle).

Προσαρμογή Προετοιμασίας

Αντικαταστήστε τις κάρτες Τοποθεσιών του βασικού παιχνιδιού, και των Chronicles που χρησιμοποιείτε, με τις κάρτες Τοποθεσιών-Γεγονότων με την ίδια ονομασία. Προσθέστε τις 4 κάρτες Τοποθεσιών-Γεγονότων Ιστορίας της Σκωτίας, στις Τοποθεσίες.

Ανακατέψτε τα 8 νέα Πλακίδια στις αντίστοιχες Στοιβες Πλακιδίων κατά την προετοιμασία.

Νέες Κάρτες Τοποθεσιών-Γεγονότων

Οι κάρτες Τοποθεσιών-Γεγονότων είναι πλέον διπλής όψευς με την μπροστά πλευρά να χωρίζεται σε αριστερό και δεξί μέρος. Όταν μια κάρτα Τοποθεσίας-Γεγονότος αποκτηθεί, το αριστερό τμήμα αμέσως ενεργοποιείται, όπως και στο βασικό παιχνίδι.



Χρήση του Ζαριού

Μην ξεχνάτε ότι το Ζάρι ποτέ δεν αφαιρεί από το παιχνίδι ένα Πλακίδιο με Σύμβολο Chronicle!

Ενεργοποίηση ενός γεγονότος



Ένα γεγονός μπορεί να ενεργοποιηθεί, όταν το σύμβολο αυτό ενεργοποιηθεί.

Αν ο παίκτης έχει μια Κάρτα Τοποθεσίας-Γεγονότος που δεν γυρίζει στην Πλευρά Γεγονότος, μπορεί να ενεργοποιήσει το Γεγονός:

- ▶ Το αποτέλεσμα στη δεξιά πλευρά της κάρτας Τοποθεσίας-Γεγονότος ενεργοποιείται τότε, εφάπαξ (δείτε σελ. 27-29).
- ▶ Η κάρτα Τοποθεσίας-Γεγονότος γυρίζει στην πλευρά Γεγονότος της.

Αν ένας παίκτης δεν μπορεί ή δεν θέλει να ενεργοποιήσει την δεξιά πλευρά μιας κάρτας Τοποθεσίας-Γεγονότος όταν την γυρίσει, τότε μπορεί να μην την ενεργοποιήσει.

Σκοράρισμα «Ιστορίας της Σκωτίας»

Το Chronicle αυτό μεταβάλλει το σκοράρισμα των τοπίων ως εξής: όλες οι Κάρτες Τοποθεσιών-Γεγονότων υπολογίζονται σαν Τοποθεσίες όσον αφορά το σκοράρισμα, ανεξαρτήτως της πλευράς στην οποία βρίσκονται. **Ωστόσο, κάθε ανοιχτή πλευρά Γεγονότος σκοράρει 1 επιπλέον πόντο σε όλα τα σκοραρίσματα Τοποθεσιών, όπως ορίζεται από το Σύμβολο πάνω από κάθε Πλευρά Γεγονότος των Καρτών Τοποθεσιών.**



Τα Γεγονότα του Chronicle «Ο Αμφισβητούμενος Τόμος της Σκωτσέζικης Ιστορίας»

Old Man of Storr (A)

Ένας ιερέας από το Skye αποφάσισε να ταξιδέψει στην Ρώμη και να μιλήσει στον ίδιο τον Πάπα, ώστε να μπει ένα τέλος στη διαμάχη για την ακριβή ημερομηνία του Πάσχα. Ανεβαίνοντας στο Storr, νωρίς ένα πρωινό, εκτέλεσε ένα ξόρκι που τον μεταμόρφωσε σε άλογο και το οποίο έφερε τον διάβολο. Στο ταξίδι του, ο διάβολος ρωτούσε τον ιερέα σχετικά με τον σκοπό του ταξιδιού του. Ο ιερέας έπρεπε να χρησιμοποιήσει όλη του την εξυπνάδα ώστε να απαντήσει ειλικρινά στις ερωτήσεις, αλλά ταυτόχρονα να αποφύγει να αναφέρει το όνομα του «Θεού», αλλιώς το ξόρκι θα λυνόταν, ο διάβολος θα εξαφανιζόταν και ο ιερέας θα έπεφτε στη θάλασσα. Ο ιερέας τα κατάφερε, και παρά την πανουργία του διαβόλου, έφτασε στη Ρώμη, έμαθε την ημερομηνία του Πάσχα, και επέστρεψε με ασφάλεια στο Skye. Ο διάβολος ήταν τόσο εντυπωσιασμένος από την εξυπνάδα του ιερέα, ακούστηκε φεύγοντας να μουρμουρίζει «εις το επανιδείν».

Αποτέλεσμα Τοποθεσίας: Πάρτε αμέσως 2 Πέτρες από το απόθεμα και τοποθετήστε τις στο Πλακίδιο Old Man of Storr.

Αποτέλεσμα Γεγονότος: Πληρώστε 1 Σκωτσέζο για να χρησιμοποιήσετε τον νέο Πίνακα Σκοραρίσματος Σκωτσέζων στο Κάστρο στην πλευρά Γεγονότος για εσάς, μέχρι το τέλος του παιχνιδιού, αντί για τον κανονικό Πίνακα Σκοραρίσματος.

Μνημείο του Wallace (B)

Ο πύργος βρίσκεται στο Abbey Craig, έναν ηφαιστειακό βράχο πάνω από το Αββαείο Cambuskenneth, από το οποίο λέγεται ότι ο Wallace παρακολουθούσε την σύναξη του στρατού του Βασιλιά Εδουάρδου Ι της Αγγλίας, πριν ξεκινήσει η Μάχη του Stirling Bridge το 1297.

Αποτέλεσμα Τοποθεσίας: Μπορείτε αμέσως να ενεργοποιήσετε όλα τα Πλακίδια της περιοχής σας. Αυτό αντικαθιστά τις ενεργοποιήσεις που κανονικά ενεργοποιεί το Πλακίδιο Wallace Monument. Κάθε Πλακίδιο εξακολουθεί να μπορεί να ενεργοποιηθεί μόνο μια φορά ανά σειρά.

Αποτέλεσμα γεγονότος: Γυρίστε 1 κάρτα Τοποθεσίας στην Πλευρά Γεγονότος της. Αν έχετε τον «William Wallace» κερδίζετε 4 Πόντους Νίκης.

Κάστρο Dunvegan (C)

Σύμφωνα με την παράδοση, ο Malcolm ήταν ο τρίτος αρχηγός (1296-1370), κατά την επιστροφή του από την ερωμένη του (τη σύζυγο ενός συγκεκριμένου μέλους της οικογενείας των Fraser από το Glenelg) όταν επιτέθηκε από ένα άγριο ταύρο στο Glenelg. Κρατώντας μόνο ένα μικρό μαχαίρι «Dirk» κατάφερε να σκοτώσει το ζώο. Σαν ενθύμιο της γενναίας του πράξης, κράτησε το ένα κέρατο του ταύρου. Το κέρατο θεωρούνταν θησαυρός της φατρίας, και είναι έθιμο για οποιονδήποτε αρσενικό απόγονο, να πρέπει να αδειάζει το κέρατο, το οποίο γεμίζει με κρασί, με μια γουλιά. Η παράνομη σχέση του Malcolm στο Glenelg ακόμη και σήμερα μένει αξέχαστη.

Αποτέλεσμα Τοποθεσίας: Αμέσως πάρτε 2 Πρόβατα από το απόθεμα και τοποθετήστε τα στο Πλακίδιο Dunvegan Castle.

Αποτέλεσμα Γεγονότος: Αμέσως επιστρέψτε 2 Πρόβατα στο απόθεμα, για να κερδίσετε 7 Πόντους Νίκης.

Οχυρό Gorge (D)

Το Fort George είναι ένα φρούριο του 18ου αιώνα βορειοανατολικά του Inverness, στην βορειοανατολική Σκωτία, σε ένα ακρωτήριο του Moray Firth. Το φρούριο θεωρείται ως μια από τις σημαντικότερες, και καλύτερα συντηρημένες Ευρωπαϊκές κατασκευές της εποχής εκείνης. Κατασκευάστηκε για να βοηθήσει στην ειρήνη των Σκωτσέζικων χάιλαντς, μετά την Εξέγερση του Jacobite το 1745/1746 και αντικατέστησε ένα προηγούμενο κτίσμα, το οποίο καταστράφηκε όταν, υπό την καθοδήγηση ενός Γάλλου πιονιέρου, του L'Éprie, η εγκατάσταση ανατινάχθηκε, και η πρόωρη ενεργοποίηση των εκρηκτικών σκότωσε μεταξύ άλλων και τον ίδιο τον L'Éprie.

Αποτέλεσμα Τοποθεσίας: Μετακινήστε οποιονδήποτε αριθμό Σκωτσέζων σας στο Αρχικό σας Κάστρο, χωρίς να πληρώσετε πόντους μετακίνησης.

Αποτέλεσμα Γεγονότος: Επιστρέψτε 1 Σκωτσέζο στο απόθεμα για να αφαιρέσετε άμεσα 2 πλακίδια από την περιοχή σας. Η τοποθέτηση των πλακιδίων εξακολουθεί να πρέπει να είναι έγκυρη. Αν αφαιρέσετε ένα Πλακίδιο Υπερ-Κτισίματος, όλα τα πλακίδια από κάτω του αφαιρούνται επίσης. Αν αφαιρέσετε ένα Πλακίδιο Τοποθεσίας, κρατάτε την Κάρτα Τοποθεσίας. Τυχόν πόροι στα πλακίδια μεταφέρονται στο Κάστρο της Φατρίας σας.

Τα αποτελέσματα των καρτών Τοποθεσιών του βασικού παιχνιδιού (κάρτες αντικατάστασης)

Τα αποτελέσματα Τοποθεσιών των καρτών αντικατάστασης είναι ακριβώς ίδια με τα αποτελέσματα καρτών Τοποθεσιών του βασικού παιχνιδιού.

Loch Lochy (A)

Ο Ποταμίσιος Ταύρος είναι ένα ευγενικό, άκακο πλάσμα, το οποίο βγαίνει από τη λίμνη για να πάει στα βοσκοτόπια των αγελάδων.

Αποτέλεσμα Γεγονότος: Αμέσως παίρνετε 1 Αγελάδα και ενεργοποιείτε όλα τα Πλακίδια Ζώων  σας.

Κάστρο Donan (A)

Για να ηρεμήσει τους επαναστάτες των Χάιλαντς, ο Βασιλιάς Ιάκωβος Ι, ταξίδεψε το 1427 στο Inverness. Προσκάλεσε εκεί όλους τους Αρχηγούς των Φατριών, υπό την επιβεβαίωση ότι θα έχουν συνοδεία. Τελικά τους φυλάκισε ή τους εκτέλεσε όλους, αμέσως μόλις έφτασαν.

Αποτέλεσμα Γεγονότος: Ενεργοποιήστε μέχρι και 2 διαφορετικά Πλακίδια της περιοχής άλλων παικτών. Κερδίζετε εσείς τα οφέλη, αλλά πληρώνετε κανονικά το κόστος ενεργοποίησης.

Κάστρο Stalker (A)

Το 1463, ο Sir John Stewart επιθυμούσε να αναγνωρίσει τον γιό του, παντρευόμενος με την Μητέρα του, μια γυναίκα της φατρίας MacLaren, Στο Dunstaffnage πληγώνεται θανάσιμα, έξω από την εκκλησία, από τον Alan MacCoul, έναν αποστάτη MacDougall, ωστόσο καταφέρνει να αντέξει τόσο ώστε να ολοκληρωθεί ο γάμος και να νομιμοποιηθεί ο γιός του Dugald, ο οποίος έγινε ο Πρώτος Αρχηγός του Arpin.

Αποτέλεσμα Τοποθεσίας: Αμέσως επιστρέψτε 1 Σκωτσέζο στο απόθεμά σας και επιλέξτε 1 Πλακίδιο από τα Σκάρτα. Κατασκευάστε το στην Περιοχή σας χωρίς να πληρώσετε το κόστος του. Αν επιλέξετε Πλακίδιο Χαρακτήρα, πρέπει να πληρώσετε τυχόν κόστος δρόμου (δείτε Χαρακτήρες, Δείκτες Φατρί-ας, και το Ταμπλό Φατριών στη σελ. 17).

Inverness (B)

Το 1562, ο Άγγλος κυβερνήτης, αρνήθηκε στη Βασίλισσα της Σκωτίας, Mary Stuart να μπει στην πόλη κατά την Εξέγερση του Huntly. «Μαθαίνοντας για τον κίνδυνο στον οποίο βρισκόταν η πριγκίπισσά τους, ένας μεγάλος αριθμός Σκωτσέζων, μέρος τους μέσω πιέσεων, και μέρος τους με δική τους απόφαση, έσπευσαν γύρω της. Κυρίως αποτελούνταν από μέλη των Frasers και των Monros, των γενναιότερων φυλών. Όταν η βασίλισσα ένοιωσε αρκετά ισχυρή, ξεκίνησε την πολιορκία του κάστρου, η το οποίο δεν είχε ούτε επαρκή φρουρά, ούτε ήταν σωστά οχυρωμένο για να δεχθεί επιθέσεις, και τελικά παραδόθηκε, οπότε οι διοικητές του εκτελέστηκαν, ενώ οι άντρες απαλλάχθηκαν των καθηκόντων τους» (Ιστορία της Σκωτίας, George Buchanan).

Αποτέλεσμα Τοποθεσίας: Στο τέλος του παιχνιδιού, χρησιμοποιήστε τον νέο Πίνακα Σκοραρίσματος Ουίσκι, της πλευράς Γεγονότος, για εσάς, αντί για τον κανονικό Πίνακα Σκοραρίσματος.

Loch Shiel (B)

Το 1745, ο Bonnie Prince Charlie, επίσης γνωστός σαν Charles I, έστειλε τις Φατρίες των Hochland σε μια εντελώς αποτυχημένη εξέγερση κατά της Αγγλικής κυριαρχίας.

Αποτέλεσμα Τοποθεσίας: Αμέσως επιστρέψτε 1 Πόντο Νίκης στο απόθεμα για να πάρετε 2 Σκωτσέζους στην Loch Shiel

Κάστρο Duart (B)

Το κάστρο είναι η βάση των MacLeans και αναφέρεται το 1390 σαν η πρίκα της συζύγου του τότε αρχηγού της φατρίας Lachlan Lubanach MacLean. Κατά την εξέγερση των Jacobites η Φατρία MacLean άνηκε στους υποστηρικτές, και στον πόλεμο των τριών εθνών στους βασιλόφρωνες. Κατά τη φάση αυτή, οι μονάδες του Cromwell, πολιορκήσαν το κάστρο δύο φορές. Κατά τη δεύτερη πολιορκία έχασαν τρία πλοία, το ναυάγιο ενός εκ των οποίων, βρίσκεται ακόμη στα νερά έξω από το κάστρο.

Αποτέλεσμα Τοποθεσίας: Μπορείτε αμέσως να κάνετε μια εφάπαξ ανταλλαγή όπως αναγράφεται στην Κάρτα Γεγονότος. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το αποτέλεσμα της Φατρίας Sinclair για την ανταλλαγή αυτή. Αν μπειτε στην Φατρία MacLean στο Ταμπλό Φατριών, αμέσως κερδίζετε 3 Πόντους Νίκης.

Loch Ness (C)

Τον Οκτώβριο του 1871 ή 1872, ο D. Mackenzie of Balhain είδε ένα αντικείμενο που έμοιαζε με κορμό ή ανάποδα γυρισμένη βάρκα να «στριφογυρίζει και να μπαينوβγαίνει στο νερό». Το αντικείμενο αρχικά κινούνταν αργά, και έπειτα εξαφανίστηκε γρήγορα. Ο Mackenzie έστειλε την ιστορία του με γράμμα στον Rupert Gould το 1934, και λίγο αργότερα το ενδιαφέρον σχετι-κά με το τέρας άρχισε να αυξάνεται.

Αποτέλεσμα Γεγονότος: Αμέσως παίρνετε 1 Νόμισμα για κάθε ανοιχτή Πλευρά Γεγονότος Καρτών Τοποθεσιών της περιοχής σας, συμπεριλαμβανο-μένου του Loch Ness.

Κάστρο Aramadale (C)

Μια έπαυλη κατασκευάστηκε αρχικά εδώ το 1790. Το 1815, ένα Σκωτσέζικο βαρωνικού στυλ κάστρο, περισσότερο για επίδειξη παρά για άμυνα, σχεδιάστηκε από τον James Gillespie Graham, και κατασκευάστηκε δίπλα στο σπίτι.

Αποτέλεσμα Γεγονότος: Αμέσως επιστρέψτε οποιονδήποτε αριθμό Πέτρας στο απόθεμα για να πάρετε 3 Πόντους Νίκης ανά επιστρεφόμενη Πέτρα.

Loch Morar (C)

Θρύλοι λένε ότι η θέα του Mhorag, είναι και ανακοίνωση του θανάτου ενός μέλους της φατρίας των MacDonald. Επίσης λέγεται ότι η Loch Morar συνδέεται με τις λίμνες και τα ποτάμια του Great Glen, όπως την Loch Ness, μέσα από έναν λαβύρινθο υπογείων τούνελ.

Αποτέλεσμα Γεγονότος: Αμέσως επιστρέψτε 2 Σκωτσέζους στο απόθεμα για να κερδίσετε 9 Πόντους Νίκης.

Κάστρο Moil (D)

Το κάστρο, η αρχαία έδρα της φατριάς Mackinnon, ήταν ένα φρούριο ελέγχου του πορθμού Kyle Akin, μεταξύ του Skye και της κυρίως χώρας, μέσα από τον οποίο έπρεπε να περάσουν τα πλοία, ή αλλιώς θα έπρεπε να πάνε μέσω του φουρτουνιασμένου περάσματος του The Minch. Σύμφωνα με την παράδοση, ο δισέγγονος του Alpin mac Echdach, ο Findanus, ο 4ος αρχηγός των MacKinnon, έβαλε τους Dunakin στην φατρία γύρω στο 900, παντρεύόμενος μια Νορβηγή πριγκίπισσα με το ψευδώνυμο «Saucy Mary». Ο Findanus και η γυναίκα του έβαλαν μια βαριά αλυσίδα κατά μήκος του περάσματος και μαζεύαν διόδια από όλα τα σκάφη που περνούσαν. Η Πριγκίπισσα είναι θαμμένη στο Beinn na Caillich του Skye, κοιτάζοντας προς τη Νορβηγία.

Αποτέλεσμα Τοποθεσίας: Αμέσως πάρτε 2 Νομίσματα. Μπορείτε να μετακινήσετε 1 Σκωτσέζο από οπουδήποτε στην Περιοχή σας, στο Αρχικό σας Κάστρο, δωρεάν.

Κάστρο της Mey (D)

Το πνεύμα της Green Lady στοιχειώνει το κάστρο αυτό. Λέγεται ότι ήταν η κόρη του Dou Έρλ του Caithness. Ερωτεύτηκε έναν αγρότη και ο πατέρας της την κλείδωσε στον τελευταίο όροφο του κάστρου. Από τη στεναχώρια της έπεσε από το παράθυρο και αυτοκτόνησε.

Αποτέλεσμα Τοποθεσίας: Αμέσως επιστρέψτε 1 Σκωτσέζο στο απόθεμά σας και αφαιρέστε 2 Πλακίδια από την περιοχή σας. Η τοποθέτηση των πλακιδίων εξακολουθεί να πρέπει να είναι έγκυρη. Αν αφαιρέσετε ένα Πλακίδιο Υπερ-Κτισίματος, όλα τα πλακίδια από κάτω του αφαιρούνται επίσης. Αν αφαιρέσετε ένα Πλακίδιο Τοποθεσίας, κρατάτε την Κάρτα Τοποθεσίας. Τυχόν πόροι στα πλακίδια μεταφέρονται στο Κάστρο της Φατριάς σας.

Τα Γεγονότα του Chronicle «Σφυρί των Σκωτσέζων» (κάρτες αντικατάστασης)

Loch Lomond (A)

Το ποίημα Loch Lomond λέγεται ότι βασίζεται στο γράμμα του νεαρού στρατιώτη Donald McDonald της Φατριάς Kerrloch προς την αγαπημένη του Moira μετά την δεύτερη εξέγερση των Jacobite το 1745, καθώς περίμενε στο Κάστρο Carlisle την εκτέλεσή του, για τη συμμετοχή του στην εξέγερση. Πιθανώς βασιζόμενος στο γράμμα, ο Andrew Lang έγραψε τους περίφημους στίχους του The Bonnie Banks o' Loch Lomond, το οποίο εμφανίστηκε γύρω στο 1876. Το ποίημα μελοποιήθηκε μετά από χρόνια και σήμερα είναι ένα παραδοσιακό Σκωτσέζικο τραγούδι, το οποίο έγινε ευρέως γνωστό μέσα από την επανεκτέλεση της Σκωτσέζικης μπάντας Runrig.

Αποτέλεσμα Τοποθεσίας: Αμέσως πάρτε όλα τα Νομίσματα από την γραμμή Αγοράς Αγγλίας.

Εκκλησία Glenfinnan (B)

Η Εκκλησία της St Mary και του St Finnan είναι μια από τις πιο γραφικές και ιστορικά σημαντικές περιοχές των Χάιλαντς, στην κορυφή της Loch Shiel, εκεί όπου ο Charles Edward Stuart ύψωσε τη σημαία του μπροστά στις υπόλοιπες φατρίες.

Αποτέλεσμα Τοποθεσίας: Αμέσως ενεργοποιήστε την Glenfinnan Church και όλα τα γειτονικά Πλακίδια. Κανένα Πλακίδιο δεν μπορεί να ενεργοποιηθεί περισσότερες από μια φορές στη σειρά κάθε παίκτη.

Μνημείο Glenfinnan (C)

Στην πραγματικότητα αυτή ήταν η αφορμή της μεγάλης εξέγερση των Jacobites, η οποία έληξε άδοξα στο Culloden. Μισό αιώνα αργότερα, μια συγκεκριμένη ρομαντικοποίηση των γεγονότων της εποχής ξεκίνησε, μέχρι και την έγερση του μνημείου στην περιοχή αυτή, το 1815.

Αποτέλεσμα Γεγονότος: Μπορείτε να ανταλλάξετε αμέσως τη θέση του Άγγλου και ενός Πλακιδίου στο Rondel. Πάρτε ένα Πλακίδιο του Rondel, αφαιρέστε τον Άγγλο από την θέση του και τοποθετήστε τον στην κενή θέση από την οποία πήρατε το Πλακίδιο. Τοποθετήστε το Πλακίδιο στην θέση όπου βρισκόταν ο Άγγλος.

Στρατιωτική Λεωφόρος του Στρατηγού Wade (D)

Ένα δίκτυο δρόμων, το οποίο αποκαλείται μερικές φορές σαν Στρατιωτική Λεωφόρος του Στρατηγού Wade, και κατασκευάστηκε στα Χάιλαντς κατά τα μέσα του 18ου αιώνα, σαν μέρος της προσπάθειας της Βρετανικής Κυβέρνησης να φέρει τάξη σε ένα κομμάτι της χώρας, στο οποίο είχε συμβεί η εξέγερση των Jacobite το 1715.

Αποτέλεσμα Γεγονότος: Πάρτε 1 Νόμισμα. Τοποθετήστε 1 Δείκτη Φατριάς στο Ταμπλό Φατριών, ακολουθώντας τους βασικούς κανόνες. Ακόμη κι αν δεν υπάρχει θέση ή δεν θέλετε να τοποθετήσετε Δείκτη, μπορείτε να γυρίσετε την κάρτα αυτή στην πλευρά γεγονότος της.

Chronicle 7 - Μεταξύ Λφύρας και Ακμινος

2-4 Παίκτες.

Χρησιμοποιώντας το Chronicle αυτό, προστίθενται 10 λεπτά επιπλέον χρόνος παιχνιδιού.

Το Chronicle αυτό είναι μέσης δυσκολίας.



Περίληψη

Το Chronicle 7 προσθέτει ένα εύρος Ευκαιριών Σκοραρίσματος, για τον Πρώτο Γύρο Σκοραρίσματος.

Περιεχόμενα

10 Κάρτες Σκοραρίσματος Great Glen

28 Δείκτες Ψηφοφορίας (16 x ΑΥΕ, 12 x ΝΑΥ).

Προσαρμογή Προετοιμασίας

Όλες οι Κάρτες Σκοραρίσματος ανακατεύονται και ανοίγεται 5 τυχαίες.

Αυτές τοποθετούνται ανοιχτές δίπλα στο Rondel.

Νέοι Κανόνες

Αν ένας παίκτης πάρει ένα Πλακίδιο Χαρακτήρα, αφού τοποθετήσει τον Δείκτη Φατριάς, γίνεται *Σύναξη της Φατριάς*.

Ο παίκτης που πήρε το Πλακίδιο Χαρακτήρα πρέπει να επιλέξει μια Κάρτα Σκοραρίσματος Great Glen για την οποία δεν έχει γίνει ψηφοφορία. Κάθε παίκτης επιλέγει κρυφά έναν δείκτη ΑΥΕ ή ΝΑΥ στο χέρι του. Οι δείκτες αποκαλύπτονται ταυτόχρονα όλοι και τοποθετούνται στην Κάρτα Σκοραρίσματος. Αν η κάρτα λάβει περισσότερα ή ίσα ΑΥΕ από ΝΑΥ, τότε το Σκοράρισμα της κάρτας θα εκτελεστεί στο τέλος του παιχνιδιού. Αν και οι 5 ψηφοφορίες γίνουν, τότε δεν γίνονται επιπλέον ψηφοφορίες για τα επόμενα Πλακίδια Χαρακτήρων.

Σκοράρισμα

Τα σκοραρίσματα πάντα επιβραβεύουν τον παίκτη που έχει εκτελέσει καλύτερα την εργασία που αναφέρεται στην Κάρτα Σκοραρίσματος Great Glen. Σε περίπτωση ισοπαλίας, οι πόντοι μοιράζονται μεταξύ όλων των ισόπαλων παικτών (στρογγυλοποίηση προς τα πάνω).

Οι κάρτες σκοραρίσματος:



Ο παίκτης με τα περισσότερα Πρόβατα και Αγελάδες στην Περιοχή του, κερδίζει 10 Πόντους Νίκης.



10 Πόντοι Νίκης απονέμονται στον παίκτη με το μεγαλύτερο τετράγωνο Πλακιδίων στην περιοχή του (2x2, 3x3, 4x4 κλπ). Η Περιοχή δεν χρειάζεται να έχει τετράγωνο σχήμα, αλλά αρκεί ένα κομμάτι της να είναι σε σχήμα τετραγώνου.



Ο παίκτης με το Περισσότερο Ξύλο και Πέτρα στην Περιοχή του, κερδίζει 10 Πόντους Νίκης.



Ο αριθμός των σετ από

- Σκωτσέζο στο Αρχικό Κάστρο
- Βαρέλι Ουίσκι
- Κάρτα Τοποθεσίας και
- Πλακίδιο Χαρακτήρα

συγκρίνεται. Ο παίκτης με τον μεγαλύτερο αριθμό σετ, κερδίζει 10 Πόντους Νίκης. Το αποτέλεσμα του Κάστρου Μοιλ υπολογίζεται για το σκοράρισμα σετ.

Παράδειγμα: Η Ιωάννα έχει 3 Σκωτσέζους στο Αρχικό Κάστρο της, 5 Βαρέλια Ουίσκι, 4 Κάρτες Τοποθεσιών και 2 Χαρακτήρες. Έτσι, έχει 2 σετ.

Chronicle 7 - Μεταξύ Λούρας και Άκμιονος



10 Πόντοι Νίκης απονέμονται στον παίκτη με τα περισσότερα Κάστρα και τουλάχιστον 1 Σκωτσέζο σε αυτά. Αυτό συμπεριλαμβάνει το Αρχικό Κάστρο. Αν παίζετε με το Chronicle των Penny Mobs, συμπεριλαμβάνεται και το Mike McCastle για τον παίκτη που ελέγχει τον Mike McCastle.



Ο παίκτης με τα περισσότερα Πλακίδια με Σύμβολο Ουίσκι  κερδίζει 10 Πόντους Νίκης.



Ο παίκτης με την μικρότερη Περιοχή κερδίζει 10 Πόντους Νίκης... για να κάνει τους άλλους να νοιώσουν ακόμα χειρότερα.



Ο παίκτης με τα περισσότερα ορθογώνιας συνδεδεμένα βοσκοτόπια στην Περιοχή του, κερδίζει 10 Πόντους Νίκης.



Ο ιδιοκτήτης του Σκωτσέζου, που στην Περιοχή του βρίσκεται πιο μακριά από το Αρχικό του Κάστρο, κερδίζει 10 Πόντους Νίκης. Υπολογίστε Πόντους Μετακίνησης μέχρι το Αρχικό Κάστρο, για να βρείτε την απόσταση.



Αν η μετακίνηση στο Rondel οδηγήσει στο ξεσκαρτάρισμα ενός Πλακιδίου, αυτό ξεσκαρτάρεται στην **προσωπική Στοίβα Ξεσκαρταρίσματος** του ενεργού παίκτη. Κάθε παίκτης μπορεί να έχει τη δική του προσωπική Στοίβα Ξεσκαρταρίσματος. Το αποτέλεσμα αυτό ξεκινάει από την αρχή του παιχνιδιού, οπότε και η Κάρτα Σκοραρίσματος είναι διαθέσιμη, ακόμη και πριν ψηφιστεί! Ο παίκτης με τα περισσότερα πλακίδια στην προσωπική του Στοίβα Ξεσκαρταρίσματος, κερδίζει 10 Πόντους Νίκης. Αν ένας παίκτης μπορεί να πάρει ένα Πλακίδιο από τα Σκάρτα, τότε μπορεί αν επιλέξει μεταξύ των Ξεσκαρταρισμένων Πλακιδίων όλων των παικτών. Όταν χρησιμοποιείτε το Ζάρι, αν ξεσκαρταριστούν Πλακίδια από το Ζάρι, τότε επιστρέφουν στην κανονική στοίβα Ξεσκαρταρίσματος. Τα πλακίδια εκεί δεν συμμετέχουν στο σκοράρισμα.

Αν παίζετε με το Chronicle *Σφυρί των Σκωτσέζων*, όταν ο Άγγλος που ελέγχετε αφαιρέσει ένα πλακίδιο αυτό πάει στην προσωπική σας στοίβα ξεσκαρταρίσματος.

Chronicle 8 - O Penny Mob

2-4 Παίκτες. Χρησιμοποιώντας το Chronicle αυτό, προστίθενται 10 λεπτά επιπλέον χρόνος παιχνιδιού.
Το Chronicle αυτό είναι δύσκολο.



Περίληψη

Penny Mobs ήταν το όνομα που χρησιμοποιούσε ο τύπος για να περιγράψει την συμμορία των δρόμων που δρούσε στην Γλασκώβη της Σκωτίας, στις αρχές της δεκαετίας του 1870. Καθώς το δικαστικό σύστημα προσέφερε μεγάλα πρόστιμα εναλλακτικά της φυλάκισης, τα μέλη της συμμορίας, συχνά έμεναν γρήγορα ελεύθερα, μαζεύοντας χρήματα από όλα τα μέλη με «μια πέννα ανά κεφάλι» με βάση το οποίο βγήκε και η ονομασία τους. Αρκετοί από αυτούς, κρυβόντουσαν στα Χάιλαντς.

Περιεχόμενα

- 9 Penny Mobsters Βασικού Παιχνιδιού με S ή B στην πλάτη τους.
- 7 Penny Mobsters για χρήση με άλλα Chronicles, με 2 σύμβολα Chronicles.
- 28 Πέννες (με μια πλευρά -1 Πόντου Νίκης και μια +1 Πόντου Νίκης).
- 14 Δείκτες σύμφωνα με τις παρακάτω περιγραφές των Penny Mobsters.

Προσαρμογή Προετοιμασίας

Κάθε παίκτης παίρνει 7 Πέννες με την πλευρά -1 Πόντου Νίκης ανοιχτή και τις τοποθετεί στο Αρχικό Κάστρο του. Πάρτε όλους τους Penny Mobsters του Βασικού Παιχνιδιού. Προσθέστε όλους τους Penny Mobsters με τα σύμβολα Chronicle των Chronicles που έχετε επιλέξει. Ανακατέψτε όλους τους Penny Mobsters και τυχαία επιλέξτε:

- ▶ 6 Penny Mobsters αν παίζετε με 4 παίκτες
- ▶ 4 Penny Mobsters αν παίζετε με 3 παίκτες
- ▶ 3 Penny Mobsters αν παίζετε με 2 παίκτες

Από τους επιλεγμένους Penny Mobsters, τοποθετήστε όσους έχουν S στην πίσω πλευρά, ανοιχτούς δίπλα στο Rondel. Αυτοί είναι στη φυλακή. Οι Mobsters με B στην πίσω πλευρά, προστίθενται στη φυλακή όταν το πρώτο Πλακίδιο της στοίβας B προστεθεί στο Rondel. Επιστρέψτε τυχόν αχρησιμοποίητους Penny Mobsters στο κουτί του παιχνιδιού.

Σημείωση: Οι *Kenneth McSnitch*, *Fergus MacDarkie* και *Mike McCastle* είναι μόνο για παιχνίδι 3+ παικτών!

Νέοι Κανόνες

Στο τέλος της σειράς κάθε παίκτη, ο παίκτης αυτός μπορεί:

- ▶ Να τοποθετήσει 1 Πέννα του σε έναν Penny Mobster στη φυλακή. Η Πέννα γυρίζει στην πλευρά +1 Πόντου Νίκης. Αν δεν υπάρχει κανένας Penny Mobster στη φυλακή, δεν μπορεί να τοποθετηθεί Πέννα.
- ▶ Να πάρει 1 από τους Penny Mobsters και όλες τις Πέννες πάνω του, τοποθετώντας τον μπροστά του.

Αν ένας Mobster αποκτηθεί, ο παίκτης πλέον τον ελέγχει. Το αποτέλεσμα του ενεργοποιείται αμέσως.

Σκοράρισμα

Στο τέλος του παιχνιδιού, προστίθεται το εξής Σκοράρισμα στον γύρο Τελικού Σκοραρίσματος:

- ▶ Κάθε Penny Mobster κοστίζει Πόντους Νίκης, όπως αναγράφεται πάνω του.
- ▶ Κάθε Πέννα στην πλευρά -1 Πόντου Νίκης που είναι στην κατοχή ενός παίκτη κοστίζει 1 ΠΝ.
- ▶ Κάθε Πέννα στην πλευρά +1 Πόντου Νίκης δίνει 1 Πόντο Νίκης.



Οι Penny Mobsters



Peggy McWander (S)

Όταν πάρετε την Peggy McWander παίρνετε μαζί και τους 2 δείκτες της.

Σε οποιαδήποτε επόμενη σειρά σας, μπορείτε να τοποθετήσετε 1 (ή και τους δύο) Δείκτες Peggy McWander σε οποιαδήποτε ελεύθερη Θέση Φατρίας του Ταμπλό Φατριών.

Αν κάποιος άλλος παίκτης θέλει να πάρει την Θέση Φατρίας με τον Δείκτη Peggy McWander, πρέπει να πληρώσει στον ιδιοκτήτη της Peggy McWander τον εικονιζόμενο στον Δείκτη αριθμό Νομισμάτων, αλλιώς δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτή την Φατρία.

Εσείς που σας ανήκει η Peggy McWander μπορείτε να πάρετε τη Θέση Φατρίας χωρίς να πληρώσετε το κόστος Δείκτη της Peggy McWander, αλλά πληρώνετε κανονικά τυχόν κόστος δρόμων. Ο Δείκτης της Peggy McWander έπειτα ξεσκαρτάρεται.



Chronicle 8 - O Penny Mob



Joe McDuff (S)

Όταν πάρετε τον Joe McDuff παίρνετε μαζί και τους 3 δείκτες του.

Σε οποιαδήποτε επόμενη σειρά σας, μπορείτε να ξοδέψετε 1 (ή περισσότερους) από τους Δείκτες Joe McDuff για να πάρετε την μεγαλύτερη στοίβα Νομισμάτων από οποιαδήποτε 1 γραμμή της Αγοράς. Αν παίζετε με το Chronicle *Σφυρί των Σκωτσέζων*, υπολογίζεται και η γραμμή Αγοράς Αγγλίας.



Bruce McMail (S)

Όταν πάρετε τον Bruce McMail παίρνετε μαζί και 3 Νομίσματα, από το απόθεμα.

Αν ένας άλλος παίκτης παράγει έναν πόρο ενεργοποιώντας ένα Πλακίδιο Ζώνων (Z) ή Υλικών (M) μπορείτε αν θέλετε να πληρώσετε στον παίκτη 1 από τα Νομίσματα του Bruce McMail και να πάρετε 1 παραγόμενο πόρο από τον παίκτη αυτό. Τοποθετήστε τον πόρο οπουδήποτε στην περιοχή σας, ή πουλήστε τον στην Αγορά.



Peggy McLaird (S)

Όταν πάρετε την Peggy McLaird παίρνετε μαζί και τους 3 δείκτες της.

Σε οποιαδήποτε επόμενη σειρά σας, μπορείτε να ξοδέψετε 1 Δείκτη της Peggy McLaird τοποθετώντας τον σε ένα οποιοδήποτε Πλακίδιο του Rondel, το οποίο βρίσκεται πιο μπροστά από το Πιόνι σας. Το Πλακίδιο αυτό είναι δεσμευμένο για εσάς.

Ένας άλλος παίκτης μπορεί να πάρει το δεσμευμένο Πλακίδιο μόνο αν πληρώσει τον εικονιζόμενο στον Δείκτη Peggy McLaird, αριθμό Νομισμάτων. Ο κάτοχος της Peggy McLaird παίρνει τα Νομίσματα.

Αν κανένας παίκτης δεν πάρει το δεσμευμένο Πλακίδιο, εσείς **πρέπει** να το πάρετε στην επόμενη σειρά σας. Δεν μπορείτε να επιλέξετε άλλο Πλακίδιο. Ο κάτοχος της Peggy McLaird δεν χρειάζεται να πληρώσει το κόστος του Δείκτη.

Πρέπει να μπορείτε να πάρετε το Πλακίδιο που δεσμεύετε όταν το κάνετε. Αν στην επόμενη σειρά σας, δεν μπορείτε να πάρετε το Πλακίδιο (λόγω αλλαγών στο απόθεμα της Αγοράς, για παράδειγμα), γυρίστε πλευρά στην Peggy McLaird και ξεσκαρτάρετε τυχόν εναπομείναντες δείκτες της. Δεν μπορείτε πλέον να χρησιμοποιήσετε την Peggy McLaird. Εξακολουθείτε να πληρώνετε κανονικά την ποινή που αναγράφεται στην κάρτα της, στο τέλος του παιχνιδιού.

Ο Δείκτης Peggy McLaird έπειτα ξεσκαρτάρεται.

Όταν ολοκληρώσετε το παιχνίδι μετακινούμενοι πάνω ή πέρα από το Πλακίδιο *Τέλους*, δεν μπορείτε να δεσμεύσετε άλλο Πλακίδιο, ακόμη κι αν σας έχουν απομείνει Δείκτες Peggy McLaird, μιας και πρέπει να μπορείτε να πάρετε το Πλακίδιο για να μπορείτε να τοποθετήσετε έναν Δείκτη Peggy McLaird.





Kenneth McSnitch (S)

Ο απατεώνας αυτός είναι για παιχνίδια **με 3 παίκτες και άνω**. Όταν πάρετε τον Kenneth McSnitch παίρνετε μαζί και τον Δείκτη του. Μπορείτε αμέσως (ή σε επόμενη σειρά σας) να τοποθετήσετε 1 Σκωτσέζο σας (από το απόθεμα ή την Περιοχή σας) σε οποιοδήποτε Πλακίδιο περιοχής άλλου παίκτη. Ο Σκωτσέζος αυτός αναπαριστάνει τον Kenneth McSnitch. Τοποθετήστε τον Δείκτη του Kenneth McSnitch κάτω από τον Σκωτσέζο σας, για να ξεχωρίζει. Μπορείτε να μετακινήσετε τον Kenneth McSnitch χρησιμοποιώντας Πόντους Μετακίνησης. Αν μετακινήσετε τον Kenneth McSnitch σε ένα Πλακίδιο που έχει πόρους, μπορείτε να κλέψετε (πάρετε) 1 πόρο, εκτός κι αν οι πόροι φυλάσσονται από αντίπαλο Σκωτσέζο. Αν ο Kenneth McSnitch κλέψει έναν πόρο, μπορείτε αμέσως να τον τοποθετήσετε στην περιοχή ενός άλλου παίκτη. Αν ένας αντίπαλος Σκωτσέζος μπει στο Πλακίδιο του Kenneth McSnitch ή αν το Πλακίδιο αυτό ξεσκεταριστεί, τότε αμέσως τοποθετείτε τον Kenneth McSnitch στην περιοχή ενός άλλου παίκτη.



Fergus McDarkie (S)

Ο απατεώνας αυτός είναι για παιχνίδια **με 3 παίκτες και άνω**. Όταν πάρετε τον Fergus McDarkie παίρνετε μαζί και τον Δείκτη του. Μπορείτε αμέσως (ή σε οποιαδήποτε επόμενη σειρά σας) να τοποθετήσετε 1 Σκωτσέζο σας σε οποιοδήποτε Πλακίδιο της περιοχής ενός άλλου παίκτη. Ο Σκωτσέζος αυτός αναπαριστάνει τον Fergus McDarkie. Τοποθετήστε τον δείκτη Fergus McDarkie κάτω από τον Σκωτσέζο σας, για να ξεχωρίζει.

Αν ένα Πλακίδιο κατασκευαστεί ορθογωνίως ή διαγωνίως γειτονικά στο Πλακίδιο του Fergus McDarkie, ο παίκτης που κατασκευάζει το Πλακίδιο πρέπει να σας πληρώσει 1 Νόμισμα. Το Νόμισμα είναι μέρος του κόστους απόκτησης του Πλακιδίου. Αν ο παίκτης δεν μπορεί να πληρώσει το Νόμισμα, τότε δεν μπορεί να κατασκευάσει εκεί. Αφού πάρετε ένα Νόμισμα με τον τρόπο αυτό, πρέπει να τοποθετήσετε τον Fergus McDarkie στην περιοχή ενός άλλου παίκτη. Αν ένας αντίπαλος Σκωτσέζος μπει στο Πλακίδιο του Fergus McDarkie ή αν το Πλακίδιο αυτό ξεσκεταριστεί, τότε αμέσως τοποθετείτε τον Fergus McDarkie στην περιοχή ενός άλλου παίκτη.

Ο Fergus McDarkie δεν μπορεί να μετακινηθεί ξοδεύοντας Πόντους Μετακίνησης.



Sibyl MacSponge (B)

Αφού πάρετε την Sibyl MacSponge, όποτε ένας άλλος παίκτης κερδίσει τουλάχιστον 6 Πόντους Νίκης από μια πηγή, κατά τη σειρά του, ο παίκτης πρέπει να σας δώσει 1 από αυτούς τους Πόντους Νίκης. Η ικανότητα αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια μόνο φορά στη σειρά κάθε παίκτη.

Στους Γύρους Σκοραρίσματος, όποτε ένας παίκτης κερδίσει τουλάχιστον 6 Πόντους Νίκης από μια πηγή, ο παίκτης πρέπει να σας δώσει 1 από αυτούς τους Πόντους Νίκης. Αυτό μπορεί να συμβεί πολλές φορές σε κάθε γύρο Σκοραρίσματος, και πολλές φορές με κάθε παίκτη.



Derek Anderson (B)

Μια φορά στο παιχνίδι, μπορείτε να ενεργοποιήσετε τον Derek Anderson σε 1 από τις σειρές σας για να κλέψετε 1 Πλακίδιο από οποιονδήποτε παίκτη και να το τοποθετήσετε (έγκυρα) στην Περιοχή ενός άλλου παίκτη. Το πλακίδιο δεν ενεργοποιείται το ίδιο, ούτε ενεργοποιεί γειτονικά Πλακίδια με τον τρόπο αυτό. Η τοποθέτηση πρέπει να παραμένει έγκυρη τόσο στην Περιοχή από την οποία αφαιρέθηκε, όσο και σε αυτή στην οποία προστέθηκε. Δεν χρειάζεται να υπάρχει Σκωτσέζος σε γειτονικό Πλακίδιο όταν προστίθεται το μετακινημένο Πλακίδιο σε μια άλλη Περιοχή με τον τρόπο αυτό. Όλοι οι υπόλοιποι Κανόνες Τοποθέτησης ακολουθούνται κανονικά.

Δεν επιτρέπεται με τον τρόπο αυτό να κλέψετε ένα Πλακίδιο Ανταλλαγής.



Αν ένα Πλακίδιο Υπερ-Κτισίματος μετακινηθεί, όλα τα πλακίδια από κάτω του, μετακινούνται μαζί του.



Mike McCastle (B)

Ο απατεώνας αυτός είναι για παιχνίδια **με 3 παίκτες και άνω**. Όταν πάρετε τον Mike McCastle παίρνετε μαζί και τον Δείκτη του. Μπορείτε αμέσως (ή σε επόμενη σειρά σας) να τοποθετήσετε 1 Σκωτσέζο σας (από το απόθεμα ή την Περιοχή σας) στο Αρχικό Κάστρο ενός άλλου παίκτη. Ο Σκωτσέζος αυτός αναπαριστάει τον Mike McCastle. Τοποθετήστε τον Δείκτη του Mike McCastle κάτω από τον Σκωτσέζο σας, για να ξεχωρίζει.

Στο Σκοράρισμα, 1 από τους Σκωτσέζους των άλλων παικτών στο Αρχικό Κάστρο τους δεν υπολογίζεται για το Σκοράρισμα Σκωτσέζων, αλλά ο Mike McCastle υπολογίζεται σαν Σκωτσέζος του δικού σας Αρχικού Κάστρου. Ο Mike McCastle δεν μετακινείται. Αν ο άλλος παίκτης μετακινήσει έναν Σκωτσέζο στο Αρχικό του Κάστρο, ο Mike McCastle πρέπει να φύγει και να τοποθετηθεί στο Αρχικό Κάστρο άλλου παίκτη, της επιλογής του κατόχου του Mike McCastle.



Calum McQuack (B)

Ο Calum McQuack πηγαίνει μαζί με το πλοίο σας. Όταν το πλοίο σας προσπεράει το πλοίο ενός άλλου παίκτη ή το αντίστροφο, μπορείτε να δώσετε στον παίκτη αυτό 1 από τις Πέννες σας που αξίζουν -1 Πόντο Νίκης.

Μια φορά ανά παιχνίδι, όταν το πλοίο σας φτάσει σε ένα Κάστρο και πάρετε έναν Δείκτη Επιβράβευσης, μπορείτε να επιλέξετε 1 δείκτη και έπειτα τυχαία άλλον ένα. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί οι bonus δείκτες να μην φτάσουν για όλους τους παίκτες. Κρίμα, ας προχωρούσαν πιο γρήγορα.



Bully McMuscle (B)

Ο Bully McMuscle πηγαίνει με το πλοίο σας. Όταν μετακινείτε το πλοίο σας, μπορείτε να προσπεράσετε αντίπαλα πλοία χωρίς να πληρώσετε Πόντο Μετακίνησης για το Πλακίδιο Ποταμού στο οποίο βρίσκεται το πλοίο εκείνο.

Μια φορά ανά παιχνίδι, όταν το πλοίο σας φτάσει σε ένα Κάστρο και πάρετε έναν Δείκτη Επιβράβευσης, μπορείτε να επιλέξετε 1 δείκτη και έπειτα τυχαία άλλον ένα. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί οι bonus δείκτες να μην φτάσουν για όλους τους παίκτες. Κρίμα, ας προχωρούσαν πιο γρήγορα.



Fraser McStarve (B)

Ο Fraser λατρεύει το Χάγκις. Μια φορά ανά παιχνίδι, κατά το Σκοράρισμα Χάγκις και πριν το Ζάρι ριχτεί, κλέβετε 1 Δείκτη Χάγκις από έναν παίκτη της επιλογής σας. Ο παίκτης αυτός αποφασίζει ποιόν Δείκτη Χάγκις θα σας δώσει. Τοποθετείτε τον Δείκτη Χάγκις κλειστό στο τραπέζι σας.

Chronicle 8 - O Penny Mobs



Oonagh McHagg (B)

Μια φορά ανά Σκοράρισμα Χάγκις, μπορείτε αν θέλετε να ρίξετε ξανά 1 από τις 4 Ζαριές Χάγκις, αμέσως αφού ριχτεί η αρχική ζαριά.



Elsbeth McTrick (S)

Όταν μετακινείστε πάνω από το βουνό ή όταν φεύγετε από αυτό, μπορείτε να ανταλλάξετε 1 από τους πόρους ή τα νομίσματα του βουνού με 1 πόρο από το απόθεμα (Ξύλο, Πέτρα, Αγέλαδα, Πρόβατο ή Κριθάρι).



Erin MacMalt (B)

Αν μετακινηθείτε πέρα από ένα Πλακίδιο Πώλησης Μονοποικιλιακού, μπορείτε να πουλήσετε στην αριστερή θέση Bonus Πώλησης, επιπλέον της Θέσης Πώλησης δεξιά. Έτσι, μπορείτε να πουλήσετε 2 βαρέλια όταν προσπερνάτε το Πλακίδιο Πώλησης Μονοποικιλιακού.



John McClaim (S)

Όταν πάρετε τον John McClaim, παίρνετε μαζί και τους 3 Δείκτες του. Σε οποιαδήποτε σειρά σας, μπορείτε να τοποθετήσετε 1 ή περισσότερους Δείκτες John McClaim σε μη γυρισμένες Κάρτες Τοποθεσιών (ακόμη στην Πλευρά Γεγονότος τους).

Αυτές οι Κάρτες Τοποθεσιών υπολογίζονται σαν Κάρτες Τοποθεσιών για εσάς κατά το σκοράρισμα, και συνεπώς όχι για τον παίκτη στον οποίο ανήκουν.

Αν ένας παίκτης γυρίσει μια Κάρτα Τοποθεσίας με Δείκτη John McClaim πάνω της, στην πλευρά Γεγονότος, ο Δείκτης John McClaim αφαιρείται μόνιμα από το παιχνίδι.



Αρκετοί άνθρωποι βοήθησαν να γίνει πραγματικότητα το *Glen More II: Chronicles*.



Ο Matthias Cramer, ο δημιουργός του *Glen More II: Chronicles*, σχεδιάζει και εκδίδει παιχνίδια από το 2010. Το πρώτο του παιχνίδι, το *Glen More*, ήταν υποψήφιο για το Διεθνές Βραβείο Παικτών. Με το *Lancaster*, ο Matthias κέρδισε το Βραβείο Παιχνιδιών Ολλανδίας και ήταν υποψήφιος για το Kennerspiel des Jahres, την κατηγορία των προχωρημένων παιχνιδιών των Βραβείων Spiel des Jahres. Το *Rococo*, που σχεδιάστηκε μαζί με τους Louis και Stefan Malz ήταν επίσης υποψήφιο για Kennerspiel des Jahres. Το βιογραφικό του περιλαμβάνει σημαντικά παιχνίδια όπως τα *Helvetia*, *Kraftwagen* και *Dynasties*.



Ο Klaus-Jurgen Wrede, είναι δημιουργός του *Carcassonne* και έχει σχεδιάσει το Chronicle «*Highlander - there can be only one*». Από την πρώτη του επίσκεψη στην έκθεση της Essen το 1989, οι σποραδικές παρτίδες επιτραπέζιων έγιναν πάθος του, και σύντομα η ανάπτυξη και δημιουργία των δικών του ιδεών ήταν το αποτέλεσμα. Το *Carcassonne* βγήκε Παιχνίδι της Χρονιάς το 2001 και κέρδισε το Γερμανικό Βραβείο Παιχνιδιών την ίδια χρονιά, όπως και πολλές διεθνείς επιβραβεύσεις. Περισσότερα παιχνίδια του μπήκαν στις προτάσεις για Spiel des Jahres σε επόμενες χρονιές. Όταν δημιουργεί παιχνίδια, ο Klaus-Jurgen Wrede ελκύεται ιδιαίτερα από την μετατροπή ιστορικών θεμάτων σε οικογενειακά παιχνίδια.



Ο Arve D. Fuhler είναι ο δημιουργός του Chronicle *The Penny Mobs*. Το όνομα Arve προέρχεται από την κατά ένα τέταρτο Φινλανδική καταγωγή του. Γεννημένος το 1966 στην Φρανκφούρτη της Γερμανίας. Σαν σχεδιαστής, εντυπωσιάζεται όταν ανακαλύπτει και σχεδιάζει δημιουργικές ιδέες και λύσεις: πώς μπορεί ένα θέμα, ένας μηχανισμός ή μια περίπλοκη διαδικασία να μετασχηματιστεί σε ένα απλό, παιχνιδιάρικο και διασκεδαστικό σύστημα ενεργειών; Πως μπορεί μια αισθητική, οπτική και απτή απεικόνιση να σχεδιαστεί; Η απάντηση σε αυτά τα ερωτήματα οδηγεί τον Arve στη σχεδίαση υπέροχων παιχνιδιών όπως τα *TA-KE*, *Festo!*, *El Gaucho* και *Pagoda* μεταξύ άλλων. Το επόμενο παιχνίδι του Arve (με ονομασία πρωτοτύπου *Capone City*), θα εκδοθεί από την Funtails.



Το *Spieleautoren Sudschwarzwald* (σχεδιαστές παιχνιδιών του Νότιου Μέλανα Δρυμού), SAS εν συντομία, είναι ένας νέος συνεταιρισμός από αφοσιωμένους σχεδιαστές και δοκιμαστές, στο Freiburg, της Γερμανίας. Η ομάδα συναντιέται μια φορά τη βδομάδα, από το 2013, για δοκιμές, συζητήσεις και αυτοβελτίωση. Επιπλέον, η SAS διοργανώνει ημέρες ευρύτερων δοκιμών στην περιοχή. Επιπλέον των δικών της παιχνιδιών, οι δοκιμές για εκδότες είναι επίσης στην ατζέντα τους. Έτσι, ξεκίνησε και η συνεργασία με την Funtails. Κάποια μέλη της SAS έχουν εμπλακεί έντονα στις δοκιμές του παιχνιδιού και των *Chronicles* και επίσης συνεισέφεραν στο promo Chronicle *The Loch Ness Monster*. Συμμετοχή είχαν οι Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Loffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schurer, Hogler Siefke, Martin & Rebekka Zeeb.

Credits

Σχεδίαση Παιχνιδιού:	Matthias Cramer
Διεύθυνση Δημιουργικού	Steffen Ruhl
Ανάπτυξη:	Andreas Geiermann, Steffen Ruhl, Ingelis Wipfelder
Παραγωγή:	Nils Herzmann
Καλλιτεχνική Διεύθυνση:	Daniel Muller
Εικονογραφήσεις:	Hendrik Noack, Jason Coates
Διεύθυνση Κοινότητας:	Andreas Geiermann, Nils Herzmann, Ingelis Wipfelder
Διορθώσεις:	Miguel Conceicao, David McMillan, Stephen Orr, Winona So, Tyler Somer
Επιπλέον Σχεδιασμός και QA:	Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Loffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schurer, Holger Siefke, Martin Zeeb, Rebekka Zeeb
Μετάφραση στα Ελληνικά:	Νίκος Χριστάκης

Ειδικές Ευχαριστίες

Ευχαριστούμε ιδιαίτερα όλους τους backers του Kickstarter, που μας βοήθησαν στην χρηματοδότηση του πρώτου μας παιχνιδιού. Τα σχόλια και οι πληροφορίες σας ήταν απίστευτα χρήσιμα!

Η ομάδα της Funtails θέλει να ευχαριστήσει ιδιαίτερα τους:

Andre Beutemps, Uli Blennemann, Andreas Buhlmann, Stefan Burkhardt, Luca Vince Caltabiano, τον λάθος Jason Coates, Marty Connell, Christwart Conrad, Susanne Cramer, Jan Cronauer, Kevin Delp, Dean Dunning, Sven Engelken, Christian Flender, τα μέλη του HAL9000, Richard Ham, Tom Heath, Nils Herzmann, Karsten Hoser, Jimmy Hudson, Mandi Hutchinson, Benjamin Knab, Jorg Koninger, Daniel Krause, Flavio De Leonardis Oivalf, Stefan Lampinen, Michael Liebe, Thomas List, Mike Love, Stefan Low, Melanie & Angelo Marrandino, David MacMillan, Jon McPeters, Matthias Nagy, Tilman Petters, Tim Ploger, Christoph Post, Jeremy D Salinas, Frank Schmidtdorff, Brody Sheard, Stephanie Straw, Jenni Stephens, Ellie und Chris, Markus Weihrauch, Michael J Wright, Dominik Zoliner.

Andreas:

Ένα μεγάλο ευχαριστώ στην Nicole Bochler για την υποστήριξή της τον τελευταίο χρόνο. Δεν θα τα κατάφερνα χωρίς εσένα <3.
Μεγάλο ευχαριστώ στον Steffen για τη συμμετοχή του σε αυτό το επικίνδυνο ταξίδι!
Ευχαριστώ Nils, Ingelis & Daniel για την φοβερή ομαδική δουλειά. Είστε υπέροχοι!
Ευχαριστώ Benjamin Sandberg & Christian Fern για την προσωπική υποστήριξη και τις ιδέες σας στο Kickstarter. Bro hug!
Ευχαριστώ Freio, Anna και Thomas για την υπέροχη δουλειά σας στο βίντεο του Kickstarter. Ήταν καλύτερο από ό,τι ποτέ φανταζόμασταν!
Ευχαριστώ Klaus-Jurgen Werde που είσαι ο άνθρωπος για όλες τις δουλειές!
Ευχαριστώ Jamey Stegmaier για τη δουλειά σου στο blog του Kickstarter. Ήταν απίστευτα χρήσιμο!

Daniel:

Ευχαριστίες στον Steffen Ruhl, ο οποίος βοήθησε για να μπορέσω να δουλέψω στο παιχνίδι αυτό, και στην τρομερή ομάδα της FUNTAILS. Η δουλειά μαζί σας ήταν πραγματικά διασκεδαστική! Θέλω επίσης να ευχαριστήσω την μέλλουσα σύζυγό μου Franziska. Σε ευχαριστώ για την υποστήριξή σου, ώστε τα όνειρά μου να γίνουν πραγματικότητα. Σε αγαπώ!

Nils:

Ειδικές ευχαριστίες στους Peter Csuka, Dan & Frank DiLorenzo, Judith & Charlotte Herzmann, Jamey Stegmaier, Matthias Trojnar.

Steffen:

Θέλω να ευχαριστήσω τη σύζυγό μου Jutta: Σε αγαπώ για την υποστήριξή σου όταν έχω τρελές ιδέες σαν και αυτή και για τη βοήθειά σου να κάνω τα όνειρά μου πραγματικότητα. Ευχαριστώ τις υπέροχες κόρες μου Snea και Liv. Τα χαμόγελά σας με κάνουν να ξεπερνάω και τις πιο δύσκολες εποχές. Τώρα κλείστε τα φώτα! Είμαι ιδιαίτερα ευγνώμων για την φοβερή ομάδα της Funtails και τις οικογένειές τους, που βοήθησαν να γίνει αυτό πραγματικότητα. Ειδικές ευχαριστίες στους Matthias Cramer, Gerhard Gohr, Stefan Kalveram, Astrid Krings-Gohr, Thomas και Lisa List, Mike Love, Claudia Scarabis, Julian Sommer, Marc Sommer.

Εις μνήμην του Jorg Rohrer.

Maikel Cheney Dr. Hans Höh Tobias Immich

©2020 Funtails GmbH. All Rights Reserved.

FEED THE KRAKEN

Sailors' favorite deduction game



www.funtails.de

