

Glen More

C h r o n i c l e s

Glen More II: Chronicles

Funtails, 2019

Matthias CRAMER

2 - 4 spelers vanaf 12 jaar

± 120 minuten



Glen More II: Chronicles

1. Neem een tegel

In tegenstelling tot veel andere spellen bestaat er geen vaste spelersvolgorde in Glen More II: Chronicles. In elke ronde is de actieve speler de laatste speler op het spelersspoor.



Het is de beurt aan speler Rood (laatste op het spelersspoor) en Rood beweegt zich naar de gekozen tegel en neemt die.



2. Als het een territoriumtegel is, voeg hem toe aan het eigen territorium

Plaats de tegel in overeenstemming met de plaatsingsregels.



3. Activeer de nieuwe en alle aangrenzende tegels ...

... in elke gewenste volgorde ...



... om grondstoffen en/of overwinningspunten te verzamelen, om Schotten te verplaatsen of om whisky te produceren.



Grondstoffen worden op de tegels gezet (tot maximaal 3).

Het spel in een notendop

Dan is het de beurt aan de volgende speler. Geel is nu de laatste speler op het spelersspoor en hij is aan de beurt. Geel gaat vooruit op het spelersspoor en hij neemt 'Robert the Bruce'.



4. Als het een persoon is, plaats men een clanmarker op het clanbord.

De personentegel wordt terzijde gelegd om punten te scoren (naast de eigen whiskyvaten en de speciale oriëntatiepuntkaarten).



Het plaatsen van een clanmarker geeft de speler nuttige en bruikbare éénmalige of bestendige effecten.



5. Voeg tegel(s) toe aan het spelersspoor.



6. Er vinden vier scorerondes plaats en een slotwaardering.

Als het spel eindigt na een variabel aantal rondes, wint de speler met de meeste overwinningpunten.



Het verhaal

In **Glen More II: Chronicles** kruipt elke speler in de rol van clanleider van een Schotse clan uit de vroege middeleeuwen tot de 19e eeuw, op zoek naar uitbreiding van zijn territorium en rijkdom. Het succes van de eigen clan hangt af van het vermogen om de juiste beslissing te nemen op het juiste moment - door gerst te verbouwen voor de whiskyproductie, door eigen goederen te verkopen op de verschillende markten, door vriend te worden met clans in de Schotse Hooglanden of door controle te krijgen over de speciale oriëntatiepunten zoals meren en kastelen.

Laat de eigen clan de grootste impact en indruk achter op de Schotse geschiedenis ? De speler die de meeste overwinningspunten (OP) heeft verzameld, heeft het gehaald ! Hij wint het spel en zijn clan staat boven alle anderen. **Slàinte mhath !**

Speloverzicht

- ▶ De speler in de laatste positie op het spelersspoor gaat vooruit naar de gekozen tegel (1a).
- ▶ De tegel wordt genomen (1b) en toegevoegd aan het clangebied (eigen territorium) van de speler (2). De tegel activeert zichzelf (3) en maximaal 8 aangrenzende tegels (vaak werden er hulpmiddelen op de tegels geplaatst) of ...
- ▶ ... werd de personentegel terzijde gelegd om punten te scoren. Hiermee kan een speciaal effect op het clanbord worden geactiveerd.
- ▶ Dan worden er 1 of meer tegels van de tegelstapel aan het spelersspoor toegevoegd.
- ▶ Dan komt de speler, die zich op de laatste positie van het spelersspoor bevindt, aan de beurt.
- ▶ Na het afwerken van elke tegelstapel, vindt er een scorefase plaats.
- ▶ Na de vierde reguliere scorefase (waardering) vindt er een eindwaardering plaats.

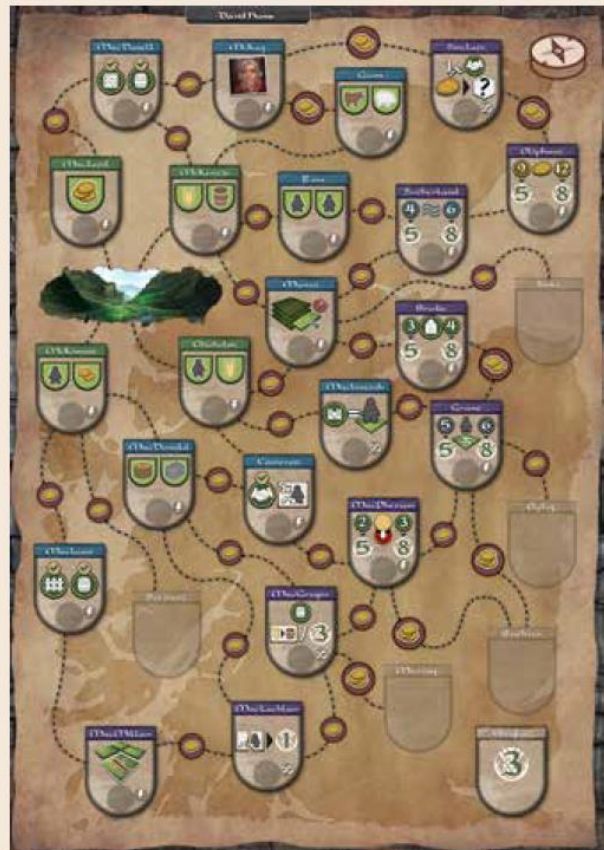
Het basisspel kan worden uitgebreid en het spel kan op veel manieren worden gewijzigd door een of meer 'Chronicles' (kronieken) toe te voegen. Voor de eerste spelpartijtjes raden we aan om het basisspel te spelen.

Spelmateriaal

► 1 spelersspoor



► 1 clanspeelbord



Spelmateriaal

⇒ 40 schotten (10 van elke kleur)



⇒ 40 clanmarkers (10 van elke kleur)



⇒ 40 munten



⇒ 1 zeszijdige dobbelsteen (met de cijfers 1-1-1-2-2-3)



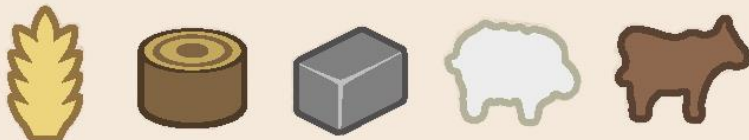
⇒ 70 overwinningspuntfiches in de volgende groottes:

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



⇒ 90 grondstoffenfiches

20x gerst 20x hout 20x steen 15x schaap 15x rund



⇒ 11 oriëntatiepuntkaarten



⇒ 25 whiskyvaten



⇒ 4 thuis tegels bestaande uit het startdorp (links) en het thuiskasteel (rechts).
Voor speldoeleinden worden deze thuis tegels behandeld als 2 afzonderlijke tegels.



⇒ 5 S tegels (starttegels)

14 A tegels

17 B tegels

17 C tegels

17 D tegels



⇒ 1 tegel David Hume



⇒ 8 Chronicles (kronieken) om het basisspel uit te breiden (inclusief extra spelmateriaal)



Een opmerking over de inhoud van de chronicles (kronieken):

Elke kroniek voegt spelregels en extra materiaal toe aan het spel. Om de duidelijkheid te behouden, wordt het basisspel als eerste beschreven.

Elke kroniek wordt gedetailleerd beschreven, aan het einde van deze handleiding.

Het speloverzicht

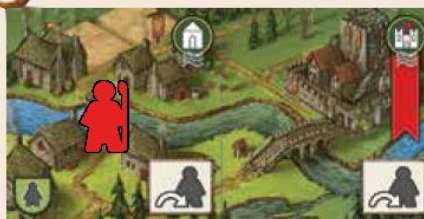
1. Basisinstallatie

Elke speler kiest 1 van de beschikbare kleuren en ontvangt:

- ▶ De thuisstegel in zijn kleur (een dubbel tegelstuk bestaande uit het thuiskasteel en het dorp langs de rivier).
- ▶ Alle Schotten in zijn kleur.
- ▶ Alle clanmarkers in zijn kleur.

Hij plaatst 1 Schot op zijn startdorpstegel.

1 De thuisstegel van de rode speler.



Schotten



Munten



Clanmarkers



2. De speeltafel opstellen

- ▶ Plaats zowel het clanbord als het spelersspoor in het midden van de tafel.
- ▶ Plaats de volgende materialen naast het bord als een algemene voorraad: de whiskyvaten, de grondstoffen (hout, steen, gerst, schaap, rund), de munten en alle overwinningspuntfiches.
- ▶ Plaats de oriëntatiepuntkaarten naast het speelbord. We raden aan om alleen de stapel A-kaarten aan het begin van het spel (met de voorkant zichtbaar) te plaatsen en de B, C en D stapel toe te voegen zodra deze oriëntatiepuntkaarten in het spel komen.

Het spelersspoor tegels A - D



lege ruimte achter de laatste spelfiguur op het spelersspoor

de markt

3. Bepalen van de initiële spelersvolgorde

- ▶ Eén speler neemt 1 Schot van elke speler in zijn gesloten hand.
- ▶ Hij zet de speelstukken in een willekeurige volgorde in opeenvolgende velden op het spelersspoor, te beginnen bij een veld naar keuze.
- ▶ De speler op de laatste positie is de startspeler en ontvangt 5 munten, de volgende spelers in de spelersvolgorde ontvangen respectievelijk 6, 7 en 8 munten.

2 spelers

Plaats de dobbelsteen, met de wijzers van de klok mee, op het veld vóór de eerste spelfiguur.

3 of 4 spelers

De dobbelsteen is optioneel voor het spel met 3 of 4 spelers (het verkort de speeltijd). Plaats de dobbelsteen, met de wijzers van de klok mee, op het veld boven de eerste spelfiguur als men beslist om de dobbelsteen te gebruiken.

oriëntatiepuntkaarten

Wat zijn de Chronicles (kronieken) ?

Elke kroniek is een uitbreiding op **Glen More II: Chronicles** en voegt een nieuw spelelement toe aan het basisspel. Als men nieuw is met het spel **Glen More II: Chronicles**, is het misschien raadzaam om eerst een paar spelpartijtjes te spelen zonder een kroniek.

Voor de beste ervaring raden we aan om in het begin maar één kroniek toe te voegen en later combinaties van twee of meer kronieken te proberen. Alle kronieken kunnen vrij worden gecombineerd.

Begin met het toevoegen van de 1ste kroniek 'Highland Boat Race' als men vertrouwd is geraakt met het basisspelmechanisme.

Spelopstelling

2 Grondstoffen



Whiskyvoorraad

Overwinningpunten



Grondstoffen, munten, overwinningpunten en whisky zijn in principe onbeperkt. Als er ooit een tekort zou zijn, mag het kortstondig door ander materiaal worden vervangen.

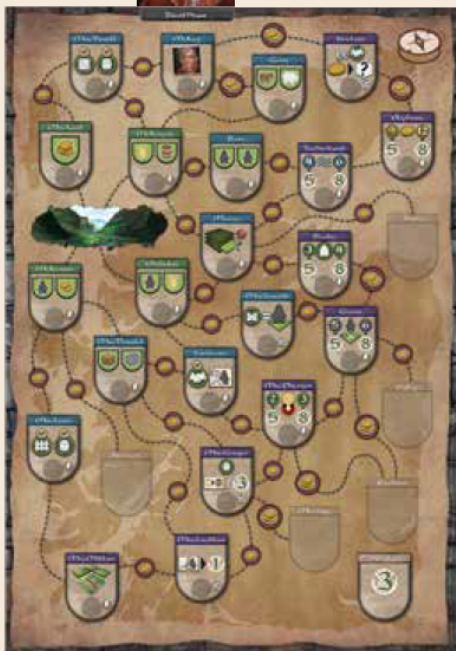
De Schotten zijn wel beperkt.



6

Het clanspeelbord

De tegel van David Hume wordt naast het clanspeelbord geplaatst.



4. De tegelstapels sorteren

- De vier tegelstapels (A tot D) worden verdekt zeer grondig gemixt en dan wordt elke stapel op zijn gemarkeerd veld op het spelersspoor geplaatst.
- De **eindtegel** wordt ongeveer in het midden van de D-stapel geplaatst.

Introductiespel

Voor het eerste spel of als men de voorkeur geeft aan een korter spel, raden we aan om de eindtegel boven op de D-stapel te plaatsen (in plaats van deze in het midden te plaatsen).

5. De opstelling van het spelersspoor

- Neem de 5 starttegels (met S aan de achterkant) en plaats deze open voor de speelstukken (of de dobbelsteen, indien gebruikt) zoals wordt getoond in de afbeelding op vorige pagina.
- Vul de resterende velden van het spelersspoor met tegels van de A-stapel met de wijzers van de klok mee. Het veld achter de laatste spelfiguur blijft leeg, zoals in de afbeelding wordt getoond.
- De opstelling van het spelersspoor zou er als volgt uit moeten zien: spelfiguren 1, 2, (3, 4) - (dobbelssteen) - tegels S - tegels A (...) - leeg veld.

Alleen voor 2 en 3 spelers

Plaats 1 munt van de voorraad op het meest linkse veld van elke marktrij (gemarkeerd met een 1).

6. Plaatsen van het extra materiaal

- Plaats de tegel David Hume naast het clanspeelbord.

Geavanceerde spelopstellingen

- Als men met een kroniek speelt, wijzigt telkens de spelopstelling. De wijzigingen kan men vinden in de specifieke spelregels van elke kroniek.
- Kies de kroniek die men wil spelen.
- Voeg de spelelementen van de nieuwe kroniek of kronieken toe en dit volgens de spelregels die bij elke kroniek horen.

Vóór het allereerste spel

Om de voorbereiding van de verschillende kronieken eenvoudiger te maken, kan men de desbetreffende materialen uitsorteren en bewaren in de passende kroniekdozen. Men kan de desbetreffende materialen herkennen aan het specifieke kroniekkicoon. Zo is het telkens heel gemakkelijk om de materialen te bewaren.

De in de spelregels gekozen mannelijke vorm verwijst altijd naar zowel mannelijke als vrouwelijke personen. Een dubbele aanduiding is weggelaten voor een betere leesbaarheid.

Spelverloop

Het spel wordt gespeeld over 4 rondes. De eerste ronde eindigt wanneer de laatste tegel van de A-stapel op het spelersspoor wordt geplaatst, de tweede ronde eindigt met de laatste B-tegel op het spelersspoor en de derde ronde eindigt wanneer de laatste C-tegel op het spelersspoor wordt geplaatst.

Een scorefase vindt onmiddellijk plaats wanneer de laatste tegel van een stapel (A tot en met C) wordt geplaatst (zie overwinningpunten scoren op pagina 17).

De vierde ronde eindigt als alle spelers zich op of over de eindtegel hebben bewogen. Er vindt dan nog een laatste scorefase (slotwaardering) plaats (zie 'Einde van het spel' op pagina 17).

Spelersvolgorde

In dit spel moet men rekening houden met het heel speciale feit dat, in tegenstelling tot veel andere spellen, er **geen vaste spelersvolgorde is !**

De speler wiens speelstuk zich aan het einde van het spelersspoor bevindt (net vóór de lege ruimte) is aan de beurt. Hij mag zijn speelstuk zo ver vooruitzetten op het spelersspoor als hij wil. Een speler kan dus eventueel meerdere speelbeurten achter elkaar uitvoeren zolang hij in de laatste positie op het spelersspoor blijft.

Dit betekent ook dat spelers mogelijk een ongelijk aantal speelbeurten hebben uitgevoerd op moment dat het spel eindigt.

De dobbelsteen

De dobbelsteen fungeert als een dummy speler die tegels op een willekeurige manier uitschakelt en dus ook de speeltijd verkort.

Dit gedeelte is alleen van toepassing als de dobbelsteen wordt gebruikt.

Als de dobbelsteen in de laatste positie staat, wordt deze gedobbeld. De dobbelsteen gaat het aantal tegels vooruit dat op de dobbelsteen wordt getoond. De dobbelsteen negeert lege velden en speelstukken. Als de dobbelsteen op een tegel landt met een kronieksymbool (zie volgende pagina: Anatomie van de tegels), gaat de dobbelsteen verder naar de volgende tegel zonder zo een kronieksymbool. Waar de dobbelsteen landt, wordt die tegel verwijderd en op de aflegstapel gelegd en de dobbelsteen neemt nu deze lege ruimte in beslag. De dobbelsteen kan de eindtegel niet verwijderen.

Nadat de dobbelsteen is verplaatst en zeer waarschijnlijk een tegel heeft verwijderd, wordt de volgende speler op het spelersspoor bepaald.

Voorbeeld

De dobbelsteen gaat 2 tegels vooruit omdat er een 2 werd gedobbeld. De tweede tegel heeft een kroniekicoon.

De dobbelsteen negeert deze tegel en gaat verder naar de volgende tegel.

De tegel 'Loch Lochy' wordt op de aflegstapel gelegd.



De speelbeurt van een speler

De speelbeurt van een speler verloopt als volgt:

- ▶ De speler gaat met zijn speelstuk vooruit op het spelersspoor naar een veld naar keuze met een tegel erop.
- ▶ Hij neemt die tegel, betaalt indien nodig de kosten, en plaatst zijn speelstuk op de plaats van de weggenomen tegel.
- ▶ Hij plaatst de tegel conform de plaatsingsregels (zie 'Plaatsingsregels' op pagina 11).
- ▶ Hij activeert de geplaatste tegel en alle (maximaal 8) aangrenzende tegels (zie 'Tegels activeren' op pagina's 13-15).
- ▶ Hij voegt 1 of meer tegels van de huidige tegelstapel toe aan het spelersspoor tot er slechts 1 lege ruimte over is, direct achter het laatste speelstuk.

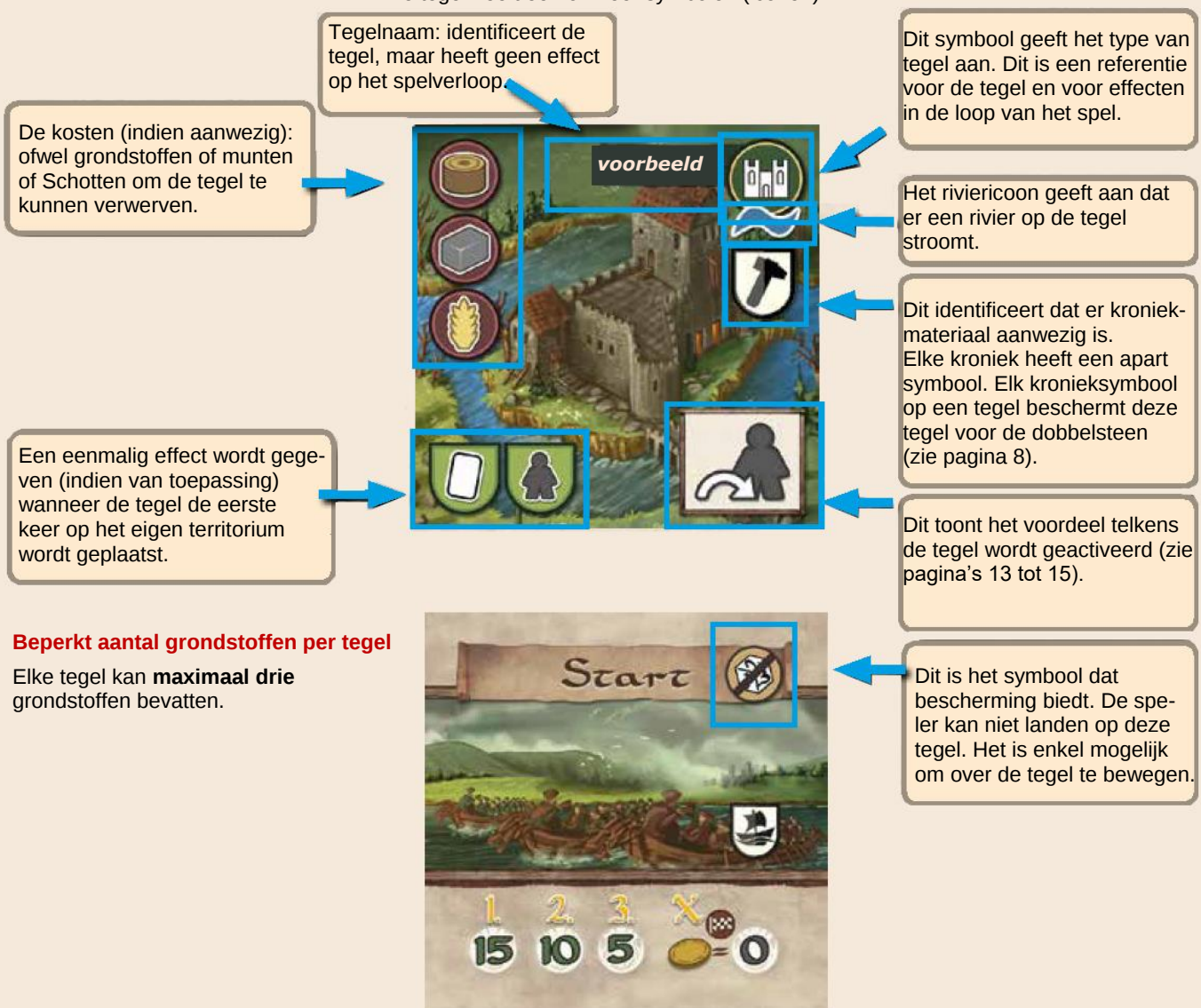
Als de speler de laatste tegel van een stapel plaatst, volgt de scorefase (waardering) voordat de volgende speler handelt. De D-stapel wordt anders behandeld en de scorefase volgt wanneer alle spelers op of over de eindtegel zijn gegaan.

OPMERKING

Als alle spelers hun speelstuk over een tegel hebben verplaatst zonder deze te nemen, wordt deze tegel op de aflegstapel gelegd. Daarom kan het zijn dat men meer dan 1 tegel moet nemen van de tegelstapel aan het einde van een speelbeurt van een speler.

Anatomie van de tegels

Elke tegel heeft één of meer symbolen (iconen).



De markt

Op elk moment tijdens zijn speelbeurt, mag een speler grondstoffen kopen of verkopen op de markt.

De markt is gelegen in het midden van het spelersspoor.

Het toont enkele rijen van genummerde velden (1, 2, 3) voor elk van de 5 hulpbronnen.

KOPEN

Als spelers een grondstof willen kopen, plaatsen ze munten op het meest linkse lege veld voor dat grondstof (ofwel 1, 2 of 3 munten zoals aangegeven). Als er geen lege velden zijn, kan de speler het grondstof niet kopen.

Spelers kunnen zoveel grondstoffen kopen als ze willen, als ze deze onmiddellijk gebruiken om wat voor kosten dan ook te betalen (bijvoorbeeld betalen voor tegels of het gebruik van grondstoffen met een handelstegel of het uitwisselen van gerst voor whisky, enz.).



Het is niet mogelijk om grondstoffen te kopen om als extra voorraad te houden.

VERKOPEN

Als spelers grondstoffen willen verkopen, leggen ze deze terug in de voorraad en nemen de meest rechtse stapel munten op de rij van die grondstof. Spelers mogen grondstoffen blijven verkopen zolang er munten zijn voor deze grondstof op de markt. Als de marktrij leeg is, kan deze grondstof niet meer worden verkocht. Spelers kunnen een willekeurig aantal grondstoffen verkopen tijdens hun speelbeurt.

De verkoop kan op elk moment plaatsvinden tijdens de speelbeurt van een speler, inclusief vóór een activering, bijvoorbeeld om ruimte te kunnen maken voor nieuwe geproduceerde grondstoffen.



Marc **koopt** één rund en legt 2 munten op het meest linkse lege veld voor deze grondstof. Omdat Marc het vee dat hij net heeft gekocht niet kan behouden, ruilt hij het vee in bij de slagerstegel die hij activeert.

Dan **verkoopt** hij 1 schaap en legt dit terug in de voorraad en neemt de grootste stapel munten van deze grondstofrij (in dit voorbeeld zijn dit 3 munten).

De lege marktrijen worden gebruikt bij huidige en mogelijk toekomstige kronieken.

OPMERKING

Whiskyvaten en Schotten mogen niet worden gekocht of verkocht ! Dit zijn geen grondstoffen.

Een mogelijke speciale spelopstelling bij een spel voor beginners

Bij het leren kennen van het spel, kan men misschien 1 van elke grondstof op een leeg marktveld plaatsen. Als spelers dan een grondstof kopen, halen ze deze grondstof weg uit het marktveld en vervangen ze de grondstof door het overeenkomstige aantal munten. Als spelers verkopen aan de markt, nemen ze de munten van het marktveld en plaatsen ze de verkochte grondstof op deze plaats. Op die manier is het gemakkelijk om te zien welke grondstoffen nog beschikbaar zijn (ten koste van een beetje meer manipulatie).

Bedankt aan Rahdo voor deze geweldige suggestie !

Tegels verwerven van het spelersspoor

- ▶ De speler plaatst zijn speelstuk op een tegel naar keuze.
- ▶ Als de tegel een kostprijs heeft, moet deze worden betaald voordat deze wordt gebruikt. De speler kan dit doen door de bijbehorende grondstoffen (van elke tegel waarop hij grondstoffen heeft) of munten uit zijn voorraad te betalen. Als alternatief kan de markt worden gebruikt om benodigde grondstoffen te kopen (zie 'De markt' op pagina 10). Als de speler een Schot moet betalen, moet deze worden weggenomen van een tegel binnen het eigen thuisheterritorium.
- ▶ Als de speler de kosten niet kan betalen, mag hij die tegel niet kiezen.
- ▶ In het zeldzame geval dat een speler legaal geen van de beschikbare tegels kan nemen, mag hij een tegel verwijderen door erop te gaan staan. De speler neemt vervolgens 1 munt uit de voorraad OF ontvangt 1 bewegingspunt (zie 'Types van activering' op pagina 15).



Als de speler een persoon neemt, zie 'Personen, clanmarkers en clanspeelbord' op pagina 16.



Als de speler een andere tegel neemt, zie de plaatsingsregels hieronder.

Plaatsingsregels

Alle plaatsingsregels moeten worden vervuld om een tegel te kunnen plaatsen.

- ▶ Elke tegel moet op zo een manier worden geplaatst dat minstens 1 zijde de zijde raakt van een tegel die al eerder werd geplaatst. Het is dus niet voldoende dat de tegels elkaar alleen maar in de hoek raken.



- ▶ Een tegel kan ook worden geplaatst horizontaal, verticaal of diagonaal aangrenzend aan een Schot. **Belangrijk:** Als er geen Schot naast de ruimte staat waar de speler de nieuwe tegel wil plaatsen, kan de speler die tegel daar niet plaatsen.



Door de eigen thuisheterritoriumtegel stroomt een rivier.

- ▶ Alle tegels met een rivier moeten zo worden geplaatst dat de rivier wordt verlengd (aan één van de beide zijdes).
- ▶ Geen enkele tegel zonder een rivier kan links of rechts van een tegel met een rivier worden geplaatst.
- ▶ Er kan zich slechts 1 rivier in het territorium van elke speler bevinden.



OPMERKING

Het heimatgebied (thuisgebied) bestaat uit de dubbele starttegel en alle verbonden tegels.

Voorbeelden van plaatsingsregels



Het plaatsen van **Halkirk** hier zou een tweede rivier starten, wat niet is toegelaten.



Het plaatsen van de tegel **Lochridge** hier zou de loop van de rivier onderbreken, wat niet is toegelaten.



Het plaatsen van **Lochridge** hier is niet mogelijk omdat er zich geen Schot bevindt op een aangrenzende tegel.



Het plaatsen van **Halkirk** hier verlengt de enige rivier.



Uiteindelijk vindt **Lochridge** de plaats waar de tegel echt thuishoort.



OVERBOUWTEGELS

Sommige tegels zijn bestemd voor het overbouwen van andere tegels van hetzelfde type (aangegeven door het gouden type-icoon). Deze overbouwtegels tonen dit overbouw-icoon naast het type-icoon.



Overbouwtegels kunnen enkel op een andere tegel worden gebouwd, nooit alleen op zichzelf worden neergelegd !

Om een tegel te kunnen overbouwen:

- ▶ Het type van de overbouwtegel moet overeenkomen met het type van de tegel die wordt overbouwd.
- ▶ De rivier moet eveneens overeenkomen (geen rivier toevoegen of verwijderen).
- ▶ De overbouwtegel wordt bovenop de tegel geplaatst die wordt overbouwd.
- ▶ Alleen de bovenste tegel wordt gebruikt voor de rest van het spel.

Eenmalige effecten van een tegel die werd opgebouwd, blijven behouden (zie 'Eenmalige effecten' op pagina 13). Zo hoeft de speler, bij wijze van voorbeeld, geen oriëntatiepuntkaart terug te geven aan de voorraad als deze tegel werd overbouwd. Grondstoffen en Schotten die zich op de tegel bevinden die wordt overbouwd, worden gewoon op de nieuwe tegel geplaatst.

De overbouwtegels activeren zichzelf en alle aangrenzende tegels, net zoals de normale tegels.

De speler kan neergelegde overbouwtegels overbouwen.

Een overbouw voorbeeld



Inverness kan bovenop **Halkirk** worden geplaatst. Zij dragen beiden het icoon van een dorp. De rivier loopt ook hier door en er bevindt zich een Schot op een aangrenzende tegel.

dorps-icoon



overbouw-icoon voor een dorp



Eenmalige effecten

Eens een tegel legaal is geplaatst door een speler, ontvangt hij het eenmalig effect dat is aangeduid in de linkerbenedenhoek van de nieuw geplaatste tegel.

TYPES VAN EEMALIGE EFFECTEN



Oriëntatiepuntkaarten

Neem de corresponderende oriëntatiepuntkaart, gebruik zijn effect (zie bijlage oriëntatiepuntkaarten op pagina 18) en legt deze op een plaats apart naast het eigen territorium.

Sommige effecten hebben een éénmalig effect ⚡, sommigen hebben een doorlopend effect ∞ en sommigen hebben een effect aan het einde ♠.



Schotten

Plaats één Schot van de eigen voorraad op de nieuw geplaatste tegel.



Joker grondstof

Neem 1 grondstof naar keuze (rund, schaap, hout, steen of gerst). Een whiskyvat is geen grondstof en kan dus niet worden gekozen.



Clanmarker

Neem één eigen clanmarker en plaats die op het clanspeelbord, volgens de plaatsingsregels van de clanmarkers zoals is beschreven op pagina 16 in het onderdeel 'Personen, clanmarkers en het clanbord'.



Whisky

Neem één whiskyvat van de voorraad en plaats dit op een plaats apart naast het eigen territorium (waar ook de personentegels, de oriëntatiepuntkaarten en de whiskyvaten worden bewaard).



Munt

Neem een munt van de voorraad.



Overwinningspunten (OP)

Neem het vermelde aantal overwinningspunten.

Tegels activeren

Eens een tegel legaal is geplaatst, kan deze tegel en alle aangrenzende tegels worden geactiveerd.

De speler mag dan **deze tegel activeren en ook alle aangrenzende tegels in een volgorde naar keuze**. Aangrenzende tegels zijn allemaal tegels die orthogonaal en diagonaal naast de nieuw geplaatste tegel liggen.

Alle tegels kunnen hun activeringsvoordeel slechts éénmaal per speelbeurt ontvangen, tenzij een spelregel iets anders zegt.

Het pictogram rechtsonder geeft aan wat een tegel tijdens een activering doet.



Activeer de zonet geplaatste tegel.

Activeer ook alle aangrenzende tegels (bijvoorbeeld deze 2).

Alle activeringen zijn optioneel.

De speler kan de **volgorde van de activeringen kiezen**, maar een **activering moet compleet worden voltooid** voordat de volgende activering wordt gestart (zie de voorbeelden over activeringen op pagina 15).



TYPES VAN ACTIVATIES

Grondstoffen verwerven

Neem de getoonde grondstof uit de voorraad en plaats deze grondstof op de geactiveerde tegel.

Neem 1 grondstof naar keuze uit de voorraad (hout, steen, gerst, rund of schaap) en plaats deze op de geactiveerde tegel.

Neem de 2 getoonde grondstoffen uit de voorraad en plaats deze op de geactiveerde tegel.



BELANGRIJK

Er is een limiet van 3 grondstoffen per tegel. Extra geproduceerde grondstoffen kunnen niet worden gestockeerd op de tegels en gaan verloren.

Grondstoffen ruilen

De speler kan grondstoffen ruilen voor overwinningspunten, voor whiskyvaten of voor het plaatsen van clanmarkers. De geruilde grondstoffen gaan terug in de voorraad.

Ruil 2 of 4 verschillende grondstoffen naar keuze tegen 4 of 8 overwinningspunten (OP).

Ruil elke combinatie van dieren voor het opgegeven aantal overwinningspunten. Leg bijvoorbeeld 1 schaap en 2 runderen terug in de voorraad voor 8 OP.

Ruil elke combinatie van 3 grondstoffen in voor 7 overwinningspunten. Leg bijvoorbeeld 1 schaap en 2 runderen terug in de voorraad voor 7 OP.

Ruil precies de getoonde grondstoffen voor het aangegeven aantal OP.

Geef precies één grondstof terug aan de voorraad en plaats 1 eigen clanmarker op het clanspeelbord, volgens de spelregels in het hoofdstuk 'Personen, clanmarkers en het clanspeelbord' op pagina 16.

Ruil 1 gerst in voor 1 whiskyvat.



Bewegingspunten

De speler ontvangt 1 bewegingspunt voor elke geactiveerde tegel met het bewegingspictogram rechtsonder.

Elk bewegingspunt stelt 1 Schot in staat om van de tegel waar hij staat naar een aangrenzende tegel te gaan, orthogonaal of diagonaal, in het eigen territorium.

Als een speler meerdere bewegingspunten heeft verzameld, kan hij deze gebruiken om meerdere Schotten te verplaatsen of sommige meer dan één keer te verplaatsen.

Een speler mag geen, enkele of alle verkregen bewegingspunten gebruiken.

Overwinningspunten

Als de tegel is geactiveerd, ontvangt de speler onmiddellijk het aantal overwinningspunten dat wordt getoond.



Overbouwtegels

Wanneer overbouwtegels worden geplaatst (zie 'Overbouwtegels' pagina 12), wordt de overbouwtegel en alle aangrenzende tegels geactiveerd op basis van het activeringseffect. De tegel die is overbouwd, bevindt zich nu onder de overbouwtegel en wordt niet meer geactiveerd en telt niet meer mee voor scoredoeleinden (behalve voor de Clan MacPherson, zie Bijlage 2 'Clanvelden' op pagina 19).

Types van activeringen



Voorbeelden van activiteiten



Halkirk is geplaatst naast het thuiskasteel van Rood.



Eerst wordt het éénmalig effect van **Halkirk** getriggerd. Een extra Schot van Rood mag op **Halkirk** worden geplaatst.



De **Halkirk**-tegels activeert zichzelf (voor 1 bewegingspunt) en alle omliggende tegels (voor 1 bewegingspunt van het thuiskasteel en 1 hout van **Inshriach**).

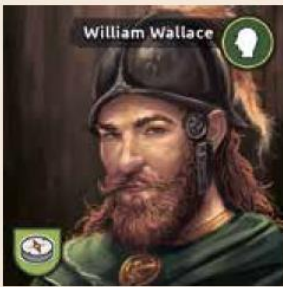
1 hout wordt op **Inshriach** geplaatst en speler Rood kan twee bewegingspunten spenderen om zijn Schotten te verplaatsen.



Later in de loop van het spel, overbouwt speler Rood **Halkirk** en ontvangt de overeenkomstige oriëntatiepuntkaart en een extra Schot als eenmalige effecten.

Vervolgens worden **Inverness** en de omliggende tegels geactiveerd en die genereren 2 bewegingspunten (1 van **Inverness** en 1 van het thuiskasteel) en 1 hout (van de activatie van **Inshriach**).

Personen, clanmarkers en het clanspeelbord



Personen, clanmarkers en het clanspeelbord

Als een speler een persoon neemt, wordt de tegel niet aan het clangebied toegevoegd, maar in een aparte voorraad geplaatst (naast de Whiskyvaten en oriëntatiepuntkaarten van de speler). Daarom activeert het nemen van een persoon geen tegels in het eigen territorium en deze personentegels tellen ook niet mee voor de territoriumgrootte in de eindscore.

Maar, personen hebben wel een eenmalig effect. De speler wint de gunst van een andere clan:

- ▶ De speler plaatst 1 van zijn **clanmarkers** op één van de lege clanvelden op het **clanbord**.
- ▶ Een speler moet de kosten betalen die zijn aangegeven op de wegen die het gekozen **clanveld verbinden met**:
 - ofwel het **groene startveld** ofwel
 - een clanveld waarop al een clanmarker werd geplaatst (ongeacht de spelerskleur van deze clanmarker).
- ▶ De speler betaalt de muntkosten die op de wegen naar het clanveld zijn aangegeven. Als een speler de weggkosten niet kan betalen, mag hij niet voor dit clanveld kiezen.
- ▶ Vervolgens ontvangt de speler de bonus van de clan.

Elk clanveld kan slechts één keer per spel worden geclaimd door één speler.

Een lijst van de clanvelden is te vinden in bijlage 2 vanaf pagina 18.

Voorbeelden van het clanbord

Aan het begin van het spel, als er nog geen clanmarker op de clanboard is geplaatst, worden de weggkosten berekend vanuit de startregio.

Als een speler een clanmarker op **MacLeod** wil plaatsen (om 3 munten te winnen), moeten er geen weggkosten worden betaald, omdat er geen kosten staan op de weg tussen de startregio en **MacLeod**.

Als een speler een clanmarker op **McKay** wil plaatsen in dezelfde situatie, moet hij 2 munten betalen omdat er twee wegen met muntkosten zijn tussen de startregio en **McKay**.



Later in het spel ...

Het plaatsen van een clanmarker op **MacLachlan** (om 1 overwinningspunt per ongebruikt bewegingspunt te ontvangen) kost slechts 1 munt in de weggkosten, omdat er een clanmarker op het veld **MacMillan** staat (de dichtstbijzijnde weg van elk bezet clanveld). Het maakt niet uit welke speler de clanmarker op **MacLachlan** wil plaatsen, de kosten kunnen worden berekend op basis van het dichtstbijzijnde bezette clanveld, in dit geval **MacMillan**.



Een uitsnede van het clanspeelbord (kortweg clanbord) bij de start van het spel

De waarderingen (scorerondes)

De scorerondes

Er zijn **4 scorerondes** in het spel. De eerste 3 scorerondes vinden telkens plaats zodra de laatste tegel van elke stapel (A, B en C) op het spelersspoor wordt geplaatst.

De vierde scoreronde wordt uitgelegd in het hoofdstuk 'Einde van het spel' (zie hieronder).

Elke scoreronde verloopt op dezelfde wijze.

- ▶ Het spel wordt tijdelijk onderbroken voor een scoreronde.
- ▶ In elke scoreronde vergelijken de spelers hun prestaties in 4 domeinen met de speler met de minste prestatie in elke categorie:
 - aantal Schotten op het thuiskasteel (niet in een ander kasteel);
 - aantal oriëntatiepuntkaarten;
 - aantal whiskyvaten;
 - aantal personetegels.
- ▶ Een speler verdient punten voor zijn voorsprong op de speler die het **MINSTE** was in elke categorie.

Verschil met de speler met de laagste prestatie	1	2	3	4	5
Toegekende overwinningspunten	1	2	3	5	8

Voorbeeld

De spelers vergelijken het aantal oriëntatiepuntkaarten. Marc heeft 5 oriëntatiepuntkaarten, Filip heeft er 3 en Herman heeft er 1. Marc heeft er 4 meer dan de speler met de minste oriëntatiepuntkaarten (Herman) en scoort 5 overwinningspunten. Filip heeft 2 oriëntatiepuntkaarten meer dan Herman en ontvangt 2 overwinningspunten. Herman heeft de minste oriëntatiepunten en ontvangt geen overwinningspunten.

BELANGRIJK

De spelers **behouden** hun Schotten, oriëntatiepuntkaarten, whiskyvaten en personetegels na de scoreronde. Ze moeten dus **niet terug in de voorraad worden gelegd** !

Einde van het spel

Het spel eindigt en de vierde waardering vindt plaats zodra de laatste speler zijn speelstuk op of over de **eindtegel** heeft gezet.

Over het algemeen bewegen de spelers zich nog over de eindtegel en kiezen ook nog een laatste tegel uit het spelersspoor en proberen deze tegel nog te benutten. Als een speler er de voorkeur aan geeft om niet nog een tegel van achter de eindtegel te nemen, kan hij het spel onmiddellijk voor zichzelf beëindigen door gewoon naar de eindtegel te gaan. Er mag meer dan één speler direct op de eindtegel gaan staan.

Als er met de dobbelsteen wordt gespeeld, wordt de dobbelsteen uit het spel verwijderd zodra deze de eindtegel bereikt.

De **laatste** waardering verloopt als volgt:

- Een **normale scoreronde** vindt plaats, zoals hierboven werd beschreven onder 'De waarderingen'.
- Dan wordt de grootte van elk territorium vergeleken met het kleinste territorium (met de minste tegels). Elke speler **verliest** 3 overwinningspunten voor elke tegel die hij meer heeft geplaatst, in vergelijking met de speler met de minste tegels ! (personetegels tellen niet mee voor de territoriumgrootte).

Voorbeeld

Als Filip 15 tegels heeft, Marc 13 en Herman 16, verliest Filip 6 overwinningspunten (2 tegels meer dan Marc, die de minste heeft, voor elke tegel -3 OP) en Herman verliest zelfs 9 punten (3 tegels meer dan Marc, die de minste heeft, voor elke tegel -3 OP).

- Elke speler ontvangt 1 overwinningspunt voor elke munt die hij heeft.
- Sommige oriëntatiepuntkaarten bieden extra overwinningspunten aan het einde van het spel.

De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel.

Als er een gelijkstand is, wint van die spelers de speler die de meeste grondstoffen heeft overgehouden.

Als er dan nog een gelijkstand is, zijn er meerdere winnaars.

BIJLAGE 1 - Oriëntatiepuntkaarten

Dit zijn de 11 oriëntatiepuntkaarten in het basisspel. Sommige kronieken zullen extra oriëntatiepuntkaarten toevoegen zoals vermeld in de spelregels van de kronieken (vanaf pagina 20). Als een oriëntatiepuntkaart een eenmalig effect heeft (⚡), vindt dit effect vóór de activering plaats.

Armada Castle

In de eindscore ontvangt de speler voor de eerste 8 munten die hij bezit, 2 overwinningpunten in plaats van de gebruikelijke 1 overwinningpunt per munt.

Donan Castle

De speler mag onmiddellijk 1 van de eigen clanmarkers op het clanbord plaatsen. De speler moet wel de weggkosten betalen, indien van toepassing (zie het hoofdstuk 'Personen, clanmarkers en het clanbord' op pagina 16).

Castle of Mey

In plaats van het activeren van tegels in het eigen territorium door het plaatsen van de tegel 'kasteel van Mey' naast sommige tegels, mag de speler onmiddellijk alle tegels in zijn gebied activeren. Elke tegel kan nog steeds maar één keer per speelbeurt worden geactiveerd.

Castle Stalker

De speler ontvangt onmiddellijk 3 munten uit de voorraad.

Castle Moil

In alle scorerondes tellen de Schotten in het eigen thuiskasteel dubbel bij het berekenen van de overwinningpunten. Dus, als men 3 Schotten heeft in het eigen thuiskasteel, tellen ze als 6 Schotten in de scorerondes..

Duart Castle

De speler mag onmiddellijk 1 van de eigen clanmarkers op het clanbord plaatsen. Hij ontvangt 1 munt.

Inverness

De speler neemt onmiddellijk 1 gerst en plaats deze op de Inverness-tegel. Hij neemt ook 1 whiskyvat en voegt dit toe aan zijn whiskyvoorraad (naast de plaats met de oriëntatiepuntkaarten en personen, indien beschikbaar).

Loch Lochy

De speler neemt onmiddellijk 2 grondstoffen (hout, steen, gerst, schapen of runderen) en plaats ze op de Loch Lochy-tegel.

Loch Morar

De speler mag maximaal 2 tegels van zijn territorium verwijderen. Ze gaan uit het spel. De indeling moet echter nog steeds legaal zijn. Loch Morar kan worden verwijderd door zijn eigen oriëntatiepunteffect. Als de speler een overbouwtegel verwijdert, moeten alle tegels op deze positie ook worden verwijderd. Als de speler een oriëntatiepuntegel verwijdert, behoudt hij wel de oriëntatiepuntkaart. Alle grondstoffen op de verwijderde tegel worden verplaatst naar het eigen kasteel.

Loch Ness

In elk van de eigen speelbeurten mag de speler 1 extra tegel op zijn territorium activeren met een activeringssymbool erop. Deze tegel hoeft niet aangrenzend te liggen aan Loch Ness of een andere tegel die hij activeert. Elke tegel kan nog steeds maar één keer per speelbeurt worden geactiveerd. Als de speler Loch Ness plaatst, moet hij eerst de Schot betalen (kosten van de tegel) en vervolgens de tegel plaatsen. De Schot moet vanuit het eigen territorium worden genomen. De speler kan Loch Ness niet plaatsen naast de Schot die hij heeft gebruikt om de kosten voor Loch Ness te betalen.

Loch Shiel

De speler plaatst onmiddellijk 1 Schot op de Loch Shiel-tegel en neemt 1 whiskyvat en voegt het toe aan zijn voorraad whisky.

BIJLAGE 2 - Clanvelden

Clanbonussen hebben meestal directe (⚡) effecten, maar kunnen ook doorlopende effecten hebben (∞). De speler moet bij het plaatsen van grondstoffen wel rekening houden met het feit dat het maximale aantal grondstoffen (3 per tegel) nog steeds van toepassing is. De kleuren van de clanvelden geven de afstand aan vanaf het startgebied.

Brodie

De speler scoort onmiddellijk overwinningpunten (OP) voor  dorpen die hij bezit.

Als de speler 3 dorpen bezit, scoort hij 5 overwinningpunten, als hij 4 of meer dorpen bezit, scoort hij 8 OP.

BIJLAGE 2 - Clanvelden

Cameron

De speler activeert onmiddellijk 1 handelstegel . Hij ontvangt onmiddellijk 3 bewegingspunten.
De speler mag elke tegel nog steeds maar één keer per speelbeurt activeren.

Chisholm

De speler neemt onmiddellijk 1 gerst en plaatst deze op een tegel. De speler neemt 1 Schot en plaatst deze op een tegel.

Douglas

Deze clan kan meerdere keren en door verschillende spelers worden benut. De speler scoort meteen **3 OP**.

Grant

De speler scoort onmiddellijk overwinningspunten voor het aantal tegels met minstens 1 Schot erop.
Als hij minstens 5 Schotten op verschillende tegels heeft, scoort hij **5 OP**. Als hij 6 of meer Schotten heeft, scoort hij **8 OP**.

Gunn

De speler neemt onmiddellijk 1 schaap en 1 rund uit de voorraad en plaatst ze op een van zijn tegels.

MacPherson

De speler scoort onmiddellijk overwinningspunten voor het aantal overbouwtegels  op zijn grondgebied.
Dit omvat ook overbouwtegels die zijn overbouwd. Als de speler minstens 2 overbouwtegels heeft, scoort hij **5 OP**.
Als de speler 3 of meer overbouwtegels heeft, scoort hij **8 overwinningspunten**.

MacDonald

De speler neemt onmiddellijk 1 steen en 1 hout uit de voorraad en plaatst ze op een van zijn tegels.

MacDonell

De speler mag 1 grondstoftegel  en 1 whiskytegel  activeren.

MacGregor

Als de speler een whiskytegel  activeert, mag de speler ervoor kiezen om het activeringseffect niet te gebruiken om een whiskyvat te produceren, maar om onmiddellijk en in de plaats ervan **3 overwinningspunten** te ontvangen.
Dit is een doorlopend (∞) effect. Als een distilleerderij geen activeringspictogram heeft om een whiskyvat te produceren, kan dit effect niet worden gebruikt.

Mackintosh

De kasteeltegels  van de speler worden nu behandeld als Schotten met betrekking tot de plaatsing van tegels.
De speler kan nieuwe tegels naast een van zijn kastelen plaatsen zonder dat er nog een Schot nodig is.
Dit is een doorlopend (∞) effect.

MacLachlan

De speler kan ongebruikte bewegingspunten in telkens 1 overwinningspunt omzetten. Dit is een doorlopend (∞) effect.

MacLeod

De speler neemt onmiddellijk 3 munten uit de voorraad.

MacMillan

De speler verwijdert onmiddellijk 1 van zijn tegels in zijn territorium uit het spel. De indeling moet nog legaal zijn. Als de speler een overbouwtegel verwijdert, moeten alle tegels in die positie worden verwijderd. Als de speler een oriëntatiepunttegel verwijdert, behoudt hij de oriëntatiepuntkaart. Alle grondstoffen op de tegel worden verplaatst naar het thuishoofdkasteel. Noch het startdorp noch het thuishoofdkasteel in het thuisland kunnen op deze manier worden verwijderd.

MacLean

De speler activeert onmiddellijk 1 dierentegel  en 1 whiskytegel .

McKay

De speler neemt onmiddellijk de David Hume personentegel. Hij telt als 2 personen in de scoreronde.

McKinnon

De speler neemt onmiddellijk 1 Schot en plaatst deze op een tegel. Bovendien ontvangt hij 2 munten uit de voorraad.

Munro

De speler kiest 1 tegel uit de aflegstapel en bouwt deze kosteloos in zijn thuisgebied. Als hij een personentegel kiest, moet hij nog steeds alle weggkosten betalen (zie 'Personen, clanmarkers en het clanspeelbord' op pagina 16).

Oliphant

De speler scoort meteen overwinningspunten voor de munten die hij momenteel heeft: als hij minimaal 9 munten heeft, scoort hij **5 overwinningspunten**, als hij 12 of meer munten heeft, scoort hij **8 overwinningspunten**.

Ross

De speler neemt onmiddellijk 2 Schotten en plaatst ze op tegels naar keuze in zijn territorium.

Sinclair

Als de speler een handelstegel activeert , kan hij 1 grondstof vervangen dat nodig is om de activeringskosten te betalen door 1 munt te betalen aan de voorraad. Dit is een doorlopend (∞) effect. Dit effect kan slechts één keer per activering worden gebruikt en slechts voor één van de benodigde grondstoffen.

Sutherland

De speler scoort onmiddellijk overwinningspunten voor het aantal riviertelegels  op zijn grondgebied.
Als hij minimaal 4 riviertelegels heeft, scoort hij **5 OP**. Als hij 6 of meer riviertelegels heeft, scoort hij **8 OP**.

Kroniek 1 – De drakenbootrace

INTRO (2 - 4 spelers)

Het gebruik van deze kroniek verlengt de speeltijd met een vijftal minuten.
Het is een eenvoudige kroniek.



OVERZICHT

Het is een weinig bekend gegeven dat er inderdaad bootraces plaatsvinden in de Schotse Hooglanden. De speler die zijn boot, via de rivier, door alle thuisgebieden van de andere spelers loodst en als eerste terug zijn eigen thuishasteel bereikt, wint deze bootrace !

SPELMATERIAAL



- 16 beloningsfiches;
- 4 spelersboten (in de spelerskleuren);
- 3 nieuwe tegels (1x racestarttegels, 2x bootbouwertegel);
- 7 resultaatkaarten: winnaar, tweede, derde en 4x laatste;
- 2 niet-speler rivieren (gebruik beide voor een spel met 2 spelers en één voor een spel met 3 spelers);



WIJZIGINGEN SPELOPBOW

Elke speler ontvangt de boot in zijn kleur en plaatst deze in het thuishasteel. Om het startschot van de race te simuleren, wordt de starttegels ongeveer in het bovenste derde deel van de B-stapel geplaatst (deze komt dus in het spel aan het begin van de B-stapel). De resultaatkaarten worden terzijde gelegd tot het einde van de race. De niet-spelersrivieren worden, bij het spelen met 2 of 3 spelers, tussen de spelers geplaatst. De beloningsfiches worden gemixt en men plaatst willekeurig 2/3/4 ervan (in een spel met 2/3/4 spelers) met de beeldzijde omlaag op het thuishasteel van elke speler en in elk hasteel van de niet-speler (op de niet-spelersrivieren). De ongebruikte beloningsfiches worden ongezien terug in de doos gelegd.

NIEUWE SPELREGELS

Zodra de eerste speler de racestarttegels passeert, start de drakenbootrace voor alle spelers. Elke speler mag met zijn boot, met de wijzers van de klok mee, langs de rivier roeien.

De spelers kunnen nu bewegingspunten (die ze bijvoorbeeld hebben gewonnen door de activering van dorpen) gebruiken om hun spelersboot te verplaatsen in plaats van een Schot. Een spelersboot kan alleen met de wijzers van de klok mee langs de rivier bewegen. Als een spelersboot het meest linkse deel van de rivier bereikt in een spelersgebied, gaat de boot met de wijzers van de klok mee verder tot aan de meest rechtse riviertegeel van de speler (of van de niet-speler) aan de linkerkant. In een spel met 2 of 3 spelers worden respectievelijk 1 of 2 niet-spelersrivieren geplaatst tussen de spelers en moeten dus ook met de boot worden bevaren.

SCOREN EN BELONINGEN

De eerste speler die opnieuw zijn thuishasteel met zijn spelersboot bereikt, ontvangt de winnaarskaart met 15 OP en een whiskyvat. De tweede speler die het thuishasteel bereikt, ontvangt de tweede kaart met 10 OP, de derde speler ontvangt de derde kaart met 5 OP. Zodra een schip is teruggekeerd naar zijn thuishasteel, kan het niet verder worden verplaatst. Een speler die het thuishasteel niet heeft bereikt wanneer alle andere spelers hun thuishasteel hebben bereikt, ontvangt een 'laatste' kaart, dat een fles levertraan oplevert en dat betekent dat de munten van die speler niets waard zijn in de finale score (de punten voor de Armadale Castle oriëntatiepuntkaart worden wel nog steeds toegekend). Als het spel eindigt en 1 of meer spelers hun thuishasteel niet met hun spelersboot hebben bereikt, ontvangen deze allemaal een laatste kaart.

Als een speler tijdens de race een hasteel bereikt of passeert, mag die speler bovendien 1 van de beloningsfiches kiezen en de resterende beloningsfiches terug verdeckt neerleggen. De bonus wordt onmiddellijk uitgekeerd. Het betreden van het eigen thuishasteel bij het beëindigen van de race zorgt ook nog voor een beloningsfiche.

NIEUWE ACTIVERINGEN



De speler wint 2 bewegingspunten die hij kan benutten volgens de spelregels op pagina 14 of voor het verplaatsen van zijn boot.

HET GEBRUIK VAN DE NIET-SPELER RIVIEREN

Deze niet-spelersrivieren verlengen de lengte van de rivier en moeten ook met de spelersboten worden bevaren om het thuishasteel te bereiken.

De niet-spelerskastelen worden behandeld net zoals de spelerskastelen. Als een speler een niet-spelershasteel passeert met zijn spelerboot, kiest die speler 1 van de beloningsfiches.

OPMERKING

Tegels waarop spelersboten staan, kunnen niet uit het thuisgebied worden verwijderd (bijvoorbeeld door een effect zoals bij het oriëntatiepunt Loch Morar).

Kroniek 2 – Highlander – Er kan er maar één zijn

INTRO (2 - 4 spelers)

Het gebruik van deze kroniek verlengt de speeltijd met een tiental minuten.
Het is een eenvoudige kroniek.



OVERZICHT

Er is een berg. En op de hoogste top van deze berg is er ruimte voor precies 1 Schot.
We noemen deze Schot 'De Highlander' en er kan er maar één zijn.

SPELMATERIAAL

- 1 dubbele bergtegel.

WIJZIGINGEN SPELOPBOUW

De bergtegel wordt geplaatst vlak voor de lege ruimte tijdens de spelopbouw, in plaats van de laatste 2 A-tegels.
De dubbele bergtegel beslaat 2 velden op het spelersspoor.

NIEUWE SPELREGELS

Als een speler zijn speelstuk over de bergtegel verplaatst, **moet** hij 1 van de volgende stukken, uit zijn persoonlijke voorraad, op de berg plaatsen: een munt of een grondstof (schaap, rund, hout, steen of gerst).

Als de speler geen munten of grondstoffen bezit, hoeft de speler niets op de bergtegel te plaatsen.

Een speler kan met zijn speelstuk ook op de berg gaan staan als er geen andere speler op de berg is. Die speler plaatst niets op de berg. Als die speler de berg later verlaat, mag de speler alle munten en grondstoffen die op de bergtegel liggen, meenemen. De munten legt hij in zijn persoonlijke voorraad en de grondstoffen op een tegel naar keuze in zijn thuisgebied.

Als de speler aan het einde van het spel de eindtegel passeert en de bergtegel als zijn finale bestemming kiest, ontvangt hij aan het eind van het spel alle munten en/of grondstoffen die op de berg liggen, zonder de berg te verlaten.

Als de dobbelsteen over de berg passeert, wordt er een munt uit de algemene voorraad op de berg geplaatst.

De complexiteit van de Highlander

Dit is een vrij eenvoudig te spelen kroniek. Als men maar een kleine dosis complexiteit wil toevoegen, draait men de bergtegel zijwaarts, zodat deze maar één tegelruimte bedekt. Dit voegt dan één tegel aan het spelersspoor toe en maakt het uitkiezen van de correcte plaats net een beetje lastiger dan gewoonlijk.

Kroniek 3 – De single malt whisky van Ol'Jamey's

INTRO (2 - 4 spelers)

Het gebruik van deze kroniek verlengt de speeltijd met een tiental minuten. Het is een medium moeilijke kroniek.



OVERZICHT

Van alles wat Schots is, is de Schotse 'single malt whisky' de meest bekende Schotse specialiteit (naast uiteraard de 'haggis' zullen sommigen toevoegen, maar dat is een verhaal voor een andere keer). De spelers produceren nu vaten single malt whisky en verhogen de kwaliteit ervan door deze ouder te laten worden.

SPELMATERIAAL

- **5 vervangtegels** voor de distilleerderijen van het basisspel: Pulteney, Glen Mhor, Glenlochy, Edradour en Millburn;
- **2 nieuwe distilleerderijen**: Ben Wyvis (B-stapel), Glen Albyn (C-stapel);
- **4 eerste, 4 tweede en 4 derde kelderkaarten**;
- **3 verkooptegels** van whiskyvaten single malt (B-, C- en D-stapel).

WIJZIGINGEN SPELOPBOW

De distilleerderijen van het basisspel worden vervangen door de distilleerderijen met het kroniek-pictogram . De nieuwe tegels worden in de tegelstapels gemixt zoals op de achterkant is aangegeven. Elke speler ontvangt een eerste kelderkaart. De tweede en de derde kelderkaarten worden naast het speelbord gelegd, klaar voor een aankoop.

NIEUWE SPELREGELS

Single malt whisky werkt als whisky in het basisspel, bijvoorbeeld bij het betalen voor een tegel of tijdens de scoreronde.

WHISKY ONTVANGEN EN OUDER WORDEN

Als whisky wordt geproduceerd of ontvangen, mag deze in de meest linkse vrije ruimte op de eerste kelder worden geplaatst (gemarkeerd met 1 OP, 2 OP of 3 OP). Als alle cirkels zijn bezet, wordt het whiskyvat geplaatst in het gebied gemarkeerd met '0 OP'. Bij het betalen met een whiskyvat kan het vat van overal in de kelders worden genomen.

NIEUWE ACTIVERINGEN



Wanneer dit pictogram wordt geactiveerd, kan 1 whiskyvat in een kelder naar keuze 1 vak naar rechts worden verplaatst. De nieuwe ruimte moet leeg zijn. Geen vat mag 'oversprongen' worden. Als een whiskyvat de meest rechtse ruimte in een kelder bereikt, kan het naar de eerste ruimte van de volgende whiskykelder worden gezet.



Als twee activeringen op een tegel worden getoond, gescheiden door een schuine streep, kan één van de twee worden gekozen, niet de beide.



Voor 1 gerst en 1 hout wordt 1 whisky geproduceerd. Bovendien kan 1 vat worden verplaatst.

DE BOUW VAN NIEUWE KELDERS

Spelers kunnen extra whiskykelders kopen om hun whisky ouder te laten worden. De nieuwe kelder wordt naast de bestaande kelder geplaatst (eerste kelder, vervolgens tweede kelder, vervolgens derde kelder). Dit kan op elk moment tijdens de speelbeurt van een speler worden gedaan, als de kosten die op de nieuwe kelder zijn aangegeven, worden betaald. Een speler mag niet meer dan één van de 3 keldertypes bezitten.

SCOREN

Single malt whisky in de kelders telt nog steeds als whisky in alle opzichten en telt elke ronde mee in de wiskyscore.

DE VERKOOPTEGEL SINGLE MALT

In elk van de tegelstapels A tot D zit er één kooptegel single malt. Het aantal whiskyvaten dat kan worden verkocht, is beperkt en wordt bepaald door het aantal spelers in het spel. Elke ruimte op de kooptegel single malt bevat 1 whiskyvat.



Als spelers hun speelstuk over deze tegel verplaatsen, mogen ze 1 vat uit de wijnkelders verkopen en het vat op één van de verkoopruimtes aan de onderkant van de kooptegel voor single malt plaatsen. De speler ontvangt dan overwinningspunten zoals aangegeven op de kelderruimte van waaruit de whisky wordt gehaald. Als spelers hun speelstuk op deze tegel zetten, kunnen ze 1 of 2 vaten verkopen: 1 naar de bonusruimte linksboven en 1 naar een ruimte rechtsonder, indien nog beschikbaar. Het is niet toegestaan om op deze tegel te gaan staan en geen whiskyvat te verkopen.

Als de single malt tegel op de aflegstapel wordt gelegd, worden alle whiskyvaten op deze tegel terug in de voorraad gelegd. Aan het einde van het spel tellen alle whiskyvaten die niet verkocht werden alleen mee in de normale wiskyscore, ongeacht in welke ruimte in de kelders het whiskyvat ligt. Alleen de verkoop van single malt whisky levert extra overwinningspunten op.

Kroniek 4 – De hamer van de Schotten

INTRO (3 - 4 spelers)

Het gebruik van deze kroniek verlengt de speeltijd met een tiental minuten.
Het is een vrij moeilijke kroniek.



OVERZICHT

De Engelsen voegen zich nu bij het spel en zijn verheugd over heel Schotland ! Edward I (1239 - 1307), ook bekend als Edward Longshanks en 'Hammer of the Scots' (Latijn: Malleus Scotorum), was koning van Engeland van 1272 tot 1307. Sommige clanleiders leerden hun invloed bij de Engelsen te gebruiken om voordelen te behalen. Deze kroniek voegt een extra stuk speelstuk, de Engelsman, toe aan het spelersspoor. De spelers kunnen leren deze te benutten door de juiste oriëntatiepuntkaarten te kiezen en gebruikt te maken van een nieuw item op de markt om de Engelsman te controleren.

SPELMATERIAAL



- 1 speelstuk Engelsman;
- 1 nieuwe deklaag voor de markt 'de Engeland-markt';
- 1 schild van Engeland;
- 4 nieuwe tegels en bijbehorende oriëntatiepuntkaarten: Loch Lomond, Glenfinnan Church, Glenfinnan Monument en General Wade's Military Roads.



WIJZIGINGEN SPELOPBOW

De nieuwe tegels worden in hun desbetreffende stapels, zoals op de achterkant is aangegeven, gemixt.

De nieuwe oriëntatiepuntkaarten worden toegevoegd aan de stapel oriëntatiepuntkaarten.

De nieuwe deklaag wordt onder de laatste rij van de markt gelegd en 1 goud wordt op het meest linkse veld gelegd.

De Engelsen komen in het spel onder de vorm van een extra stuk speelstuk 'de Engelsman' dat op het spelersspoor wordt geplaatst in plaats van de eerste A-tegel. Het schild (symbool van Engeland) wordt onder de Engelsman gelegd.

De spelopbouw ziet er dan zo uit: speelstuk (SS) 1 - SS2 - (SS3) - (SS4) - (dobbelsteen) - S-tegels - Engelsman en schild van Engeland - A-tegels - lege ruimte.

NIEUWE SPELREGELS

De eerste speler die over de Engelsman passeert of die 1 van de nieuwe oriëntatiepuntkaarten wil kopen, krijgt controle over het schild van Engeland. De speler die de controle heeft over het schild kan de Engelsman gebruiken als extra speelstuk wanneer het de beurt is aan de Engelsman. Het slechte nieuws is dat deze extra beweging munten kost. Een nieuwe rij (de Engeland-markt) is onderaan toegevoegd aan de markt. Als een speler de Engelsman gebruikt, plaatst hij 1, 2 of 3 munten op deze nieuwe marktrij, net zoals bij het kopen van grondstoffen. De speler moet nog steeds de kosten van het nemen van tegels betalen, zelfs als hij ze met de Engelsman neemt. De extra beurt die de Engelsman biedt, activeert geen Loch Ness of andere effecten in de speelbeurt van de speler. Hij gebruikt gewoon de tegel die door de Engelsman is genomen. De Engelsman kan geen tegel van de uitbreiding 'The Hammer of the Scots' nemen (General Wade's Military Roads, Loch Lomond, Glenfinnan Monument, Glenfinnan Church).

Als de speler de Engelsman niet op deze manier kan of wil gebruiken, kan hij de Engelsman verplaatsen naar een willekeurige tegel en deze gekozen tegel op de aflegstapel leggen. Vervolgens neemt de speler de meest rechtse stapel munten uit de rij van de Engelse markt. Als er geen geld op de marktrij ligt, verwijdt de speler wel de tegel maar ontvangt dan geen munten.

De controle over het schild van Engeland verandert zodra een speler één van de 4 oriëntatiepuntkaarten koopt met het schild van Engeland. Deze speler ontvangt meteen het schild van Engeland.

NIEUWE TEGELS EN ORIËNTATIEPUNTKAARTEN

Elk van de 4 nieuwe tegels wordt geleverd met een bijbehorende oriëntatiepuntkaart die de controle over het schild van Engeland verleent. Deze drie tegels hebben extra effecten:

- met Glenfinnan Church kan de speler een whiskyvat inruilen voor 4 overwinningpunten bij activering;
- met Glenfinnan Monument krijgt de speler 3 overwinningpunten als de tegel wordt geactiveerd maar hij verliest wel één Schot;
- met de General Wade's Military Roads is er een eenmalig effect door het ontvangen van een Schot.

NIEUWE ACTIVERINGEN EN EFFECTEN



De speler krijgt onmiddellijk controle over het schild van Engeland. De speler kan de Engelsman nu volgens de regels gebruiken tot hij de controle over het schild weer verliest.



De speler geeft 1 whiskyvat terug aan de voorraad en ontvangt 4 overwinningpunten.

DE DOBBELSTEEN GEBRUIKEN ?

Vergeet niet dat de dobbelsteen nooit een tegel met een kroniekicoon uit het spel haalt !

Kroniek 5 – Eerbetoon aan het gerecht Haggis

INTRO (2 - 4 spelers)

Het gebruik van deze kroniek verlengt de speeltijd met een tiental minuten.
Het is een eenvoudige kroniek.



OVERZICHT

Haggis is een hartige pudding met stukjes schaap (hart, lever en longen), fijngehakt met ui, havermout, niervet, kruiden en zout, vermengd met bouillon en gekookt en traditioneel bewaard in de maag van het dier. De spelers hebben nu de mogelijkheid om de beste Haggis te produceren en deze te vergelijken met die van de medeclanleiders en dit zonder dat men het hoeft op te eten ! Wie maakt de beste Haggis ... en neemt de juiste dosis risico ?

SPELMATERIAAL

- 6 nieuwe tegels (Drovers Inn, Ye Olde Inn, Creek Inn, Haggis House, Beast Feast Inn, Shetland);
- 13 Haggis-fiches met waardes tussen 1 en 3 op de rugzijde;
- 4 Haggis dienbladen.

WIJZIGINGEN SPELOPBOW

Elke speler krijgt een Haggis dienblad. De 6 nieuwe tegels worden in hun desbetreffende stapels, zoals op de achterkant is aangegeven, gemixt. De Haggis-fiches worden als voorraad verdeckt naast het speelbord klaargelegd. Er worden twee Haggis-fiches blootgelegd zodat hun waardes zichtbaar zijn.

NIEUWE SPELREGELS

Als een speler een Haggis-fiche ontvangt, kan hij ervoor kiezen om de Haggis-fiche te nemen:

- ofwel van de open fiches;
- ofwel van de verdeckte voorraadfiches.

De speler legt de Haggis-fiches verdeckt op zijn Haggis-dienblad. Elke Haggis-dienblad kan 5 Haggis-fiches bevatten.

Als een speler een Haggis-fiche ontvangt als alle velden op zijn Haggis-dienblad zijn bezet, mag die speler één Haggis-fiche verdeckt terug in de voorraad leggen om ruimte te maken voor de nieuw verworven Haggis-fiches.

Aan het einde van deze actie zorgt men ervoor dat er opnieuw 2 Haggis-fiches in de voorraad open liggen.

NIEUWE ACTIVERINGEN EN ÉÉNMALIGE EFFECTEN



De speler betaalt 1 schaap om 1 Haggis-fiche van de voorraad te mogen nemen.



De speler ontvangt onmiddellijk 1 Haggis-fiche van de voorraad.

DE HAGGIS-SCORE

Er zijn 3 Haggis scorerondes in het spel: na de scoreronde van de B-stapel, na de scoreronde van de C-stapel en na de laatste en 4^{de} scoreronde.

De dobbelsteen wordt viermaal gedubbeld en na elke dobbelsteenworp is er de volgende controle:

- Als er minstens één speler een Haggis-fiche heeft, die nog verdeckt op zijn dienblad ligt, met de waarde van de dobbelsteen dan draait die speler deze Haggis-fiche op zijn dienblad met de beeldzijde naar boven.
- Er mogen nooit meer dan 3 Haggis-fiches op één moment bij een speler worden blootgelegd. Als een speler al 3 open Haggis-fiches op zijn dienblad heeft, worden alle verdere dobbelsteenresultaten voor hem genegeerd.
- Als na de vierde dobbelsteenworp een speler minder dan 3 open Haggis-fiches heeft op zijn dienblad, mag die speler 1 whiskyvat spenderen om een extra dobbelsteenworp te doen die alleen voor hemzelf telt. Dit mag de speler zo vaak herhalen tot hij 3 open Haggis-fiches op zijn Haggis-dienblad heeft liggen.
- Dan worden de overwinningspunten als volgt toegekend:
Het aantal open Haggis-fiches op het Haggis-dienblad van een speler wordt vermenigvuldigd met de gecombineerde waarde van alle open Haggis-fiches van die speler. De speler ontvangt het berekende resultaat in overwinningspunten. Vervolgens worden alle openstaande fiches op elk dienblad terug in de Haggis-voorraad gelegd.
- Alle Haggis-fiches die nog verdeckt op het dienblad liggen, blijven daar op het dienblad liggen.

Voorbeeld

Een speler draaide 2 van zijn Haggis-fiches open naar boven (een '1' en een '3' omdat de dobbelstenen een '1' en een '3' lieten zien). Zijn resterende, verdeckt liggende Haggis-fiche (met een '1' aan de achterkant), blijft verdeckt liggen, omdat er slechts één enkele '1' is gedubbeld. De speler beslist om geen whiskyvaten uit te geven voor extra dobbelsteenworpen. Hij scoort $2 \times 4 = 8$ overwinningspunten: de 2, omdat hij 2 open Haggis-fiches heeft, de 4 omdat dit de optelsom van zijn open Haggis-fiches is.

Kroniek 6 – Het dubieuze in de Schotse geschiedenis

INTRO (2 - 4 spelers)

Het gebruik van deze kroniek verlengt de speeltijd met een twintig minuten.
Het is een vrij moeilijke kroniek.



OVERZICHT

Schotland biedt niet alleen een prachtig landschap. Het is tevens een land met een diepe geschiedenis. Deze kroniek verbindt belangrijke en interessante gebeurtenissen met de oriëntatiepunten waar de gebeurtenissen plaatsvonden.

SPELMATERIAAL

- 8 nieuwe tegels (4x tegels A, B, C, D + Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George);
- 4 oriëntatiepuntkaarten evenement geschiedenis van Schotland (Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George);
- 11 basis oriëntatiepuntkaarten evenement (ter vervanging van de originele oriëntatiepuntkaarten);
- 4 oriëntatiepuntkaarten evenement 'Hammer of the Scots' (vervangen de 'Hammer of the Scots' oriëntatiepuntkaarten als men daarmee speelt).

WIJZIGINGEN SPELOPBOUW

Vervang alle oriëntatiepuntkaarten van het basisspel en andere kronieken waarmee men speelt met de oriëntatiepuntkaarten met dezelfde naam. Voeg de 4 oriëntatiepuntkaarten geschiedenis van Schotland toe aan de oriëntatiepuntkaarten. De 8 nieuwe tegels worden in hun desbetreffende stapels, zoals op de achterkant is aangegeven, gemixt.

NIEUWE ORIËNTATIEPUNT EVENEMENTKAARTEN

De oriëntatiepuntkaarten evenement zijn nu dubbelzijdig en de voorkant is verdeeld in een linker- en een rechterdeel. Als een oriëntatiepuntkaart evenement wordt genomen, wordt het linkergedeelte onmiddellijk geactiveerd, net zoals in het basisspel.



DE DOBBELSTEEN GEBRUIKEN ?

Vergeet niet dat de dobbelsteen nooit een tegel met een kroniekicoon uit het spel haalt !



EEN EVENEMENT TRIGGEREN

Een evenement kan worden getriggerd als dit pictogram is geactiveerd.

Als de speler een oriëntatiepuntkaart evenement bezit die niet naar de evenementzijde is gedraaid, kan hij ervoor kiezen om het evenement te triggeren:

- Het effect aan de rechterkant van de kaart evenement wordt vervolgens geactiveerd (zie pagina 26 en volgende).
- De oriëntatiepuntkaart evenement wordt naar de evenementzijde gedraaid.

Als een speler het effect van de rechterzijde op een oriëntatiepuntkaart evenement **niet kan of wil** activeren wanneer hij deze omdraait, **mag hij dat doen**.

SCOREN BIJ DE 'GESCHIEDENIS VAN SCHOTLAND'

Deze kroniek wijzigt het scoren van oriëntatiepuntkaarten als volgt: alle oriëntatiepuntkaart evenement tellen als oriëntatiepuntkaarten in termen van scoren, onafhankelijk van de kant die ze tonen. Maar ... elke evenementzijde die zichtbaar is, scoort echter één extra punt in alle oriëntatiepunt scores, zoals wordt aangegeven door het pictogram onderaan op elke oriëntatiepuntkaart evenement.



Kroniek 6 – Het dubieuze in de Schotse geschiedenis

De evenementen in de kroniek van 'Het dubieuze in de Schotse geschiedenis'

Old Man of Storr (A)

Een priester uit Skye besloot naar Rome te reizen en zelf met de paus te praten om een einde te maken aan een ruzie over de exacte datum van Pasen. Toen hij de Storr (een rotsachtige heuvel) vroeg in de ochtend beklom, vloekte hij eens goed en dat wekte de duivel op en veranderde hem in een paard. Tijdens de reis ondervroeg de duivel de priester de reden van de reis. De priester moest al zijn verstand gebruiken om de vragen naar waarheid te beantwoorden, maar tegelijkertijd vermeed hij de naam van 'God' te noemen, die indien uitgesproken de betovering zou verbreken, met als gevolg het verdwijnen van de duivel en het vallen van de priester in het meer. De priester was succesvol en kwam, ondanks de bedriegerij van de duivel, in Rome aan, leerde de datum van Pasen kennen en keerde veilig terug naar Skye.

De duivel was zo onder de indruk van de slimheid van zijn tegenstander dat hij bij het weggaan de onheilspellende woorden hoorde zeggen: 'totdat we elkaar weer eens ontmoeten'.

Oriëntatiepunteffect: De speler neemt onmiddellijk 2 stenen uit de voorraad en plaatst ze op de 'Old Man of Storr'-tegels.

Gebeurteniseffect: De speler betaalt 1 Schot om de nieuwe scoretabel voor Schotten in het kasteel aan de evenementzijde te gebruiken tot het einde van het spel in plaats van de normale scoretabel.

Wallace Monument (B)

De toren staat op de Abbey Craig, een vulkanische steile rots boven de abdij van Cambuskenneth, waar naar verluidt Wallace de legerverzameling van koning Edward I van Engeland had bekeken, net voor de slag om Stirling Bridge in 1297.

Oriëntatiepunteffect: De speler kan onmiddellijk alle tegels op zijn grondgebied activeren. Dit vervangt de activeringen die het Wallace monument zou activeren. Elke tegel kan nog steeds slechts één keer per speelbeurt worden geactiveerd.

Gebeurteniseffect: De speler draait 1 oriëntatiepuntkaart naar de evenementzijde. Als men 'William Wallace' bezit, scoort men 4 overwinningpunten.

Dunvegan Castle (C)

Volgens de traditie was Malcolm de derde chef (1296-1370) op de terugweg van een geheime minnaar (de vrouw van een zekere Fraser uit Glenelg) toen hij werd aangevallen door een wilde hooglandkoe in Glenelg. Alleen bewapend met een 'Dirk (dolk)' doodde hij het dier. Als herinnering aan zijn moedige daad hield hij een van de hoorns van de stier. Deze hoorn wordt beschouwd als de schat van de clan, en het is gebruikelijk voor elke mannelijke erfgenaam om deze hoorn gevuld met Claret (rode wijn) in één keer leeg te maken. De kleine affaire van Malcolm in Glenelg is vandaag nog steeds onvergetelijk.

Oriëntatiepunteffect: De speler neemt direct 2 schapen uit de voorraad en plaatst deze op de Dunvegan Castle-tegel.

Gebeurteniseffect: De speler legt onmiddellijk 2 runderen terug in de voorraad om 7 overwinningpunten te behalen.

Fort George (D)

Fort George is een 18e-eeuws fort ten noordoosten van Inverness in het noordoosten van Schotland op een voorgebergte aan de Moray Firth. Het fort wordt beschouwd als een van de belangrijkste, bijna origineel bewaard gebleven Europese constructies uit die tijd. Het werd gebouwd om de Schotse Hooglanden tot vrede te brengen na de Jacobitische Opstand van 1745/1746. Dit fort verving ook een eerder vernietigde versterking toen, onder leiding van een Franse pioniersofficier genaamd L'Epine, een aanslag op deze versterking werd voorbereid en de vroegtijdige ontploffing van de explosieven zorgde voor vele doden waaronder ook L'Epine.

Oriëntatiepunteffect: De speler verplaatst een willekeurig aantal Schotten naar zijn thuishoofdstad zonder verplaatsingspunten te betalen.

Gebeurteniseffect: De speler legt 1 Schot terug in de voorraad en mag direct 2 tegels uit zijn territorium verwijderen. De indeling moet nog steeds legaal zijn. Als de speler een overbouwtegel verwijdert, moeten alle tegels in die positie worden verwijderd. Als de speler een oriëntatiepunttegel verwijdert, behoudt de speler de oriëntatiepuntkaart. Alle grondstoffen op de tegels worden verplaatst naar het thuishoofdstad.

De evenementen in het basisspel oriëntatiepuntkaarten (vervangkaarten)

De oriëntatiepunteffecten op de vervangkaarten zijn identiek aan de oriëntatiepuntkaarten van het basisspel.

Loch Lochy (A)

De rivierstier is een zachtmoedig, ongevaarlijk wezen, dat vanuit het meer zou opduiken in het weiland van de koeien.

Gebeurteniseffect: De speler ontvangt onmiddellijk 1 rund en activeert al zijn diertegels .

Donan Castle (A)

Om de opstandige Hooglanden tot vrede te brengen, reisde koning James I in 1427 naar Inverness.

Hij nodigde alle clanleiders uit onder de verzekering van een vrije terugtocht, maar liet hen ofwel gevangen nemen of onmiddellijk na hun aankomst executeren.

Gebeurteniseffect: De speler activeert maximaal 2 verschillende tegels op het grondgebied van andere spelers. De speler ontvangt de voordelen, maar hij moet nog steeds de activeringskosten betalen.

Kroniek 6 – Het dubieuze in de Schotse geschiedenis

Castle Stalker (A)

In 1463 wilde Sir John Stewart zijn zoon wettigen door te trouwen met de moeder van de jongen, een MacLaren, in de stad Dunstaffnage toen hij buiten de kerk dodelijk werd verwond door Alan MacCoul, een afvallige MacDougall. Sir John slaagde erin om deze aanslag toch net lang genoeg te overleven om het huwelijk te voltooien en zo kon hij zijn zoon, Dugald, toch wettigen en die werd de eerste clanchef van Appin.

Gebeurteniseffect: De speler legt onmiddellijk 1 Schot terug in zijn voorraad en kiest 1 tegel uit de aflegstapel. Hij bouwt deze tegel in zijn territorium zonder de kosten ervan te betalen. Als de speler een personentegel kiest, moet hij nog steeds alle weggosten betalen (zie 'Personen, clanmarkers en het clanbord' op pagina 16).

Inverness (B)

In 1562 werd de koningin van Schotland, Mary Stuart, de toegang tot de stad ontzegd door de Engelse gouverneur tijdens de Huntly-opstand. Toen men het gevaar voor hun prinses hoorden, stroomden een groot aantal van de oude Schotten, met name de Frasers en Monros, de dapperste van deze stammen gedeeltelijk door overtuiging en gedeeltelijk uit eigen beweging, toe om Mary Stuart te beschermen. Toen de koningin zichzelf voldoende gesterkt vond, belegerde ze het kasteel. Dit bleek niet over een voldoende garnizoen te beschikken en was dus niet opgewassen om een grote aanval af te slaan. Men capituleerde toen de bevelhebbers van het kasteel werden geëxecuteerd' (History of Scotland, George Buchanan).

Gebeurteniseffect: De speler gebruikt tot het einde van het spel de nieuwe scoretabel voor whisky aan de kant van het evenement voor zichzelf in plaats van de normale scoretabel.

Loch Shiel (B)

In 1745 vertrok Bonnie Prince Charlie, ook bekend als Charles I. met de Hochland-clans naar een uiteindelijk onsuccesvolle opstand tegen de Engelse overheersing.

Gebeurteniseffect

De speler legt onmiddellijk 1 overwinningspunt terug in de voorraad om 2 Schotten op Loch Shiel te zetten.

Duart Castle (B)

Het kasteel is het hoofdkwartier van de MacLeans en wordt in 1390 genoemd als de bruidsschat van de vrouw van het toenmalige stamhoofd Lachlan Lubanach Maclean. Tijdens de opstand van de Jacobieten behoorden de clan MacLean tot hun aanhangers en in de oorlog van de drie koninkrijken tot de royalisten. Tijdens deze fase belegerden de troepen van Cromwell de vesting twee keer. Tijdens het tweede beleg raakten ze drie schepen kwijt, waarvan er één vandaag als wrak in de wateren buiten het kasteel te vinden is.

Gebeurteniseffect: De speler ontvangt onmiddellijk 3 overwinningspunten. Als men clan MacLean op het clanboard bezet, kan men onmiddellijk een eenmalige transactie doen zoals is aangegeven op de evenementkaart. Men kan het effect van de clan Sinclair gebruiken voor deze transactie.

Loch Ness (C)

In oktober 1871 of 1872 zag D. Mackenzie van Balnain naar verluidt een vreemd object dat leek op een boomstam of een omgekeerde boot 'kronkelend en heftig bewegend in het water'. Het object bewoog zich eerst heel langzaam en verdween met een veel hogere snelheid. Mackenzie stuurde zijn verhaal in een brief aan Rupert Gould in 1934, kort nadat de belangstelling van het publiek voor het monster toenam.

Gebeurteniseffect

De speler ontvangt onmiddellijk 1 munt voor elke open evenementenkaart in zijn territorium, inclusief Loch Ness.

Armada Castle (C)

Rond het jaar 1790 werd hier voor het eerst een groot herenhuis gebouwd. In 1815 werd naast het herenhuis een Schots neokasteel, in barokstijl, gebouwd. Dit was meer bedoeld voor show in plaats van voor verdediging en werd ontworpen door James Gillespie Graham.

Gebeurteniseffect: De speler mag onmiddellijk een willekeurig aantal stenen terug in de voorraad leggen. Hij ontvangt 3 overwinningspunten per teruggegeven steen.

Loch Morar (D)

De legende gaat dat de waarneming van Mhorag de dood van een lid van de lokale tak van de MacDonald-clan aankondigt. Er wordt ook beweerd dat Loch Morar verbonden is met de meren en rivieren in de Great Glen, inclusief Loch Ness, door een labrynt van ondergrondse tunnels.

Gebeurteniseffect

Als de speler onmiddellijk 2 Schotten terug in de voorraad legt, ontvangt hij 9 overwinningspunten.

Kroniek 6 – Het dubieuze in de Schotse geschiedenis

Castle Moil (D)

Het kasteel, een oude zetel van de Mackinnon-clan, was een fort dat de straat van Kyle Akin bestuurde tussen Skye en het vasteland, waardoor alle schepen daar moesten passeren of anders de stormachtige passage van 'The Minch' moesten riskeren. Volgens die traditie bracht de achterkleinzoon van Alpín mac Echdach Findanus, de 4^{de} MacKinnon-chef, Dunakin in de clan rond het jaar 900 door te trouwen met een Noorse prinses met de bijnaam 'Saucy Mary'. Findanus en zijn bruid legden een zware ketting over de zee-engte en eisten een tol op alle scheepvaartschepen. De prinses ligt nu begraven op 'Beinn na Caillich' op Skye met haar gezicht naar Noorwegen gericht.

Gebeurteniseffect: De speler ontvangt onmiddellijk 2 munten. Hij mag 1 Schot van overal in zijn thuisgebied gratis naar zijn thuishoofdstad verplaatsen.

Castle of Mey (D)

De geest van de 'Groene Dame' blijft daar rondspoken. Dit wordt verondersteld de dochter te zijn van de 5^{de} graaf van Caithness. Ze was verliefd geworden op een boerenknecht en werd daarom door haar vader op de bovenste verdieping van het kasteel opgesloten. Uit verdriet stortte ze zich uit een raam, de dood tegemoet.

Gebeurteniseffect: De speler legt 1 Schot terug in de voorraad en mag direct 2 tegels uit zijn territorium verwijderen. De indeling moet nog steeds legaal zijn. Als de speler een overbouwtegel verwijdert, moeten alle tegels in die positie worden verwijderd. Als de speler een oriëntatiepunttegel verwijdert, behoudt de speler de oriëntatiepuntkaart. Alle grondstoffen op de tegels worden verplaatst naar het thuishoofdstad.

De evenementen van de kroniek 'Hammer of the Scots' (vervangkaarten)

Loch Lomond (A)

Het gedicht Loch Lomond zou gebaseerd zijn op een brief die de jonge soldaat Donald McDonald van de clan Keppoch aan zijn geliefde Moira schreef na de tweede Jacobitische opstand van 1745, terwijl hij in Carlisle Castle wachtte op zijn executie voor zijn deelname aan de opstand. Mogelijk gebaseerd op deze brief schreef Andrew Lang zijn beroemde mooie verzen 'The Bonnie Banks o' Loch Lomond', die verscheen rond 1876. Zijn gedicht is door de jaren heen op muziek gezet en is vandaag een traditioneel Schots volkslied dat internationaal bekend is geworden door de interpretatie van de Schotse muziekgroep Runrig.

Gebeurteniseffect: De speler mag onmiddellijk alle munten uit de rij op de Engelse markt nemen.

Glenfinnan Church (B)

De kerk van St. Mary en St. Finnan ligt in een van de meest pittoreske en historisch belangrijke gebieden in de Hooglanden, staande aan het hoofd van Loch Shiel, waar Charles Edward Stuart zijn standaard verhoogde voor de verzamelde clans.

Gebeurteniseffect: De speler activeert Glenfinnan Church en alle aangrenzende tegels onmiddellijk. Geen enkele tegel mag meer dan één keer worden geactiveerd tijdens de beurt van een speler.

Glenfinnan Monument (C)

In feite was dit het begin van de grote opstand van de Jacobieten, die helaas eindigde in Culloden. Na iets meer dan een halve eeuw begon een zekere romantisering van de gebeurtenissen in die tijd, zodat hier in 1815 eindelijk een monument werd opgericht.

Gebeurteniseffect: De speler mag onmiddellijk de Engelsman en een tegel op het spelersspoor verwisselen. De speler kiest een tegel op het spelersspoor, verwijdert de Engelsman van zijn huidige positie en plaatst deze in de lege ruimte van waaruit hij de tegel heeft genomen. Dan plaatst hij de tegel in de ruimte waar de Engelsman voordien was.

General Wade's Military Roads (D)

Een netwerk van militaire wegen, ook wel de militaire wegen van generaal Wade genoemd, werd gebouwd in de Schotse Hooglanden in het midden van de 18e eeuw als onderdeel van een poging van de Britse regering om orde te scheppen in een deel van het land dat in rebellie was gegaan in de Jacobitische opstand van 1715.

Gebeurteniseffect

De speler plaatst 1 clanmarker onmiddellijk gratis op een paars gekleurd clanveld op het clanbord. Als er geen beschikbaar is of als de speler deze liever niet plaatst, kan hij deze kaart nog steeds naar de evenementzijde draaien.

Kroniek 7 – Kiezen uit twee soorten kwaad

INTRO (2 - 4 spelers)

Het gebruik van deze kroniek verlengt de speeltijd met een tiental minuten.
Het is een medium moeilijke kroniek.



OVERZICHT

Kroniek 7 voegt een aantal scoremogelijkheden toe aan het spel, die plaatsvinden in de finale puntentelling.

SPELMATERIAAL

- 10 grote Glen-scorekaarten;
- 28 stemfiches (16x Ja, 12x Neen).

2 spelers

Elke speler ontvangt 3 'Ja' en 3 'Neen' stemfiches. Beide spelers mogen één keer bij een stemming twee in plaats van één stemfiche kiezen.

3 spelers

Elke speler ontvangt 3x 'Ja' en 2x 'Neen' stemfiches.

4 spelers

Elke speler ontvangt 4x 'Ja' en 3x 'Neen' stemfiches.

WIJZIGINGEN SPELOPBOUW

Alle grote Glen-scorekaarten worden geschud en er worden er 5 willekeurig getrokken en blootgelegd naast het spelersspoor. De overigen worden terug in de doos gelegd.

NIEUWE SPELREGELS

Als een speler een personentegel neemt, wordt na het plaatsen van de clanmarker een clanvergadering bijeengeroepen. De speler die de personentegel heeft genomen, moet één grote Glen-scorekaart kiezen waarop niet is gestemd. Elke speler neemt in het geheim een 'Ja' of een 'Neen' marker in zijn hand. Ze worden tegelijkertijd onthuld en op de grote scorekaart geplaatst. Als een grote Glen-scorekaart meer of gelijk Ja-stemmen krijgt als Neen-stemmen, vindt de waardering op de kaart aan het einde van het spel plaats. Als alle 5 stemrondes hebben plaatsgevonden, zijn er geen verdere stemrondes meer bij het nemen van een personentegel.

WAARDERING

De scores worden altijd toegekend aan de speler die het beste heeft gepresteerd op de taak die is aangegeven op de grote Glen-scorekaart. In het geval van een gelijkspel, worden de punten verdeeld (naar boven afgerond) tussen alle spelers die betrokken zijn aan het gelijkspel.



De speler met de meeste schapen en runderen op het thuisgebied ontvangt 10 overwinningspunten.



Er worden 10 overwinningspunten toegekend aan de speler met het grootste vierkant van tegels in het thuisgebied (2x 2, 3x 3, 4x 4, ... enzovoort).
Het thuisgebied hoeft niet vierkantig te zijn, het is voldoende als een deel van het thuisgebied vierkantig van vorm is.



De speler met de meeste hout en steen in het thuisgebied ontvangt 10 overwinningspunten.



Het aantal complete sets van ...
- een Schot in het thuiskasteel;
- een whiskyvat;
- een oriëntatiepuntkaart;
- een personentegel
wordt vergeleken. De speler met het hoogste aantal sets ontvangt 10 overwinningspunten.
Het effect van Castle Moil geldt voor het scoren van sets.

Voorbeeld

Herman heeft 3 Schotten in het thuiskasteel, 5 whiskyvaten, 4 oriëntatiepuntkaarten en 2 personentegels. Hij heeft dus twee sets.

Kroniek 7 – Kiezen uit twee soorten kwaad



Er worden 10 overwinningspunten toegekend aan de speler met de meeste kastelen waarin minstens 1 Schot staat. Dit omvat ook het thuishasteel.

Als men met de Penny Mobs Chronicle speelt, omvat dit ook Mike McCastle voor de speler die Mike Mc-Castle controleert.



De speler met het hoogste aantal tegels met het whisky-symbool krijgt 10 overwinningspunten.



De speler met het kleinste thuisgebied krijgt 10 overwinningspunten zodat de andere spelers zich toch ook even slechter voelen.



De speler met de meest orthogonaal (rechthoekig) verbonden diertegels in het thuisgebied van de speler ontvangt 10 overwinningspunten.



De eigenaar van de Schot in het thuisgebied van de speler die zich het verst van het thuishasteel bevindt, krijgt 10 overwinningspunten. Bereken de bewegingspunten om naar het thuishasteel te gaan om de correcte afstand te meten



Als een beweging op het spelersspoor er toe zou leiden dat een tegel op de algemene aflegstapel wordt gelegd, wordt nu deze tegel in de plaats hiervan op de **persoonlijke aflegstapel** van de actieve speler gelegd. Elke speler heeft zijn eigen persoonlijke aflegstapel. Dit effect begint bij het begin van een spel waarin deze scorekaart beschikbaar is, zelfs nog voordat hierover is gestemd ! De speler met de meeste tegels in zijn persoonlijke aflegstapel krijgt 10 overwinningspunten.

Als een speler een tegel mag nemen van de aflegstapel, mag die speler ook de aflegstapel van een speler naar keuze kiezen.

Als men met de kroniek 'Hamer van de Schotten' speelt: als de Engelsman die men bestuurt een tegel verwijdert, wordt deze in de eugen aflegstapel afgelegd.

Kroniek 8 – De Penny gangsterbende



INTRO (2 - 4 spelers)

Het gebruik van deze kroniek verlengt de speeltijd met een tiental minuten.
Het is een moeilijke kroniek.

OVERZICHT

De 'Penny Mobs' was de naam die door de pers werd gebruikt om de vroegere straatbende te beschrijven die actief was in Glasgow, Schotland, tijdens de vroege jaren 1870. Omdat het rechtssysteem zware boetes oplegde als alternatief voor een gevangenisstraf, werden bendeleden vaak bevrijd na een collectie van de bende met een 'cent per kop', waarmee ze hun bijnaam verdienden. Sommige van de bendeleden vluchtten de Hooglanden in.

SPELMATERIAAL

- **9 basis Penny-bendeleden** gemarkeerd met een S of een B op de achterkant;
- **7 Penny-bendeleden** voor gebruik in andere kronieken, met 2 kroniekpictogrammen;
- **28 centen** (met een -1 overwinningsspuntzijde en een +1 overwinningsspuntzijde);
- **14 symbolen** zoals vermeld in de beschrijving van de Penny-gangsterbende hieronder.

WIJZIGING SPELOPBOUW

Elke speler ontvangt 7 centen met het -1 overwinningspunt naar boven en plaatst deze op het thuiskasteel. Neem alle basis Penny-bendeleden. Voeg alle Penny-bendeleden toe met de kroniekpictogrammen van de kronieken die men wil spelen.

Mix alle Penny-bendeleden zeer grondig en trek willekeurig:

- 6 Penny-bendeleden in een spel met 4 spelers;
- 4 Penny-bendeleden in een spel met 3 spelers;
- 3 Penny-bendeleden in een spel met 2 spelers;

OPMERKING

Kenneth McSnitch, Fergus MacDarkie en Mike McCastle zijn enkel voor de spelpartijen met 3 of meer spelers !

De getrokken Penny-bendeleden met een S op de achterkant worden allemaal naast het spelersspoor met de afbeelding naar boven gelegd. Zij zitten in de gevangenis. De Penny-bendeleden met een B op de achterkant worden toegevoegd aan de gevangenis wanneer de eerste tegel van de B-stapel aan het spelersspoor wordt toegevoegd.

Alle ongebruikte Penny-bendeleden gaan terug in de doos.

NIEUWE SPELREGELS

Aan het einde van elke speelbeurt van een speler kan die speler:

- 1 cent plaatsen op een Penny-bendelid in de gevangenis. De cent wordt omgezet naar de +1 zijde (OP).
- Als er geen Penny-bendelid in de gevangenis zit, kan er geen cent worden geplaatst.
- Eén van de Penny-bendeleden nemen met alle centen +1 erop en die voor zich neerleggen.

OF

Als een bendelid wordt genomen, krijgt die speler controle over hem.

Het effect van het Penny-bendelid wordt onmiddellijk geactiveerd.

WAARDERING

Aan het einde van het spel wordt de volgende score toegevoegd aan de eindwaardering:

- elk Penny-bendelid kost overwinningsspunten zoals is aangegeven op het Penny-bendelid;
- elke cent op de -1 OP-zijde nog in het bezit van de speler kost 1 overwinningsspunt (OP);
- elke cent op de +1 OP-zijde levert 1 overwinningsspunt op.



DE PENNY-BENDELEDEN



Peggy McWander (S-tegel)

De speler ontvangt de 2 Peggy McWander-markers als hij Peggy McWander neemt.

In een van zijn toekomstige speelbeurten mag hij 1 (of beide)

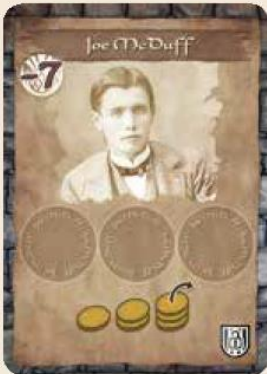
Peggy McWander-markers plaatsen op een onbezet clanveld op het clanbord.

Als een andere speler een clanveld wil nemen met een Peggy McWander-marker erop, moet die speler de eigenaar van Peggy McWander het aangegeven aantal munten betalen of hij mag deze clan niet claimen.

De eigenaar mag dit clanveld nemen zonder de kosten voor de Peggy McWander Marker te betalen, maar hij moet nog steeds eventuele wegstoden betalen. Daarna wordt de Peggy McWander-marker vervolgens verwijderd.



Kroniek 8 – De Penny gangsterbende



Joe McDuff (S-tegel)

De speler ontvangt de 3 Joe McDuff-markers als hij Joe McDuff neemt.

In een van zijn toekomstige speelbeurten mag hij 1 (of meer) van zijn Joe McDuff-markers uitgeven om de hoogste stapel munten uit een marktrij naar keuze te nemen. Als men met de 'Hammer of the Scots'-kroniek speelt, omvat dit ook de rij van de Engelse markt.



Bruce McMail (S-tegel)

De speler ontvangt 3 munten van de voorraad die hij op Bruce McMail plaatst.

Als een andere speler een grondstof produceert door een dierentegel  of een materiaaltegel  te activeren, mag de eigenaar beslissen om deze speler 1 van de munten op Bruce McMail te betalen en 1 geproduceerde grondstof te nemen. Hij plaats dan deze grondstof op een plaats naar keuze in zijn gebied of hij verkoopt de grondstof op de markt.



Peggy McLaird (S-tegel)

De speler ontvangt de 3 Peggy McLaird-markers als hij Peggy McLaird neemt.

In een van zijn toekomstige speelbeurten mag hij 1 Peggy McLaird-marker gebruiken om op één tegel op het spelersspoor te plaatsen die vóór zijn speelstuk staat. Deze tegel is dan voor de speler gereserveerd.

Een andere speler kan alleen de gereserveerde tegel nemen als hij de muntkosten betaalt die op de Peggy McLaird-marker op de tegel staan aangegeven. De eigenaar van Peggy McLaird ontvangt de munten.

Als geen andere speler de gereserveerde tegel heeft genomen, moet de speler de gereserveerde tegel in zijn volgende speelbeurt nemen. Hij mag geen andere tegel kiezen. De eigenaar van Peggy McLaird hoeft de kosten niet te betalen die op de Peggy McLaird-marker staan.

Uiteraard moet de speler, speltechnisch, legaal een gereserveerde tegel kunnen nemen als hij deze heeft gereserveerd. Als hij tijdens zijn volgende speelbeurt de gereserveerde tegel toch niet legaal kan nemen (bijvoorbeeld vanwege wijzigingen in de marktvoorraad), draait hij Peggy McLaird om en verwijdt alle Peggy McLaird-markers die op Peggy McLaird zijn achtergelaten. Hij kan Peggy McLaird niet meer gebruiken. Hij moet wel nog steeds de boete betalen die op Peggy McLaird is aangegeven aan het einde van het spel.

De Peggy McLaird-marker wordt dan afgelegd.

Wanneer de speler het spel beëindigt door op of over de eindtegel te gaan, kan hij geen andere tegel meer reserveren, ook al heeft hij nog Peggy McLaird-markers over, want de speler moet steeds in staat zijn om de tegel te nemen om legaal een Peggy McLaird-marker te kunnen plaatsen.



Kroniek 8 – De Penny gangsterbende



Kenneth McSnitch (S-tegel)

Deze gangster is alleen voor spelpartijen **met 3 of meer spelers**. De speler ontvangt de Kenneth McSnitch-marker bij het nemen van Kenneth McSnitch. Hij mag onmiddellijk (of in een van zijn latere speelbeurten) 1 van zijn Schotten (uit de voorraad of uit het eigen thuisgebied) op een tegel naar keuze plaatsen in het territorium van een andere speler. Deze Schot vertegenwoordigt Kenneth McSnitch. De speler legt de Kenneth McSnitch-marker onder de Schot om deze te identificeren.

De speler kan Kenneth McSnitch verplaatsen met behulp van bewegingspunten. Als de speler Kenneth McSnitch verplaatst **op een veld** dat grondstoffen bevat, kan hij 1 van de grondstoffen stelen (nemen), tenzij de grondstoffen worden bewaakt door een vijandelijke Schot. Als Kenneth McSnitch een grondstof steelt, mag de speler Kenneth McSnitch onmiddellijk plaatsen in het territorium van een andere speler. Als een vijandige Schot de tegel van Kenneth McSnitch betreedt, wordt Kenneth McSnitch onmiddellijk in het grondgebied van een andere speler geplaatst.



Fergus MacDarkie (S-tegel)

Deze gangster is alleen voor spelpartijen **met 3 of meer spelers**. De speler ontvangt de Fergus MacDarkie-marker bij het nemen van Fergus MacDarkie. Hij mag onmiddellijk (of in een van zijn latere speelbeurten) 1 van zijn Schotten op een tegel naar keuze plaatsen in het territorium van een andere speler. Deze Schot vertegenwoordigt Fergus MacDarkie. De speler legt de Fergus MacDarkie-marker onder de Schot om deze te identificeren.

Als een tegel orthogonaal (rechthoekig) of diagonaal wordt gebouwd naast de tegel waarop Fergus MacDarkie is geplaatst, moet de speler die de tegel bouwt aan de eigenaar van Fergus MacDarkie 1 munt betalen. De munt maakt deel uit van de kosten om de tegel te bouwen. Als de speler de munt niet kan betalen, mag hij de tegel hier niet bouwen. Zodra de eigenaar van Fergus MacDarkie op deze manier een munt heeft ontvangen, moet hij Fergus MacDarkie op het grondgebied van een andere medespeler plaatsen.

Als een vijandelijke Schot de tegel van Fergus MacDarkie betreedt, wordt Fergus MacDarkie onmiddellijk in het territorium van een andere speler geplaatst. Fergus MacDarkie kan niet bewegen door bewegingspunten te besteden.



Sibyl MacSponge (B-tegel)

Nadat de speler Sibyl MacSponge heeft genomen, krijgt hij een voordeel.

Als een speler minstens 6 overwinningspunten uit één bron ontvangt tijdens zijn speelbeurt, moet die speler aan de eigenaar van Sibyl MacSponge 1 van die overwinningspunten geven. Dit voordeel kan slechts één keer worden gebruikt tijdens de speelbeurt van elke speler.

Tijdens de waarderingen moet een speler als hij minstens 6 overwinningspunten uit één bron ontvangt, 1 van die overwinningspunten aan de eigenaar van Sibyl MacSponge geven. Dit kan meerdere keren gebeuren tijdens elke waardering en meerdere keren met elke speler.



Derek Anerson (B-tegel)

Eénmaal in een spelpartij kan men Derek Anderson tijdens één van zijn speelbeurten activeren om een tegel van één speler naar keuze te stelen en deze (legaal) in het territorium van een andere speler te plaatsen. Deze tegel activeert noch zichzelf, noch de tegels die aangrenzend liggen als de tegel op deze manier in een gebied wordt geplaatst. De indeling moet nog steeds legaal zijn, zowel in het territorium waar de tegel werd uitgehaald als in het gebied waarin de tegel werd toegevoegd. Er moet dus geen Schot op een naburige tegel staan als de verplaatste tegel aan een gebied op deze manier wordt toegevoegd. Alle andere plaatsingsregels moeten worden gevolgd.

Het is niet toegestaan om een handelstegel  op deze manier te stelen.

Als een overbouwtegel wordt verplaatst, worden alle overgebouwde tegels onder de verplaatste tegel ook verplaatst.

Kroniek 8 – De Penny gangsterbende



Mike McCastle (B-tegel)

Deze gangster is alleen voor spelpartijen met 3 of meer spelers. De speler ontvangt de Mike McCastle-marker bij het nemen van Mike McCastle. Hij mag onmiddellijk (of in een van zijn latere speelbeurten) 1 van zijn Schotten in een vijandig thuishasteel plaatsen. Deze Schot vertegenwoordigt dan Mike McCastle. De speler legt de Mike McCastle-marker onder de Schot om deze te identificeren.

Tijdens de waardering telt 1 van de Schotten van de andere speler in het thuishasteel niet mee voor het scoren van de Schotten, maar Mike McCastle geldt als een Schot in het eigen thuishasteel. Mike McCastle kan zich niet bewegen.

Als de andere speler een Schot in zijn thuishasteel onderbrengt, moet Mike McCastle vluchten en wordt hij in het thuishasteel van een andere speler geplaatst, naar keuze van de eigenaar van Mike McCastle.



Calum McQuack (B-tegel)

Calum McQuack komt aan boord op de eigen boot. Telkens de eigen boot de boot van een andere speler passeert en telkens de boot van een andere speler de eigen boot passeert, mag de eigenaar van Calum McQuack die speler één van de eigen centen geven ter waarde van -1 overwinningpunt, zolang hij er één heeft.

Eenmaal per spel, wanneer de eigen boot een kasteel bereikt en een beloningsfiche ontvangt, mag de speler 1 marker kiezen en vervolgens willekeurig nog een tweede trekken. Dat betekent dat er mogelijk nu voor elke speler geen bonusmarker meer is. Pech, ze hadden zich maar moesten haasten.



Bully McMuscule (B-tegel)

Bully McMuscule komt aan boord op de eigen boot. Als men de eigen boot verplaatst, kan men voorbij vijandige boten varen zonder een bewegingspunt te betalen voor de riviertegeel waarop een andere boot staat.

Eenmaal per spel, wanneer de eigen boot een kasteel bereikt en een beloningsfiche ontvangt, mag de speler 1 marker kiezen en vervolgens willekeurig nog een tweede trekken. Dat betekent dat er mogelijk nu voor elke speler geen bonusmarker meer is. Pech, ze hadden zich maar moesten haasten.



Fraser McStarve (B-tegel)

Fraser is dol op haggis. Eenmaal per spel, tijdens de haggis-waardering en voordat de dobbelsteen wordt gedubbeld, mag de eigenaar van Fraser McStarve 1 haggis-fiche stelen van een speler naar keuze.

De speler waarvan wordt gestolen, beslist welke haggis-fiche hij afgeeft. De eigenaar van Fraser McStarve legt de haggis-fiche verdeckt voor zich neer.

Kroniek 8 – De Penny gangsterbende



Oonagh McHagg (B-tegel)

Eenmaal per haggis-score kan de eigenaar van Oonagh McHagg kiezen om 1 van de 4 haggis-dobbelstenen opnieuw te dobbelen. Dit moet direct na de eerste en oorspronkelijke dobbelworp gebeuren.



Elsbeth McTrick (S-tegel)

Als de eigenaar van Elspeth McTrick over de berg beweegt of voordat hij de berg verlaat, kan hij 1 van de grondstoffen of munten op de berg inruilen tegen 1 grondstof uit de voorraad (hout, steen, rund, schaap of gerst).



Erin MacMalt (B-tegel)

Als de eigenaar van Erin MacMalt zijn speelstuk over de verkooptegel single malt verplaatst, kan hij aanvullend aan het bonusveld linksboven verkopen. Dat betekent dat de speler twee whiskyvaten bij de beweging over de verkooptegel kan verkopen in plaats van één.



John McClaim (S-tegel)

De speler ontvangt de 3 John McClaim-markers als hij John McClaim neemt. In elke speelbeurt kan hij 1 of meer John McClaim-markers plaatsen op niet-omgedraaide oriëntatiepuntkaarten (niet op hun gebeurteniszijde).

Deze oriëntatiepuntkaarten worden dan beschouwd als oriëntatiepuntkaarten van de eigenaar van John McClaim en tellen dan niet mee voor de 'fysieke' bezitter van de kaart.

Als een speler een oriëntatiepuntkaart met een John McClaim-marker op de gebeurteniszijde draait, wordt de John McClaim-marker definitief uit het spel verwijderd.



Eerbetoon aan

Alle eerbetoon aan de mensen die betrokken waren bij het maken en het realiseren van Glen More II: Chronicles.



Matthias Cramer, auteur van 'Glen More II: Chronicles', is zeer succesvol in het ontwikkelen en publiceren van bordspellen sinds 2010. Zijn debuutspel 'Glen More' (uitgegeven bij Alea) was genomineerd voor de 'Internationale spellenprijs'. Met het spel 'Lancaster' won Matthias de 'Nederlandse spellenprijs' en een nominatie voor het 'Kennerspel van het jaar', de categorie van het spel voor experts van de uitreiking van de onderscheiding 'Spel van het jaar'. Het spel 'Rococo', dat hij ontwikkelde met Louis en Stefan Malz, was ook genomineerd voor het 'Kennerspel van het jaar'. Zijn spellenoverzicht omvat geweldige spellen zoals 'Helvetia', Kraftwagen en Dynasties.



Klaus-Jürgen Wrede, auteur van het bekende spel 'Carcassonne' en gastontwerper van de kroniek 'Highlander - es kann nur einen geben'. Sinds het bijwonen van de spellenbeurs in Essen in 1989, is regelmatig spelen een grote passie geworden en tevens volgde al snel de interesse in de ontwikkeling en implementatie van hun eigen spelideeën. 'Carcassonne' werd uitgeroepen tot 'Spel van het jaar' in 2001 en ontving in datzelfde jaar de Duitse spellenprijs en nog talrijke internationale onderscheidingen. Meer spellen werden verschillende keren toegevoegd aan de aanbevelingslijst door de jury van het 'Spel van het jaar'. In het ontwikkelen en uitdenken van nieuwe spellen wordt Klaus-Jürgen Wrede vooral aangetrokken in de omzetting van historische onderwerpen in gezinsvriendelijke spellen.



Arve D. Fühler is de ontwerper van 'The Penny Mobs Chronicle'. De naam Arve is te danken aan zijn kwart-Finse afkomst. Hij is geboren in 1966 in Frankfurt / Main in Duitsland. Als spelontwerper is Arve gefascineerd door het vinden en ontwikkelen van creatieve ideeën en oplossingen: hoe kan een thema, een mechanisme of een complex proces worden omgezet in een eenvoudig, speels en vermakelijk actiesysteem? Hoe kan een esthetische, visuele en haptische realisatie worden ontworpen? Het beantwoorden van deze vragen drijft Arve ertoe geweldige spellen te ontwikkelen zoals onder andere TA-KE, Festo!, El Gaucho en Pagoda. Arve's volgende spel (prototype naam Capone City) wordt uitgegeven door Funtails.



De spelontwerpers Südschwarzwald, kortweg SAS, zijn een jonge vereniging van toegewijde spelontwerpers en speltesters in Freiburg, Duitsland. Sinds 2013 komt de groep eenmaal per week samen om samen te testen, te debatteren en te verbeteren. Daarnaast organiseert de SAS grotere testdagen in de regio. Naast hun eigen ontwikkelingen staan er altijd tests voor uitgevers op het programma. Dit is hoe de samenwerking met Funtails tot stand kwam. Verschillende leden van de SAS zijn nauw betrokken geweest bij het testen van het spel en de kronieken en hebben ook bijgedragen aan de kroniek 'Het monster van Loch Ness'. De leden die betrokken waren: Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin & Rebekka Zeeb.

Eerbetoon aan

Spelontwerp:	Matthias Cramer
Creative directie:	Steffen Rühl
Ontwikkeling:	Andreas Geiermann, Steffen Rühl, Ingelis Wipfelder
Productie:	Nils Herzmann
Kunst directie:	Daniel Müller
Illustraties:	Hendrik Noack, Jason Coates
Gemeenschappelijk Management:	Andreas Geiermann, Nils Herzmann, Ingelis Wipfelder
Testlezers:	Miguel Conceição, Christian Flender, David McMillan, Stephen Orr, Winona So, Tyler Somer
Aanvullend ontwerp en QA:	Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin Zeeb, Rebekka Zeeb

Speciaal dankwoord

**Speciale dank aan al onze kickstarter-donateurs die ons eerste bordspel hebben helpen financieren.
Uw opmerkingen, suggesties en feedback zijn ongelofelijk nuttig en zinnig geweest !**

Het Funtails-team bedankt vooral:

André Beautemps, Uli Blennemann, Andreas Buhlmann, Stefan Burkhardt, Luca Vince Caltabiano, the wrong Jason Coates, Marty Connell, Christwart Conrad, Susanne Cramer, Jan Cronauer, Kevin Delp, Dean Dunning, Sven Engelken, Christian Flender, the HAL9000 crew, Richard Ham, Tom Heath, Nils Herzmann, Karsten Höser, Jimmy Hudson, Mandi Hutchinson, Benjamin Knab, Jörg Köninger, Daniel Krause, Flavio De Leonardis Oivalf, Stefan Lampinen, Michael Liebe, Thomas List, Mike Love, Stefan Löw, Melanie & Angelo Marrandino, David McMillan, Jon McPeters, Matthias Nagy, Tilman Petters, Tim Plöger, Christoph Post, Jeremy D Salinas, Frank Schmidtsdorff, Brody Sheard, Stephanie Straw, Jenni Stephens, Ellie und Chris, Markus Weihrauch, Michael J Wright, Dominik Zöllner.

Andreas:

Veel dank aan Nicole Bechler voor haar steun vorig jaar. Had het niet zonder jou kunnen doen.
Veel dank aan Steffen voor het samen maken van deze riskante reis !
Veel dank aan Nils, Ingelis en Daniel voor de geweldige teaminspanning. Jullie zijn geweldig !
Veel dank aan Benjamin Sandberg en Christian Fern voor persoonlijke ondersteuning en inzichten in Kickstarter. Bro Hug!
Veel dank aan Freio, Anna en Thomas voor hun geweldige werk aan onze Kickstarter-video. Het ging beter dan we ooit hadden gehoopt !
Veel dank aan Klaus-Jürgen Wrede, die echt een heel aardige vent is !
Veel dank aan Jamey Stegmaier voor het werken aan zijn Kickstarter-blog. Het was van onschatbare waarde !

Daniel:

Mijn dank gaat uit naar Steffen Rühl, die me heeft toegestaan om aan dit spel te werken, en het geweldige FUNTAILS-team. Het was leuk om met jullie samen te werken ! Ik wil ook mijn toekomstige vrouw Franziska bedanken. Bedankt dat je me hebt geholpen mijn dromen waar te maken. Ik hou van jou !

Nils:

Bijzondere dank gaat naar Peter Csuka, Dan & Frank DiLorenzo, Judith en Charlotte Herzmann, Jamey Stegmaier, Matthias Trojnar.

Steffen:

Ik wil mijn vrouw Jutta bedanken: ik hou van je omdat je me steunt wanneer ik weer van die gekke ideeën als deze heb en me helpt mijn droom waar te maken. Dank aan mijn geweldige dochters Svea en Liv: jullie glimlach houdt me in moeilijke tijden in leven. Doe nu het licht maar uit ! Ik ben vooral dankbaar voor het geweldige Funtails-team en hun gezinnen, die dit alles mogelijk hebben gemaakt. Speciale dank gaat naar Matthias Cramer, Gerhard Gohr, Stefan Kalveram, Astrid Krings-Gohr, Thomas und Liisa List, Mike Love, Claudia Scarabis, Julian Sommer, Marc Sommer.

Ter nagedachtenis aan Jörg Rohrer.





© vertaling: Herman BELLEKENS
1 december 2019