

Glen More

K r o n i k i



Instrukcija

v2.0

1. Wybierz kafelek.

W przeciwieństwie do wielu gier w *Glen More II: Kroniki* nie ma stałej kolejności graczy. W każdej turze aktywnym graczem jest ten, którego pionek zajmuje ostatnią pozycję na torze kafelków.



W sytuacji przedstawionej na ilustracji swoją turę rozgrywa gracz czerwony (ostatni na torze). Przesuwa swój pionek na wybrany kafelek i go bierze.



2. Jeśli jest to kafelek terytorium, dołóż go do swoich włości.

Kafelek należy umieścić zgodnie z zasadami wykładania kafelków.



3. Aktywuj nowy kafelek i wszystkie sąsiadujące z nim kafelki...

Możesz to zrobić w dowolnej kolejności.



...aby zdobyć towary lub punkty zwycięstwa, przesunąć pionki Szkotów albo wyprodukować whisky.



Towary umieszczaj na kafelku (maksymalnie 3).

- skrót zasad

Następnie swoją turę rozgrywa kolejny gracz. Ostatnią pozycję na torze kafelków zajmuje pionek żółty – jego właściciel bierze kafelek *Robert the Bruce* (Robert I Bruce) i przesuwa swój pionek na jego miejsce.



4. Jeśli jest to kafelek postaci, umieść znacznik klanu na planszy klanów.

Kafelek postaci należy odłożyć do czasu punktowania (obok swoich beczek whisky i specjalnych kart miejsc historycznych).



Umieszczenie znacznika klanu aktywuje efekty jednorazowe albo stałe.



5. Dołóż kafelek(-ki) na tor kafelków.



6. Przeprowadź 4 rundy punktowania i punktowanie końcowe.

Rozgrywka może trwać różną liczbę tur. Zwycięża gracz, który uzyskał największą liczbę punktów zwycięstwa (PZ).



Historia

W grze *Glen More II: Kroniki* gracze wcielają się w naczelników szkockich klanów, które od wczesnego średniowiecza aż po wiek XIX starają się poszerzać swoje terytoria i zwiększać bogactwo. Aby odnieść sukces, trzeba podejmować właściwe decyzje w odpowiednim czasie – uprawiać jęczmień do produkcji whisky, sprzedawać towary, nawiązywać przyjazne relacje z klanami zamieszkującymi szkockie wyżyny lub zdobywać kontrolę nad strategicznymi miejscami takimi jak jeziora i zamki.

Który klan zapisze się na kartach historii Szkocji? Grę wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa (PZ) i udowodni, że jego klan jest najlepszy. *Slàinte mhath!*

Opis rozgrywki

- ▶ Gracz, którego pionek zajmuje ostatnią pozycję na torze kafelków (1a), wybiera dowolny kafelek i umieszcza na nim swój pionek.
- ▶ Gracz bierze kafelek terytorium (1b) i dokłada do włości swojego klanu (2). Następnie aktywuje dołożony kafelek (3) i wszystkie sąsiadujące z nim kafelki (często umieszczając na nich towary) albo...
- ▶ ...bierze kafelek postaci (4) i odkłada go do czasu punktowania. Dzięki kafelkom postaci można aktywować efekty specjalne na planszy klanów.
- ▶ Na koniec tury gracz dokłada 1 albo więcej kafelków z wierzchu stosu na tor kafelków (5).
- ▶ Następnie swoją turę rozgrywa gracz, którego pionek zajmuje ostatnią pozycję na torze kafelków.
- ▶ Po wyczerpaniu każdego ze stosów kafelków następuje runda punktowania.
- ▶ Po 4. rundzie punktowania następuje punktowanie końcowe.

Rozgrywkę można zmieniać na różne sposoby, dodając dowolną liczbę dołączonych do gry kronik. Zalecamy jednak, aby kilka pierwszych rozgrywek przeprowadzić na podstawowej wersji gry.

Elementy

plansza z torem kafelków



plansza klanów (Clan board)



Elementy

40 pionków Szkotów
(po 10 w każdym kolorze)



40 znaczników klanów
(po 10 w każdym kolorze)



40 monet



kość 6-ścienna (o wartościach „1”, „1”, „1”, „2”, „2”, „3”)



8 kronik rozszerzających grę podstawową
(z dodatkowymi elementami)



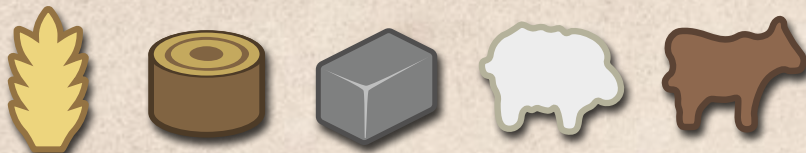
70 żetonów punktów zwycięstwa (PZ)
o następujących wartościach:

20 x „1” 15 x „3” 15 x „5” 15 x „10” 5 x „50”



90 towarów:

20 x jęczmień 20 x drewno 20 x kamień 15 x owca 15 x bydło



11 kart miejsc historycznych



25 beczek whisky



4 kafelki startowe z wioską początkową
(po lewej) i zamkiem rodzowym
(po prawej). Na potrzeby gry wioska
początkowa i zamek rodowy są
traktowane jako 2 oddzielne kafelki.



Uwaga dotycząca zawartości
kronik:

Każda kronika wprowadza
do gry nowe zasady i ele-
menty. Aby zasady rozgrywki
były zrozumiałe, najpierw
zostanie omówiona podsta-
wowa wersja gry. Poszcze-
gólne kroniki zostaną szcze-
gółowo opisane w dalszej
części instrukcji.

5 kafelków „S”
(kafelki startowe)

14 kafelków stosu „A”
17 kafelków stosu „B”
17 kafelków stosu „C”
17 kafelków stosu „D”



kafelek *David Hume*



Elementy (kroniki)



4 łodzie
(po 1 w każdym kolorze)

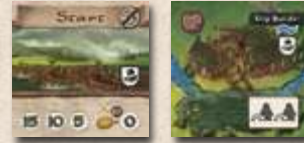


7 kart wyników: 1. miejsce, 2. miejsce,
3. miejsce i 4 karty ostatniego miejsca

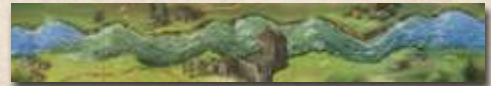
16 żetonów nagród



3 nowe kafelki:
Start (×1), *Ship Builder* (Szkutnik; ×2)



2 kafelki rzek neutralnych



1



góra zajmująca powierzchnię 2 kafelków



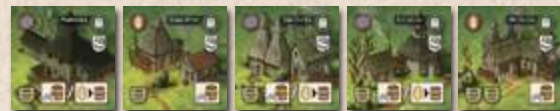
11



2 nowe kafelki destylarni:
Ben Wyvis (stos B),
Glen Albyn (stos C)



5 kafelków destylarni zastępujących kafelki
z podstawowej wersji gry:
Pulteney, *Glen Mhor*, *Glenlochy*, *Edradour* i *Millburn*



3 kafelki sprzedaży whisky single cask
(stosy B, C i D)



4 karty 1. piwnicy



4 karty 2. piwnicy



4 karty 3. piwnicy



111



pionek Anglika



nakładka na rynek



żeton Anglii



4 nowe kafelki i odpowiadające im karty miejsc historycznych: *Loch Lomond*,
Glenfinnan Church (Kościół w Glenfinnan), *Glenfinnan Monument* (Pomnik
w Glenfinnan) i *General Wade's Military Roads* (Drogi wojskowe generała Wade'a)



IV



Elementy (kroniki)



4 karty stołów do podawania haggis



13 żetonów haggis o wartościach od „1” do „3” na rewersach



6 nowych kafelków:

Drover's Inn (Gospoda poganiaczy bydła), *Ye Olde Inn* (Stara gospoda), *Creek Inn* (Gospoda przy zatoce), *Haggis House* (Dom haggis), *Beast Feast Inn* (Gospoda żarłoków), *Shetland* (Szetlandy)



8 nowych kafelków:

4 × *Gathering* (Zgromadzenie wojsk; stopy A, B, C, D), *Wallace Monument* (Wieża Wallace'a), *Old Man of Storr* (Skalny Starzec ze Storr), *Dunvegan Castle* (Zamek Dunvegan), *Fort George*



4 nowe karty miejsc/wydarzeń historycznych: *Wallace Monument* (Wieża Wallace'a), *Old Man of Storr* (Skalny Starzec ze Storr), *Dunvegan Castle* (Zamek Dunvegan), *Fort George*



11 kart miejsc/wydarzeń historycznych do podstawowej wersji gry



4 karty miejsc/wydarzeń historycznych kroniki *Młot na Szkotów*



10 kart punktowania Wielkiego Zgromadzenia



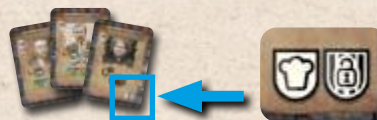
28 znaczników głosowania: 16 × „Aye” (za), 12 × „Nay” (przeciw)



9 kart członków szajki do podstawowej wersji gry z „S” albo „B” na rewersach



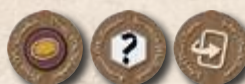
7 kart członków szajki z 2 symbolami kronik do rozgrywki z innymi kronikami



28 pensów (o wartości „-1” na jednej i „+1” na drugiej stronie)



14 żetonów wymienionych w opisie kart członków szajki



1. Przygotowanie gracza.

Każdy z graczy wybiera po 1 kolorze, a następnie bierze:

- ▶ kafelek startowy w tym kolorze (podwójny kafelek z wioską początkową i zamkiem rodowym położonymi nad rzeką),
- ▶ wszystkie pionki Szkotów w tym kolorze,
- ▶ wszystkie znaczki klanu w tym kolorze.

Następnie gracze umieszczają po 1 pionku Szkota w swojej wiosce początkowej.

2. Przygotowanie obszaru gry.

- ▶ Na środku stołu należy umieścić planszę klanów i planszę z torem kafelków.
- ▶ Obok planszy należy stworzyć pulę zasobów ogólnych: beczki whisky, towary (drewno, kamień, jęczmień, owce, bydło), monety i wszystkie żetony punktów zwycięstwa.
- ▶ Obok planszy należy położyć karty miejsc historycznych. Zalecamy, aby na początku gry odkryć tylko karty stosu A, a karty stosów B, C i D dodawać, gdy do gry wejdą odpowiednie stosy kafelków.

3. Określenie początkowej kolejności graczy i początkowej liczby monet.

- ▶ Dowolny gracz bierze po 1 pionku Szkota każdego z graczy i potrząsa nimi w zamkniętych dłoniach.
- ▶ Następnie losowo stawia pionki na kolejnych polach toru kafelków, zaczynając w dowolnym miejscu.
- ▶ Gracz, którego pionek zajmuje ostatnią pozycję, jest graczem rozpoczynającym – otrzymuje 5 monet. Kolejni gracze w kolejności na torze kafelków otrzymują odpowiednio 6, 7 i 8 monet.

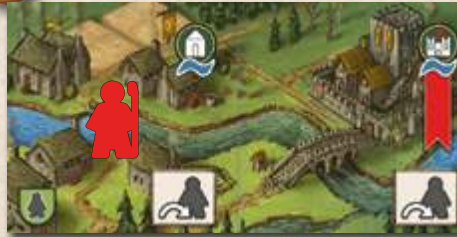
Gra 2-osobowa

Na polu znajdującym się przed 1. pionkiem, patrząc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, należy umieścić kość.

Gra 3- albo 4-osobowa

W grze 3- i 4-osobowej użycie kości jest opcjonalne (skraca rozgrywkę). Jeśli gracze zdecydują się skorzystać z kości, umieszczają ją na polu znajdującym się przed 1. pionkiem, patrząc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

1 kafelek startowy czerwonego gracza



pionki Szkotów



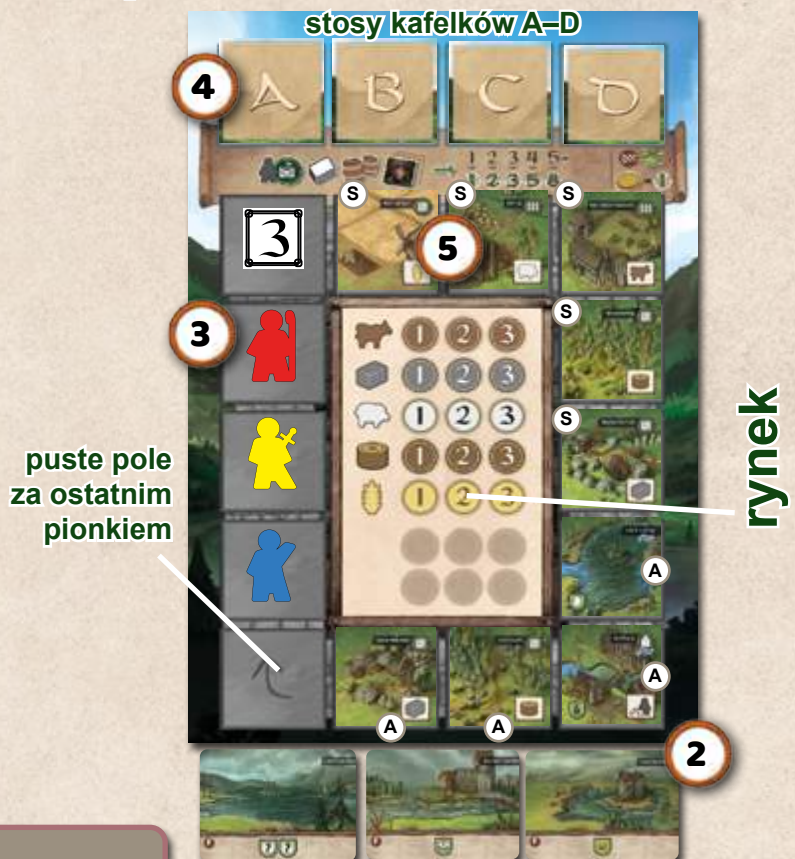
monety



znaczki klanu



plansza z torem kafelków



karty miejsc historycznych

Czym są kroniki?

Każda kronika to rozszerzenie do „Glen More II: Kroniki”, które wprowadza do podstawowej wersji gry nowe elementy. Jeśli dopiero poznajecie „Glen More II: Kroniki”, warto najpierw zagrać kilka razy w wersję podstawową bez dodawania kronik. Aby rozgrywka dawała jak największą satysfakcję, zalecamy zacząć od dodania tylko 1 kroniki, a później spróbować kombinacji 2 kronik albo większej ich liczby. Kroniki można łączyć w dowolny sposób.

Gdy dobrze poznacie wersję podstawową, dodajcie do niej kronikę I: „Wyścigi smoczych łodzi”.

2



Uwaga! Towary, monety, punkty zwycięstwa i beczki whisky są nieograniczone. Jeśli zabraknie ich w zasobach ogólnych, należy skorzystać z zamienników. Liczba pionków Szkotów i znaczników klanów jest ograniczona.



plansza klanów

6



Kafelek *David Hume* należy umieścić obok planszy klanów.



4. Sortowanie kafelków.

- ▶ Należy utworzyć 4 stosy kafelków według liter na rewersach („A”, „B”, „C” i „D”), potasować je, a następnie położyć zakryte oddzielnie na odpowiednich polach na planszy z torem kafelków.
- ▶ Kafelek *World's End* (Gospoda Koniec świata) należy wsunąć mniej więcej w połowie stosu D.

Przygotowanie 1. rozgrywki

Przygotowując 1. rozgrywkę albo chcąc skrócić rozgrywkę, kafelek *World's End* można położyć na wierzchu stosu D (zamiast w połowie).

5. Przygotowania toru kafelków

- ▶ Należy wziąć 5 kafelków startowych (z „S” na rewersie) i umieścić odkryte w sposób losowy na polach przed pionkami graczy (albo przed kością, jeśli jest używana).
- ▶ Na pozostałych polach toru umieszcza się odkryte kafelki ze stosu A zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- ▶ Pole za ostatnim pionkiem pozostaje puste, tak jak pokazano na ilustracji.
- ▶ Elementy na torze kafelków powinny zostać rozmieszczone na torze w takiej kolejności: pionki graczy – (kość) – kafelki „S” – kafelki „A” – puste pole.

Tylko gra 2- i 3-osobowa

W każdym rzędzie rynku na 1. polu od lewej (oznaczonym cyfrą 1) należy położyć po 1 monetę.

6. Rozmieszczenie dodatkowych elementów

- ▶ Obok planszy klanów należy położyć kafelek *David Hume*.

Przygotowanie do rozgrywki zaawansowanej

- ▶ Rozgrywka z kronikami wymaga zmian w przygotowaniu, które znajdują się w zasadach poszczególnych kronik. Należy z nich skorzystać podczas przygotowania do gry.
- ▶ Gracze wybierają kronikę, którą chcą włączyć do rozgrywki.
- ▶ Następnie dodają elementy kroniki zgodnie z zasadami.

Przed 1. rozgrywką

Należy posortować wszystkie elementy kronik wypchnięte z wyprasek i włożyć do odpowiednich pudełek. Sortowanie ułatwiają symbole kronik umieszczone na elementach – ilustracje nawiązujące do tych symboli znajdują się też na pudełkach. Dzięki temu po zakończeniu rozgrywki łatwo uporządkować elementy gry.

Przebieg gry

Rozgrywka składa się z 4 rund. Pierwsza runda dobiega końca, gdy na torze kafelków zostanie umieszczony ostatni kafelek ze stosu A. Druga runda kończy się wtedy, gdy na torze kafelków zostanie umieszczony ostatni kafelek ze stosu B, a runda trzecia dobiega końca, gdy na torze zostanie umieszczony ostatni kafelek ze stosu C. Natychmiast po wyłożeniu ostatniego kafelka z danego stosu (od A do C) następuje runda punktowania (zob. „Punktowanie” str. 19).

Czwarta runda kończy się wtedy, gdy pionek każdego z graczy znajdzie się na kafelku *World's End* albo gdy go minie.

Następuje wtedy ostanía runda punktowania (zob. „Koniec gry” str. 19).

Kolejność rozgrywania tur

W przeciwieństwie do wielu gier w *Glen More II: Kroniki* nie ma stałej kolejności rozgrywania tur!

Turę rozgrywa ten gracz, którego pionek znajduje się na ostatnim polu na torze kafelków (obok pustego pola). W swojej turze może on przesunąć swój pionek o tyle pól, ile chce. Jeśli pionek będzie pozostawać na ostatniej pozycji, jego właściciel może rozegrać kilka tur z rzędu.

Oznacza to, że w trakcie rozgrywki każdy z graczy może rozegrać inną liczbę tur.

Kość

Kość pełni funkcję wirtualnego gracza, który w losowy sposób wybiera kafelki i skraca rozgrywkę.

Ta sekcja dotyczy wyłącznie zasad rozgrywki z użyciem kości.

Jeśli kość zajmuje ostatnie pole na torze kafelków, należy nią rzucić, a następnie przesunąć o tyle kafelków do przodu, ile wynosi wyrzucona liczba (nie chodzi o liczbę pól – kość ignoruje pionki). Jeśli kość skończy ruch na kafelku z symbolem kroniki (zob. „Opis kafelka” str. 11), należy przesunąć ją na następny kafelek bez takiego symbolu. Kafelki, na którym zostaje umieszczona kość, należy odłożyć na stos kafelków odrzuconych. Kość zajmuje pole po odrzuconym kafelku. Kość nie powoduje odrzucenia kafelka *World's End*.

Gdy kość skończy ruch i – co najczęściej ma miejsce – spowoduje usunięcie kafelka, należy ustalić, kto będzie rozgrywał swoją turę.

Przykład

Kość przesuwana się o 2 kafelki, ponieważ została wyrzucona wartość „2”. Drugi kafelek ma symbol kroniki, więc należy go zignorować i przesunąć kość na kolejny kafelek. *Loch Lochy* trafia na stos kafelków odrzuconych.



Tura gracza

Tura gracza przebiega w następujący sposób:

- ▶ Gracz przesuwa swój pionek na torze na dowolne pole, na którym znajduje się kafelek.
- ▶ Bierze ten kafelek, opłaca jego koszt (jeśli jest wymagany), a następnie stawia swój pionek na polu, na którym znajdował się wybrany kafelek.
- ▶ Jeśli wybrany kafelek jest kafelkiem terytorium, gracz umieszcza go zgodnie z zasadami wykładania kafelków (zob. „Zasady wykładania kafelków” str. 13).
- ▶ Następnie aktywuje ten kafelek i wszystkie sąsiadujące z nim kafelki (maksymalnie 8; zob. „Aktywacja kafelków” str. 15–17).
- ▶ Jeśli wybrany kafelek jest kafelkiem postaci, gracz kładzie go przed sobą i umieszcza znacznik klanu na planszy klanów (zob. „Kafelki postaci, znaczniki klanów i plansza klanów” str. 18).
- ▶ Gracz dokłada tyle kafelków z aktualnego stosu, aż na torze zostanie tylko 1 puste pole – tuż za ostatnim pionkiem.

Wyjątek. Kafelki *World's End* – zob. str. 19.

Jeśli gracz umieści na torze ostatni kafelek ze stosu, należy przeprowadzić punktowanie, zanim kolejny gracz rozpocznie swoją turę. W przypadku stosu D punktowanie odbywa się wtedy, gdy pionki wszystkich graczy znajdują się na kafelku *World's End* albo go miną.

Uwaga! Jeśli pionki wszystkich graczy minęły kafelek na torze i żaden z graczy go nie wziął, należy natychmiast odrzucić ten kafelek, gdy minie go pionek ostatniego gracza. Oznacza to, że na koniec tury tego gracza na tor należy wyłożyć więcej niż 1 kafelek.

Opis kafelka

Na każdym kafelku znajduje się 1 albo więcej symboli.

Nazwa kafelka – nie wpływa na rozgrywkę.

Koszt (jeśli dotyczy) – towary, monety, whisky albo pionek Szkota.

Efekt jednorazowy (jeśli dotyczy) – gracz rozpatruje go, gdy dokłada dany kafelek do swoich włości.

Uwaga! Na każdym kafelku mogą się znajdować maksymalnie 3 przechowywane towary.



Rodzaj – w trakcie rozgrywki mogą się do niego odnosić inne kafelki i efekty.

Rzeka – oznacza, że na kafelku znajduje się rzeka.

Kronika – każda kronika ma inny symbol. Na kafelkach z symbolem kroniki nie można umieszczać kości (zob. str. 10).

Korzyść – gracz zdobywa ją zawsze wtedy, gdy kafelek jest aktywowany (zob. „Aktywacja kafelków” str. 15–17).

Ochrona – na kafelku z takim symbolem gracz nie może postawić pionka – może go jedynie minąć.



Rynek

W dowolnym momencie swojej tury gracz może sprzedać lub kupić towary na rynku.

Rynek znajduje się na środku planszy z torem kafelków. Przy każdym z 5 towarów znajduje się rząd ponumerowanych pól („1”, „2” i „3”).

Kupno

Jeśli gracz chce kupić towar, kładzie monety na 1. pustym polu od lewej w rzędzie przy tym towarze. Liczba na każdym polu określa wymaganą liczbę monet: 1, 2 albo 3. Jeśli wszystkie pola są zajęte, gracz nie może kupić danego towaru.

Gracz może kupić tyle towarów, ile chce i pozwala mu sytuacja na rynku, pod warunkiem że natychmiast wykorzysta je do opłacenia dowolnego kosztu (np. pokrycia kosztu kafelka, aktywacji kafelka handlu, wymiany jęczmienia na whisky). Nie trzeba najpierw wykorzystać posiadanych towarów, aby móc skorzystać z rynku.

Kupione towary nie mogą być przechowywane na później.

Sprzedaż

Jeśli gracz chce sprzedać towar, odkłada go do zasobów ogólnych i bierze 1. stos monet od prawej w rzędzie przy tym towarze. Gracz może sprzedać towar tylko wtedy, gdy na rynku przy wybranym towarze znajdują się monety. Jeśli rząd na monety jest pusty, towar nie może zostać sprzedany. W swojej turze gracz może sprzedać dowolną liczbę towarów, o ile pozwala mu na to sytuacja na rynku.

Sprzedaż można przeprowadzić w dowolnym momencie tury, także przed aktywacją kafelków (np. aby zrobić miejsce na nowo wyprodukowane towary).



Maciek **kupuje** bydło i kładzie 2 monety na 1. pustym polu od lewej w rzędzie bydła. Jako że Maciek nie może zatrzymać bydła, które właśnie kupił, wymienia je na PZ, aktywując 1 ze swoich kafelków handlu.

Następnie Maciek **sprzedaje** 1 owcę – odkłada ją do zasobów ogólnych i bierze 1. z prawej stos monet z rzędu przy owcy (w tym przypadku 3).

Puste pola rynku są używane podczas rozgrywki z niektórymi kronikami.

Uwaga! Nie można kupować ani sprzedawać beczek whisky czy pionków Szkotów! Nie są towaremi.

Przygotowanie pierwszej gry

Rozgrywając pierwsze partie lub ucząc nowych graczy zasad gry, na każdym pustym polu rynku można położyć po 1 towarze danego rodzaju. Kupując towary, gracze będą je stąd zabierać, kładąc na polu odpowiednią liczbę monet. Natomiast sprzedając towary, gracze będą zabierać monety z pól rynku, kładąc na ich miejsce sprzedane towary. Takie rozwiązanie wymaga częstszego przekładania elementów, ale dzięki temu będzie łatwiej się zorientować, jakie towary są dostępne.

Dziękujemy Rahdo za tę pomocną wskazówkę!

Wybór kafelka z toru kafelków

- ▶ Gracz przesuwa swój pionek na wybrany kafelek.
- ▶ Jeśli na kafelku widnieje koszt, należy go opłacić przed zabraniem kafelka. Gracz może to zrobić, wydając odpowiednie towary (leżące na jego dowolnym kafelku) albo monety ze swoich zasobów. Gracz może też kupić potrzebne towary na rynku (zob. „Rynek” str. 12). Jeśli w koszcie znajduje się pionek Szkota, gracz musi go wziąć z dowolnego kafelka ze swoich włości i odłożyć do swojej puli.
- ▶ Gracz nie może wybrać kafelka, którego kosztu nie jest w stanie opłacić.
- ▶ Gdy gracz nie jest w stanie wziąć żadnego dostępnego kafelka zgodnie z zasadami, może przesunąć swój pionek na dowolny kafelek, a następnie go odrzucić. Gdy to robi, bierze z zasobów ogólnych 1 monetę ALBO otrzymuje 1 punkt ruchu (zob. „Rodzaje aktywacji” str. 16).



W przypadku wyboru kafelka postaci zob. „Kafelki postaci, znaczniki klanów i plansza klanów” str. 18.



W przypadku wyboru dowolnego innego kafelka zob. „Zasady wykładania kafelków” poniżej.

Zasady wykładania kafelków

Aby dołożyć kafelek do swoich włości, należy spełniać wszystkie poniższe warunki.

- ▶ Kafelek musi zostać umieszczony w taki sposób, aby przynajmniej jego 1 krawędź stykała się z krawędzią kafelka już wyłożonego. Warunek nie jest spełniony, jeśli kafelki stykają się tylko rogami.



- ▶ Kafelek musi sąsiadować krawędzią lub rogiem z kafelkiem, na którym znajduje się pionek Szkota danego gracza.

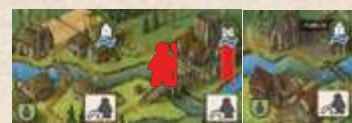
Uwaga!

Nie można wyłożyć kafelka, jeśli na sąsiadującym kafelku nie ma pionka Szkota.



Przez kafelek startowy płynie rzeka.

- ▶ Wszystkie kafelki, na których znajduje się rzeka, muszą zostać wyłożone w taki sposób, aby przedłużyć bieg rzeki (z dowolnej strony).
- ▶ Nie można umieścić kafelka bez rzeki ani po lewej, ani po prawej stronie kafelka z rzeką.
- ▶ Przez włości gracza może płynąć tylko 1 rzeka.



Uwaga! Włości gracza obejmują jego kafelek startowy i wszystkie pozostałe przyłączone kafelki terytoriów.

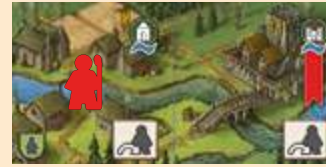
Przykłady wykładania kafelków



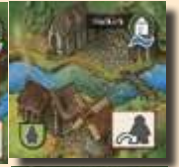
Jeśli gracz umieści *Halkirk* w tym miejscu, będzie miał 2 rzeki w swoich włościach, co nie jest dozwolone.



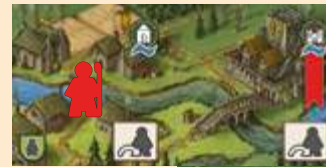
Jeśli gracz umieści *LochrIDGE* w tym miejscu, przerwie bieg rzeki, co jest zabronione.



Gracz nie może umieścić *LochrIDGE* w tym miejscu, ponieważ na żadnym sąsiadującym kafelku nie ma pionka Szkota.



Umieszczając *Halkirk* w tym miejscu, gracz przedłuży bieg swojej jedynej rzeki.



Gracz może umieścić *LochrIDGE* w tym miejscu, ponieważ na sąsiadującym kafelku znajduje się pionek Szkota.



Kafelki nadbudowy

Niektóre kafelki można umieszczać tylko na innych kafelkach tego samego rodzaju – wskazuje na to złoty symbol odpowiadający rodzajowi kafelka. Oprócz symbolu z rodzajem kafelka na kafelkach nadbudowy znajduje się także symbol nadbudowy.



Kafelki nadbudowy mogą być umieszczane wyłącznie na innych kafelkach. Nie można wykladać ich jako samodzielne kafelki.

Aby przeprowadzić nadbudowę:

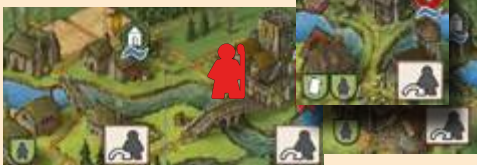
- ▶ Rodzaj kafelka nadbudowy musi odpowiadać rodzajowi kafelka, na którym zostanie umieszczony.
- ▶ Musi także zgadzać się bieg rzeki (nie można umieszczać kafelka z rzeką na kafelku bez rzeki i na odwrót).
- ▶ Kafelek nadbudowy umieszcza się na kafelku, który zostaje nadbudowany.
- ▶ Kafelek nadbudowy musi sąsiadować z pionkiem Szkota. Pionek może też znajdować się na kafelku, który ma zostać nadbudowany.
- ▶ Od tej pory gracz korzysta tylko z wierzchniego kafelka.
- ▶ Można nadbudować kafelki wchodzące w skład kafelka startowego, jeśli są spełnione pozostałe warunki.

Efekty jednorazowe kafelka, który został nadbudowany, są zachowane (zob. „Efekty jednorazowe” str. 15). Na przykład gracz nie oddaje karty miejsca historycznego do zasobów ogólnych (a nawet może w dalszym ciągu korzystać z efektów takiej karty), jeśli nadbuduje związany z nią kafelek. Towary i pionki Szkotów z nadbudowanego kafelka należy przełożyć na nowy kafelek.

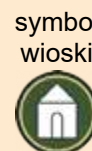
Podobnie do zwykłych kafelków kafelki nadbudowy same się aktywują i powodują aktywację wszystkich sąsiadujących kafelków.

Można nadbudować istniejący kafelek nadbudowy. Podczas punktowania albo usuwania kafelków stos kafelków liczy się jako 1 kafelek.

Przykład nadbudowy



Gracz może nadbudować *Halkirk*, umieszczając na nim kafelek *Inverness*. Obydwa kafelki mają symbol wioski, rzeka zachowuje swój bieg, a na sąsiadującym kafelku znajduje się pionek Szkota.



symbol wioski



symbol nadbudowy wioski

Efekty jednorazowe

Gdy gracz wyłoży nowy kafelek zgodnie z zasadami wykładania kafelków, rozpatruje jego efekt jednorazowy, którego symbol znajduje się w lewym dolnym rogu. Jeśli symboli na kafelku jest więcej niż 1, gracz może je rozpatrzyć w dowolnej kolejności.

Rodzaje efektów jednorazowych



Karta miejsca historycznego

Weź kartę miejsca historycznego o takiej samej nazwie jak wyłożony kafelek, rozpatrz jej efekt (zob. „Załącznik 1. Karty miejsc historycznych” str. 20) i umieść ją w pobliżu swoich włości. Niektóre karty miejsc historycznych mają efekty jednorazowe ⚡, inne efekty stałe ∞, a jeszcze inne – efekty rozpatrywane na koniec gry ♣♣♣. Efekt jednorazowy karty miejsca historycznego rozpatrz przed aktywacją wyłożonego właśnie kafelka (zob. „Aktywacja kafelków” poniżej).



Szkot

Weź 1 pionek Szkota ze swoich zasobów i umieść go na nowo wyłożonym kafelku.



Dowolny towar

Weź 1 dowolny towar (bydło, owca, drewno, kamień, jęczmień) z zasobów ogólnych i umieść na nowo wyłożonym kafelku. Beczki whisky nie są towarami i ten efekt nie pozwala ich pobrać.



Znacznik klanu

Weź 1 ze swoich znaczników klanu i połóż go na planszy klanów zgodnie z zasadami umieszczenia znaczników klanu (zob. „Kafelki postaci, znaczniki klanów i plansza klanów” str. 18).



Whisky

Weź 1 beczkę whisky z zasobów ogólnych i połóż ją w pobliżu swoich włości (tam, gdzie trzymasz kafelki postaci, karty miejsc historycznych i beczki whisky). Zasoby whisky są nieograniczone.



Moneta

Weź 1 monetę z zasobów ogólnych.



Punkty zwycięstwa (PZ)

Weź wskazaną liczbę PZ.

Gdy efekty jednorazowe zostaną rozpatrzone, należy aktywować kafelki.

Aktywacja kafelków

Gdy gracz wyłoży kafelek zgodnie z zasadami wykładania kafelków i rozpatrzy efekty jednorazowe, może aktywować ten kafelek i wszystkie sąsiadujące z nim kafelki.

Gracz może w dowolnej kolejności aktywować wyłożony kafelek i wszystkie kafelki, które z nim sąsiadują. Za kafelki sąsiadujące uważa się kafelki stykające się z nowym kafelkiem krawędzią lub rogami.

Wszystkie kafelki mogą dać korzyści wynikające z ich aktywacji tylko raz na turę, chyba że zasady mówią inaczej. Symbol korzyści w prawym dolnym rogu wskazuje, jaką korzyść przyniesie graczowi aktywacja kafelka.



Aktywuj nowo wyłożony kafelek.

Aktywuj też wszystkie sąsiadujące kafelki, na przykład te 2.

Aktywacja kafelków jest opcjonalna.

Gracz może aktywować kafelki w dowolnej kolejności, musi jednak zakończyć jedną aktywację, zanim rozpocznie następną.

Przykłady aktywacji kafelków znajdują się na stronie 17.

Rodzaje aktywacji

Pozyskanie towarów



Weź wskazany towar z zasobów ogólnych i umieść go na kafelku, który aktywujesz.

Uwaga! Na 1 kafelku mogą znajdować się maksymalnie 3 towary. Wyprodukowana nadwyżka przepada.



Weź 1 dowolny towar (drewno, kamień, jęczmień, bydło, owca) z zasobów ogólnych i umieść go na kafelku, który aktywujesz.



Weź 2 wskazane towary z zasobów ogólnych i umieść je na kafelku, który aktywujesz.

Wymiana towarów

Gracz może wymieniać towary na PZ, beczki whisky albo możliwość umieszczenia znacznika klanu. Wymienione towary zawsze zwraca się do zasobów ogólnych.



Wymień 2 albo 4 **różne** towary na 4 albo 8 PZ.



Wymień kombinację dowolnych zwierząt na wskazaną liczbę PZ. Na przykład zwróć do zasobów ogólnych 1 owcę i 2 sztuki bydła, aby otrzymać 8 PZ.



Wymień kombinację 3 dowolnych towarów na 7 PZ. Na przykład zwróć do zasobów ogólnych 1 owcę i 2 kamienie, aby otrzymać 7 PZ.



Wymień **konkretne** przedstawione towary na wskazaną liczbę PZ.



Zwróć 1 dowolny towar do zasobów ogólnych i umieść 1 ze swoich znaczników klanu na planszy klanów zgodnie z zasadami (zob. „Kafelki postaci, znaczniki klanów i plansza klanów” str. 18).



Wymień 1 jęczmień na 1 beczkę whisky.

Punkty ruchu



Otrzymujesz 1 punkt ruchu za każdy aktywowany kafelek z symbolem ruchu w prawym dolnym rogu.

Za każdy punkt ruchu możesz przesunąć 1 pionek Szkota z kafelka, który zajmuje, na kafelek sąsiadujący z nim krawędzią lub rogami w obrębie Twoich włości.

Jeśli otrzymałeś kilka punktów ruchu, możesz je wykorzystać, aby przesunąć kilka pionków Szkotów albo przesunąć niektóre z nich więcej niż raz. Wszystkie niewykorzystane punkty ruchu przepadają.

Możesz wykorzystać wszystkie otrzymane punkty ruchu albo tylko część z nich. Możesz też wcale ich nie wykorzystywać.

Punkty zwycięstwa



Gdy aktywujesz kafelek, natychmiast otrzymujesz wskazaną liczbę PZ.

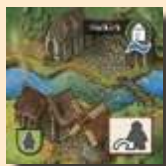
Kafelki nadbudowy

Gdy gracz wyłoży kafelek nadbudowy (zob. „Kafelki nadbudowy” str. 14), aktywuje ten kafelek i wszystkie sąsiadujące z nim kafelki, rozpatrując znajdujące się na nich symbole aktywacji. Kafelek, który został nadbudowany i znajduje się pod kafelkiem nadbudowy, nie będzie już aktywowany i nie będzie się liczył podczas punktowania.

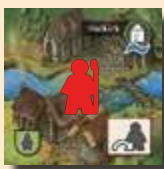
Przykład aktywacji kafelków



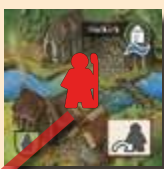
Czerwony gracz umieszcza kafelek *Halkirk* obok zamku rodzowego.



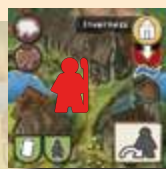
Najpierw rozpatruje efekt jednorazowy *Halkirk*. Bierze ze swoich zasobów i umieszcza na tym kafelku pionek Szkota.



Następnie aktywuje kafelek *Halkirk* (korzyść z aktywacji to 1 punkt ruchu) i wszystkie sąsiadujące z nim kafelki (korzyść z aktywacji zamku rodzowego to 1 punkt ruchu, a z *Inshriach* – 1 drewno).



Gracz umieszcza 1 drewno na kafelku *Inshriach*. Może wydać 2 punkty ruchu, aby przesunąć swoje pionki Szkotów.



Później w trakcie rozgrywki czerwony gracz nadbudowuje *Halkirk* kafelkiem *Inverness*. Rozpatruje efekty jednorazowe kafelka nadbudowy i otrzymuje odpowiadającą mu kartę miejsca historycznego i 1 pionek Szkota.

Następnie gracz aktywuje kafelek *Inverness* i sąsiadujące z nim kafelki, co zapewnia mu 2 punkty ruchu (1 z *Inverness* i 1 z zamku rodzowego) i 1 drewno (znów aktywował *Inshriach*).

Kafelki postaci, znaczniki klanów i plansza klanów



Jeśli gracz weźmie kafelek postaci z toru kafelków, nie dokłada go do swoich włości, ale umieszcza w oddzielnych zasobach (obok swoich beczek whisky i kart miejsc historycznych). Wybranie kafelka postaci nie powoduje aktywacji żadnych kafelków na włościach gracza. Ponadto kafelki postaci nie liczą się do rozmiaru włości podczas punktowania na koniec gry.

Karty postaci mają efekt jednorazowy w postaci przysługi, którą graczowi wyświadcza inny klan.

- ▶ Gracz umieszcza 1 ze swoich **znaczników klanu** na 1 z niezajętych pól klanu na **planszy klanów**.
- ▶ Gracz musi opłacić koszt wskazany na drogach łączących wybrane pole klanu z:
 - zielonym **obszarem startowym** albo
 - dowolnym polem klanu, na którym znajduje się znacznik klanu (niezależnie od koloru tego znacznika).
- ▶ Gracz opłaca koszt, zwracając do zasobów ogólnych tyle monet, ile widnieje na drogach. Jeśli nie jest w stanie opłacić kosztu drogi, nie może wybrać danego pola klanu.
- ▶ Następnie gracz otrzymuje bonus od klanu.
- ▶ Opis pól klanów – zob. „Załącznik 2. Pola klanów” str. 20–21.
- ▶ **Podczas rozgrywki każde pole klanu może być zajęte tylko raz** (nie dotyczy pola klanu Douglasów, które można zająć więcej niż raz).

Uwaga! Pola bez narysowanych bonusów będą wykorzystane w rozgrywkach z kronikami lub dodatkami promocyjnymi, które pojawią się w przyszłości.

Plansza klanów – przykłady

Na początku gry, gdy na planszy klanów nie ma znaczników klanów, koszt drogi jest liczony od **obszaru startowego**. Jeśli gracz chce umieścić znacznik klanu na polu klanu MacLeodów (aby otrzymać 3 monety), nie opłaca kosztu drogi, ponieważ na drodze między obszarem startowym a polem klanu MacLeodów nie widnieje żaden koszt.

Umieszczenie znacznika klanu na polu klanu McKayów (aby wziąć kafelek *David Hume*) kosztuje 2 monety, ponieważ między obszarem startowym a polem klanu McKayów znajdują się 3 drogi, a na 2 z nich jest przedstawiony koszt w wysokości 1 monety.



fragment planszy klanów na początku rozgrywki

Później w trakcie gry...

Jeśli gracz chce umieścić znacznik klanu na polu klanu MacLachlanów (aby otrzymywać 1 PZ za każdy niewykorzystany punkt ruchu), musi zapłacić tylko 1 monetę, ponieważ taki koszt widnieje na drodze łączącej pole klanu MacLachlanów z polem klanu MacMillanów, czyli z najbliższym zajęętym polem klanu. Nie ma znaczenia, który z graczy chce zająć pole klanu MacLachlanów – koszt może być obliczony od dowolnego najbliższego zajętego pola klanu, czyli w tym wypadku od pola klanu MacMillanów.



Punktowanie

Rundy punktowania

W trakcie rozgrywki występują 4 rundy punktowania. Pierwsze 3 rundy punktowania przeprowadza się między turami graczy, gdy na torze kafelków zostanie umieszczony ostatni kafelek z danego stosu (A, B i C). Czwarta runda punktowania jest opisana w sekcji „Koniec gry” poniżej.

Każda runda punktowania przebiega w taki sam sposób:

- ▶ Rozgrzywka zostaje wstrzymana na czas punktowania.
- 1. W każdej rundzie punktowania gracze porównują swoje osiągnięcia w 4 podanych kategoriach z graczem, który w danej kategorii uzyskał najniższy wynik (dla różnych kategorii i w różnych punktowaniach mogą to być inni gracze).
 1. liczba pionków Szkotów na kafelku *zamku rodowego* (inne zamki i kafelki nie są brane pod uwagę),
 2. liczba kart miejsc historycznych,
 3. liczba beczek whisky,
 4. liczba kafelków postaci.
- ▶ Gracz zdobywa punkty zwycięstwa za swoją przewagę nad graczem, który ma NAJMNIJ elementów w każdej z kategorii.

| | | | | | |
|----------------------------------------------------------------|---|---|---|---|----|
| Różnica w odniesieniu do gracza z najmniejszą liczbą elementów | 1 | 2 | 3 | 4 | 5+ |
| Przyznane PZ | 1 | 2 | 3 | 5 | 8 |

Przykład. Gracze porównują liczbę kart miejsc historycznych. Maciek ma 5 kart, Andrzej 3, a Stefan 1. Maciek ma o 4 karty miejsc historycznych więcej niż Stefan, więc otrzymuje 5 PZ. Andrzej ma o 2 karty więcej niż Stefan, więc otrzymuje 2 PZ. Stefan ma najmniej kart miejsc historycznych i nie otrzymuje PZ.

Uwaga! Po przeprowadzeniu rundy punktowania gracze zachowują swoje pionki Szkotów, karty miejsc historycznych, beczki whisky i kafelki postaci. Żadnych elementów nie odkłada się do zasobów ogólnych po przyznaniu punktów zwycięstwa.

Koniec gry

Gdy ostatni z graczy postawi swój pionek na kafelku *World's End* albo gdy go minie, następuje koniec gry i rozpoczyna się 4. runda punktowania.

Zazwyczaj gracze mijają kafelek *World's End*, aby wybrać ostatni kafelek i skorzystać z jego efektu. Jeśli gracz nie chce wziąć kafelka znajdującego się za kafelkiem *World's End*, może natychmiast zakończyć swoją turę, umieszczając swój pionek na kafelku *World's End*. Na kafelku *World's End* może znajdować się kilka pionków.

Jeśli w rozgrywce używana jest kość, należy usunąć ją z gry, gdy znajdzie się na kafelku lub za kafelkiem *World's End*.

Punktowanie końcowe przebiega w następujący sposób:

- Gracze przeprowadzają standardowe punktowanie (zob. „Punktowanie” powyżej).
- Następnie porównują wielkość swoich włości z najmniejszym spośród nich (zbudowanym z najmniejszej liczby kafelków). Każdy z graczy **traci** po 3 PZ za każdy kafelek ponad liczbę kafelków w najmniejszych włościach (kafelki postaci nie wliczają się do rozmiaru włości).

Przykład. Andrzej ma 15 kafelków, Maciek 13, a Stefan 16. Włości Maćka są najmniejsze, więc pozostali gracze tracą po 3 PZ za każdy kafelek przewagi: Andrzej traci 6 PZ (ma o 2 kafelki więcej niż Maciek), a Stefan – 9 PZ (ma o 3 kafelki więcej niż Maciek).

- Każdy z graczy otrzymuje po 1 PZ za każdą monetę, którą ma w swoich zasobach.
- Gracze dodają PZ z kart miejsc historycznych (jeśli mają karty, które zapewniają dodatkowe PZ na koniec).

Gracz, który zdobył najwięcej PZ, zostaje zwycięzcą.

W razie remisu wygrywa gracz, który ma najwięcej towarów.

Jeśli remis wciąż się utrzymuje, gracze wspólnie świętują zwycięstwo.

Załącznik 1. Karty miejsc historycznych

W grze podstawowej występuje 11 kart miejsc historycznych przypisanych do odpowiadających im kafelków. Niektóre kroniki dodają kolejne karty – są one wymienione w zasadach kronik (zob. str. 22–37). Jeśli karta miejsca historycznego ma efekt jednorazowy ⚡, należy rozpatrzyć go natychmiast po wzięciu karty i przed aktywacją kafelków w swoich włościach.

Castle Stalker (Zamek Stalker) (A)

Natychmiast weź 3 monety z zasobów ogólnych.

Donan Castle (Zamek Donan) (A)

Natychmiast umieść 1 ze swoich znaczników klanu na planszy klanów. Musisz opłacić koszt drogi, jeśli jest wymagany (zob. „Kafelki postaci, znaczniki klanów i plansza klanów” str. 18).

Loch Lochy (A)

Natychmiast weź 2 dowolne towary (drewno, kamień, jęczmień, owcę albo bydło) z zasobów ogólnych i umieść je na kafelku *Loch Lochy*.

Duart Castle (Zamek Duart) (B)

Natychmiast otrzymujesz 1 monetę. Natychmiast umieść 1 ze swoich znaczników klanu na planszy klanów. Musisz opłacić koszt drogi, jeśli jest wymagany (zob. „Kafelki postaci, znaczniki klanów i plansza klanów” str. 18). Możesz do tego użyć monety, którą otrzymałeś dzięki tej karcie.

Inverness (B)

Natychmiast weź 1 jęczmień z zasobów ogólnych i umieść go na kafelku *Inverness*. Weź też 1 beczkę whisky z zasobów ogólnych i dołóż ją do swoich zasobów whisky (na obszar, gdzie znajdują się Twoje kafelki postaci i karty miejsc historycznych, jeśli takie posiadasz).

Loch Shiel (B)

Natychmiast umieść 1 pionek Szkota na kafelku *Loch Shiel*, weź 1 beczkę whisky z zasobów ogólnych i dołóż ją do swoich zasobów whisky.

Armada Castle (Zamek Armadale) (C)

Podczas punktowania końcowego otrzymujesz po 2 PZ za każdą z pierwszych 8 monet, które masz w swoich zasobach (zamiast 1 PZ za każdą monetę jak w punktowaniu standardowym).

Loch Ness (C)

W dowolnym momencie każdej swojej tury możesz dodatkowo aktywować na swoich włościach 1 dowolny kafelek, który ma symbol aktywacji. Taki kafelek nie musi sąsiadować z kafelkiem *Loch Ness* ani z żadnym innym aktywowanym kafelkiem. Możesz to zrobić także w turze, w której bierzesz kafelek postaci. Każdy kafelek można aktywować tylko raz na turę. Aby wyłożyć kafelek *Loch Ness*, musisz najpierw opłacić koszt w postaci pionka Szkota (koszt kafelka). Dopiero gdy to zrobisz, możesz umieścić kafelek na swoich włościach. Pionek Szkota, którym opłacasz koszt, musi być wzięty z Twoich włości i odłożony do Twoich zasobów. Pionek Szkota, którym opłaciłeś koszt kafelka *Loch Ness* nie może być brany pod uwagę przy ustalaniu możliwego miejsca jego wyłożenia.

Castle of Mey (Zamek Mey) (D)

Zamiast standardowo aktywować kafelki sąsiadujące z właśnie wyłożonym kafelkiem *Castle of Mey*, natychmiast aktywuj wszystkie kafelki w swoich włościach. Każdy kafelek można aktywować tylko raz na turę.

Castle Moil (Zamek Moil) (D)

W każdej rundzie punktowania pionki Szkotów znajdujące się na Twoim kafelku zamku rodowego liczą się podwójnie. Na przykład, jeśli podczas punktowania masz 3 pionki Szkotów na tym kafelku, liczą się one tak, jakbyś miał 6 pionków Szkotów.

Loch Morar (D)















Możesz usunąć ze swoich włości maksymalnie 2 kafelki – odłóż je do pudełka. Ułożenie pozostałych kafelków musi być zgodne z zasadami. Nie możesz usunąć w ten sposób swojego kafelka startowego. W efekcie działania tej karty możesz usunąć kafelek *Loch Morar*. Jeśli usuniesz kafelek nadbudowy, musisz także usunąć wszystkie kafelki znajdujące się pod nim. Jeśli usuniesz kafelek miejsca historycznego, zachowaj odpowiadającą mu kartę miejsca historycznego. Wszystkie towary i pionki Szkotów znajdujące się na usuniętych kafelkach przenieś do swojego zamku rodowego (pamiętajac o limicie 3 towarów na kafelek). Jeśli usuniesz w ten sposób kafelek *Loch Morar*, wciąż możesz aktywować sąsiadujące kafelki.

Załącznik 2. Pola klanów

Bonusy klanów są zazwyczaj jednorazowe ⚡, ale w grze występują także bonusy z efektami stałymi ∞. Towary używane z pól klanów można umieszczać na dowolnych kafelkach na swoich włościach, pamiętajac o zasadzie, że na kafelku mogą się znajdować maksymalnie 3 towary.

Jeśli bonus klanu pozwala aktywować jakieś kafelki, należy pamiętać, że taka specjalna aktywacja nie aktywuje żadnych sąsiadujących kafelków i że każdy kafelek można aktywować tylko raz na turę.

Załącznik 2. Pola klanów

- Brodie** Natychmiast otrzymujesz PZ za wioski, które masz na swoich włościach. Jeśli masz 3 wioski, otrzymujesz **5 PZ**. Jeśli masz 4 wioski albo więcej, otrzymujesz **8 PZ**.
- Cameron** Natychmiast aktywuj swój 1 kafelek handlu . Natychmiast otrzymujesz 3 punkty ruchu.
- Chisholm** Natychmiast weź 1 jęczmień z zasobów ogólnych i umieść na swoim dowolnym kafelku. Natychmiast weź 1 pionek Szkota ze swoich zasobów i umieść go na swoim dowolnym kafelku.
- Douglas** Natychmiast otrzymujesz **3 PZ**. Pole tego klanu może być zajmowane wielokrotnie i przez różnych graczy. Koszt drogi dla tego klanu wynosi 0. Każde skorzystanie z tego bonusu wymaga umieszczenia tu swojego znacznika klanu.
- Grant** Natychmiast otrzymujesz PZ za swoje kafelki, na których znajduje się co najmniej 1 pionek Szkota. Jeśli masz 5 pionków Szkotów na różnych kafelkach, otrzymujesz **5 PZ**. Jeśli masz 6 albo więcej pionków Szkotów na różnych kafelkach, otrzymujesz **8 PZ**.
- Gunn** Natychmiast weź 1 owcę i 1 sztukę bydła z zasobów ogólnych i umieść na swoich dowolnych kafelkach.
- MacDonald** Natychmiast weź 1 kamień i 1 drewno z zasobów ogólnych i umieść na swoich dowolnych kafelkach.
- MacDonell** Możesz aktywować swój 1 kafelek surowców  i swój 1 kafelek whisky .
- MacGregor** Jeśli aktywujesz kafelek whisky , możesz zrezygnować z wyprodukowania beczki whisky i zamiast tego natychmiast otrzymać **3 PZ**. Jest to efekt stały . Jeśli aktywowany kafelek nie ma symbolu aktywacji oznaczającego produkcję whisky, efekt tego pola klanu nie może być zastosowany. Aby skorzystać z tego efektu, nie musisz opłacać standardowego kosztu aktywacji.
- Mackintosh** Na potrzeby wykładania nowych kafelków Twoje kafelki zamków  są traktowane tak, jakby znajdowały się na nich pionki Szkotów. Możesz wykladać nowe kafelki obok dowolnego zamku, nie spełniając warunku sąsiedztwa z pionkiem Szkota. Jest to efekt stały .
- MacLachlan** Za każdy niewykorzystany punkt ruchu otrzymujesz **1 PZ**. Jest to efekt stały .
- MacLeod** Natychmiast weź 3 monety z zasobów ogólnych.
- MacMillan** Natychmiast usuń ze swoich włości 1 kafelek – odłóż go do pudełka. Ułożenie pozostałych kafelków musi być zgodne z zasadami. Jeśli usuniesz kafelek nadbudowy, musisz także usunąć wszystkie kafelki znajdujące się pod nim. Jeśli usuniesz kafelek miejsca historycznego, zachowaj odpowiadającą mu kartę miejsca historycznego. Wszystkie towary i pionki Szkotów znajdujące się na usuniętym kafelku przenieś do swojego zamku rodowego (pamiętajac o limicie 3 towarów na kafelek). Nie można usunąć w ten sposób wioski początkowej ani zamku rodowego z włości.
- MacPherson** Natychmiast otrzymujesz PZ za kafelki nadbudowy  na swoich włościach, włączając kafelki nadbudowy, które zostały nadbudowane. Jeśli masz 2 kafelki nadbudowy, otrzymujesz **5 PZ**. Jeśli masz 3 kafelki nadbudowy albo więcej, otrzymujesz **8 PZ**.
- MacLean** Możesz aktywować swój 1 kafelek zagrody  i swój 1 kafelek whisky .
- McKay** Natychmiast weź kafelek *David Hume*. W rundach punktowania liczy się jak 2 kafelki postaci.
- McKenzie** Natychmiast weź 1 jęczmień z zasobów ogólnych i umieść na dowolnym kafelku. Natychmiast weź 1 beczkę whisky z zasobów ogólnych i dołóż do swoich zasobów whisky.
- McKinnon** Natychmiast weź 1 pionek Szkota i umieść na swoim dowolnym kafelku. Natychmiast weź 2 monety z zasobów ogólnych.
- Munro** Natychmiast wybierz 1 kafelek ze stosu kafelków odrzuconych i wyłóż go na swoich włościach (zgodnie z zasadami wykładania kafelków) bez opłacania kosztu. Aktywuj ten kafelek i wszystkie kafelki z nim sąsiadujące. Jeśli wybierzesz kafelek postaci, musisz opłacić wymagany koszt drogi (zob. „Kafelki postaci, znaczniki klanów i plansza klanów” str. 18).
- Oliphant** Natychmiast otrzymujesz PZ za monety, które aktualnie masz w swoich zasobach. Jeśli masz co najmniej 9 monet, otrzymujesz **5 PZ**. Jeśli masz 12 albo więcej monet, otrzymujesz **8 PZ**. Nie zwracasz monet po otrzymaniu PZ.
- Ross** Natychmiast weź 2 pionki Szkotów i umieść na swoich dowolnych kafelkach.
- Sinclair** Jeśli aktywujesz kafelek handlu , możesz zapłacić 1 monetę (zwróć ją do zasobów ogólnych), aby zignorować 1 towar w koszcie aktywacji. Jest to efekt stały . Z tego efektu można skorzystać raz na każdy aktywowany kafelek i w odniesieniu tylko do 1 sztuki towaru.
- Sutherland** Natychmiast otrzymujesz PZ za kafelki rzeki  na swoich włościach. Jeśli masz co najmniej 4 kafelki rzeki, otrzymujesz **5 PZ**. Jeśli masz 6 albo więcej kafelków rzeki, otrzymujesz **8 PZ**. Kafelek startowy liczy się jako 2 kafelki rzeki.

Kronika 1: Wyścigi smoczych łodzi

Liczba graczy: 2–4

Włączenie tej kroniki do gry wydłuża rozgrywkę o 5 minut.

Poziom trudności: łatwy



Wprowadzenie

Mało kto wie, że na szkockich wyżynach odbywają się wyścigi łodzi. Aby wygrać taki wyścig w rozgrywce z tą kroniką, gracz musi przepłynąć swoją łodzią wzdłuż rzeki, pokonując włości wszystkich pozostałych graczy, i wrócić do swojego zamku rodowego jako pierwszy!

Elementy:

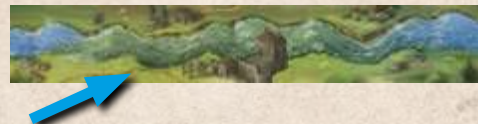
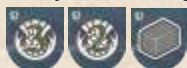
4 łodzie (po 1 w każdym kolorze),

3 nowe kafelki: *Start* (×1), *Ship Builder* (Szkutnik; ×2)

7 kart wyników: 1. miejsce, 2. miejsce, 3. miejsce i 4 karty ostatniego miejsca,

2 kafelki rzek neutralnych nienależące do żadnego z graczy (w grze 2-osobowej należy wykorzystać obydwie, a w grze 3-osobowej – 1 z nich),

16 żetonów nagród.



Zmiany w przygotowaniu do gry

Każdy z graczy bierze po 1 łodzi w swoim kolorze i stawia na swoim zamku rodowym.

Nowe kafelki *Ship Builder* należy wstawić do odpowiednich stosów zgodnie z oznaczeniem na rewersach.

Stos B należy podzielić na 3 części i umieścić w 1 z nich kafelek *Start*. Część z kafełkiem *Start* kładzie się na samej górze stosu B (kafelek zostanie odkryty mniej więcej na początku stosu B). Jego pojawienie się w grze sygnalizuje przygotowanie do rozpoczęcia wyścigu łodzi. Karty wyników odkłada się na bok do czasu zakończenia wyścigu. W grze 2-osobowej kafelki rzek neutralnych kładzie się pomiędzy graczami po 1 z każdej strony. W grze 3-osobowej 1 kafelek rzeki neutralnej kładzie się pomiędzy 2 dowolnymi graczami. Żetony nagród należy pomieszać i losowo umieścić po 2, 3 albo 4 zakryte żetony (odpowiednio w grze 2-, 3- albo 4-osobowej) na zamku rodowym każdego gracza i na każdym zamku neutralnym (na kafełkach rzek neutralnych). Niewykorzystane żetony nagród odkłada się do pudełka.

Nowe zasady

Gdy pierwszy gracz przekroczy swoim pionkiem kafelek *Start*, **wszyscy gracze** rozpoczynają wyścig. Każdy z graczy może pokierować swoją łódź wzdłuż rzeki zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Gracze mogą wykorzystywać punkty ruchu (otrzymane na przykład w wyniku aktywacji kafełków wioski), aby przesuwać swoje łodzie zamiast pionków Szkotów. Łódź może płynąć po rzece tylko zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gdy dotrze do skrajnego lewego kafełka rzeki na włościach gracza, kontynuuje wyścig, przesuwając się na skrajny prawy kafelek na włościach gracza (albo na kafelek rzeki neutralnej) siedzącego po lewej stronie. W grze 2- albo 3-osobowej między graczami umieszcza się odpowiednio 2 albo 1 kafelek rzek neutralnych – gracze muszą przepłynąć łodziami także wzdłuż tych rzek.

Punktowanie i nagrody

Gracz, którego łódź wróci do swojego zamku rodowego jako pierwsza, otrzymuje kartę 1. miejsca. Dzięki niej natychmiast zdobywa 15 PZ i beczkę whisky z zasobów ogólnych. Drugi gracz, który tego dokona, otrzymuje kartę 2. miejsca, która daje mu natychmiast 10 PZ. Trzeci gracz, który dopłynie do swojego zamku rodowego, otrzymuje kartę 3. miejsca, która daje mu natychmiast 5 PZ. Łódź, która wróciła do zamku rodowego, nie może płynąć dalej i jest usuwana z gry. Gracz, który nie dopłynął do swojego zamku rodowego, gdy wszyscy pozostali gracze to zrobili (np. drugi gracz w grze 2-osobowej), natychmiast kończy swój udział w wyścigu, usuwa swoją łódź z gry i otrzymuje kartę ostatniego miejsca przedstawiającą butelkę tranu z dorsza. Podczas punktowania końcowego monety tego gracza nie będą nic warte (otrzymuje on jednak punkty wynikające z karty miejsca historycznego *Armada Castle*). Jeśli do końca gry 1 albo więcej graczy nie dotrze do swoich zamków rodowych, każdy z nich otrzymuje kartę ostatniego miejsca i nie zdobywa punktów za swoje monety.

Jeśli w trakcie wyścigu gracz dotrze do kafełka zamku albo przez niego przepłynie, może wybrać 1 z żetonów nagród znajdujących się na danym kafełku zamku. Natychmiast odbiera nagrodę, a pozostałe żetony odkłada z powrotem zakryte. Dopłynięcie do własnego zamku rodowego i ukończenie wyścigu także zapewnia żeton nagrody.

Nowe symbole aktywacji



Otrzymujesz 2 punkty ruchu, które możesz wydać zgodnie z zasadami wykorzystywania punktów ruchu (zob. „Punkty ruchu” str. 16) albo wykorzystać, aby przesunąć łódź.

Rzeki neutralne

Kafelki rzek neutralnych przedłużają bieg rzeki – gracze muszą popłynąć także wzdłuż nich, aby powrócić do swoich zamków rodowych. Zamki neutralne na tych kafełkach są traktowane jak zamki graczy. Gdy łódź gracza dotrze do zamku neutralnego, gracz wybiera 1 z żetonów nagród.

Uwaga! Kafelki, na których znajdują się łodzie, nie mogą zostać usunięte z włości za pomocą żadnego efektu.

Kronika II: Władca na wzgórzu

Liczba graczy: 2–4

Włączenie tej kroniki do gry wydłuża rozgrywkę o 5 minut.

Poziom trudności: łatwy



Wprowadzenie

W rozgrywce z tą kroniką gracze stają u podnóża góry. Jej najwyższy wierzchołek pomieści tylko 1 pionek Szkota. Śmiatek, który dotrze na sam szczyt, zdobędzie miano władcy na wzgórzu.

Elementy:

góra zajmująca powierzchnię 2 kafelków.

Zmiany w przygotowaniu do gry

Górę należy umieścić tuż przed pustym polem na planszy z torem kafelków zamiast 2 ostatnich kafelków ze stosu A. Góra zajmuje 2 pola na torze.

Uwaga! Góra pozostaje na torze kafelków w tym samym miejscu przez całą rozgrywkę.

Nowe zasady

- Jeśli gracz przesuwa swój pionek nad górą, musi położyć na niej 1 monetę albo 1 towar (owcę, bydło, drewno, kamień albo jęczmień) ze swoich zasobów. Jeśli gracz nie ma monet ani towarów, nic nie kładzie.
- Gracz może postawić pionek na górze, jeśli nie znajduje się tam pionek innego gracza. Gracz, który postawił swój pionek na górze, nie kładzie na niej monety ani towaru i nie dostaje żadnego kafelka. W swojej następnej turze, gdy będzie schodził z góry, może zabrać wszystkie znajdujące się na niej monety i towary. Monety umieszcza w swoich zasobach, a towary – na dowolnych kafelkach na swoich włościach (pamiętając o limicie 3 towarów na kafelek). Na koniec jego tury nie uzupełnia się toru kafelków, bo nie ma żadnego nowego pustego pola po jego ruchu.

Jeśli gracz minie swoim pionkiem kafelek *World's End* i umieści go na górze, na koniec gry otrzymuje wszystkie znajdujące się na niej monety i towary, nie schodząc z góry.

Gdy kość przesuwa się nad górą, na górze kładzie się 1 monetę z zasobów ogólnych.



Większe wyzwanie

Kronika *Władca na wzgórzu* charakteryzuje się niskim poziomem trudności. Gracze mogą stawić czoła większemu wyzwaniu, obracając górę w bok, tak aby zajmowała tylko 1 pole na torze kafelków. W ten sposób na torze zostanie umieszczony 1 kafelek więcej, przez co wybór właściwego pola będzie nieco trudniejszy.

Gra z kością

Kość nie powoduje usunięcia kafelka z symbolem kroniki (czyli w tym przypadku góry)!. Ponadto kość nie może się zatrzymać na górze.

Kronika III: Stary Jamey i jego zapasy whisky

Liczba graczy: 2–4

Włączenie tej kroniki do gry wydłuża rozgrywkę o 10 minut.

Poziom trudności: średni




Wprowadzanie

Szkocja słynie z whisky single cask. W rozgrywce z tą kroniką gracze produkują ten szlachetny trunek i podnoszą jego jakość, pozwalając mu dojrzewać w swoich piwnicach.

Elementy:

5 kafelków destylarni zastępujących kafelki z gry podstawowej: *Pulteney*, *Glen Mhor*, *Glenlochy*, *Edradour* i *Millburn*,
2 nowe kafelki destylarni: *Ben Wyvis* (stos B), *Glen Albyn* (stos C),
4 karty 1. piwnicy,
4 karty 2. piwnicy,
4 karty 3. piwnicy,
3 kafelki sprzedaży whisky single cask (stosy B, C i D).

Zmiany w przygotowaniu do gry

Destylarnie z gry podstawowej należy zastąpić kafelkami destylarni z symbolem . Nowe kafelki należy wstawić do odpowiednich stosów zgodnie z oznaczeniem na rewersach. Każdy z graczy otrzymuje po 1 karcie 1. piwnicy. Karty 2. i 3. piwnicy należy umieścić obok planszy – będzie można je kupić w trakcie gry.

Nowe zasady

Whisky single cask jest traktowana jak whisky z podstawowej wersji gry, na przykład podczas opłacania kosztu kafelka albo podczas rund punktowania.

Pozyskiwanie whisky i dojrzewanie

Gdy gracz otrzyma albo wyprodukuje whisky, może ją umieścić na 1. pustym polu od lewej na karcie 1. piwnicy (oznaczonym „1 PZ”, „2 PZ” albo „3 PZ”). Jeśli wszystkie te pola są zajęte, whisky należy umieścić na obszarze oznaczonym „0 PZ” (nawet jeśli gracz posiada kolejne piwnice). Opłacając koszt w postaci beczki whisky, można ją pobrać z dowolnego miejsca z kart piwnic.

Nowe symbole aktywacji



Gdy rozpatrujesz ten symbol aktywacji, możesz przesunąć 1 beczkę whisky na karcie swojej dowolnej piwnicy o 1 pole w prawo. Pole, na które ją przesuwasz, musi być puste. Nie możesz przesłukać nad innymi beczkami. Jeśli beczka whisky znajduje się na ostatnim polu po prawej w danej piwnicy, możesz ją przesunąć na 1. pole kolejnej piwnicy.



Jeśli 2 symbole aktywacji są oddzielone ukośnikiem, wybierz 1 z nich – nie możesz rozpatrzeć obydwu symboli.



Za 1 jęczmień i 1 drewno produkujesz 1 beczkę whisky. Dodatkowo możesz przesunąć 1 beczkę whisky.

Budowanie nowych piwnic

Gracze mogą budować dodatkowe piwnice, aby ich whisky mogła dłużej leżakować. Nową kartę piwnicy umieszcza się obok już posiadanej karty (karta 1. piwnicy, potem karta 2. piwnicy i następnie karta 3. piwnicy). Gracz może zbudować piwnicę w dowolnym momencie swojej tury, jeśli opłaci koszt wskazany na nowej karcie piwnicy. Każdy z graczy może mieć tylko po 1 piwnicy każdego rodzaju.

Punktowanie

Whisky single cask znajdująca się w piwnicy jest pod każdym względem traktowana jak whisky i liczy się podczas rund punktowania.



Kafelki sprzedaży whisky single cask

W każdym ze stosów B, C i D znajduje się po 1 kafelku sprzedaży whisky single cask. Liczba beczek, jaką można sprzedać, jest ograniczona i zależy od liczby graczy. Każde pole na kafelku sprzedaży mieści 1 beczkę whisky.

Jeśli gracz minie swoim pionkiem kafelek sprzedaży, może sprzedać 1 beczkę whisky ze swoich piwnic i umieścić na 1 z dostępnych pól w prawej dolnej części kafelka sprzedaży. **Gracz natychmiast otrzymuje tyle PZ, ile wskazuje pole piwnicy, z którego wzięł whisky.**

Jeśli gracz postawi swój pionek na kafelku sprzedaży, może sprzedać 1 albo 2 beczki whisky – kładzie po 1 beczce na polu dodatkowej sprzedaży w lewym górnym rogu lub na polu w prawej dolnej części kafelka, jeśli są dostępne. Nie można stanąć na kafelku sprzedaży i nie sprzedać żadnej whisky. W danym momencie na kafelku sprzedaży whisky single cask może znajdować się tylko 1 pionek.

Gdy kafelek sprzedaży whisky single cask zostanie odrzucony, wszystkie znajdujące się na nim beczki należy zwrócić do zasobów ogólnych. Na koniec gry wszystkie beczki whisky, których gracze nie sprzedali, liczą się tylko podczas zwykłego punktowania whisky niezależnie od tego, które pole w piwnicy zajmują. Tylko **sprzedaż** whisky single cask zapewnia dodatkowe PZ.

Kronika IV: Młot na Szkotów

Liczba graczy: 3–4

Włączenie tej kroniki do gry wydłuża rozgrywkę o 10 minut.

Poziom trudności: trudny



Wprowadzanie

Do gry wkraczają Anglicy – niech raduje się cała Szkocja! Edward I (1239–1307), zwany Długonogim lub Młotem na Szkotów (łac. Malleus Scotorum), był królem Anglii w latach 1272–1307. Niektórzy naczelnicy szkockich klanów wiedzieli, jak wykorzystać wpływy w Anglii, aby na tym zyskać. W rozgrywce z tą kroniką na torze kafelków umieszcza się dodatkowy pionek Anglika. Gracze mogą przejmować nad nim kontrolę, wybierając odpowiednie karty miejsc historycznych i wykorzystując nowy rząd na rynku.

Elementy:

pionek Anglika,



nakładka na rynek,



żeton Anglii,



4 nowe kafelki i odpowiadające im karty miejsc historycznych: *Loch Lomond*, *Glenfinnan Church*, *Glenfinnan Monument* i *General Wade's Military Roads*.

Zmiany w przygotowaniu do gry

Nowe kafelki należy wstawić do odpowiednich stosów zgodnie z oznaczeniem na rewersach.

Nowe karty miejsc historycznych należy dodać do stosu kart miejsc historycznych.

Nakładkę na rynek należy położyć pod ostatnim zajęтым rzędem na rynku i umieścić 1 monetę na 1. polu od lewej.

Anglików reprezentuje dodatkowy pionek Anglika umieszczony na torze kafelków zamiast 1. kafelka ze stosu A. Pod tym pionkiem należy położyć żeton Anglii.

Rozmieszczenie elementów na torze: pionki graczy – (kość) – kafelki „S” – pionek Anglika i żeton Anglii – kafelki „A” – puste pole.

Nowe zasady

Gracz, który jako pierwszy przesunie swój pionek nad pionkiem Anglika albo zdobędzie 1 z nowych kart miejsc historycznych, zdobywa kontrolę nad żetonem Anglii. Gdy pionek Anglika zajmuje ostatnie miejsce na torze kafelków, gracz kontrolujący żeton Anglii może przesunąć pionek Anglika w ramach swojej dodatkowej tury i wziąć kafelek, na którym skończy ruch. Musi jednak za to zapłacić. Na rynku znajduje się nakładka z nowym rzędem. Za każdym razem, gdy gracz przesuwa pionek Anglika, aby wziąć kafelek, umieszcza na 1. pustym polu tego rzędu 1, 2 albo 3 monety jak podczas kupowania towarów. Jeśli w turze Anglika gracz bierze kafelek z kosztem, standardowo musi go opłacić. Kafelek wzięty w turze Anglika gracz wykorzystuje w taki sam sposób, jakby go wziął w swojej normalnej turze. *Jednak podczas dodatkowej tury rozgrywanej pionkiem Anglika nie działa efekt karty Loch Ness ani żadne inne efekty (np. stałe efekty z planszy klanów)*. Pionkiem Anglika nie można brać kafelków z kroniki *Młot na Szkotów: Loch Lomond, Glenfinnan Church, Glenfinnan Monument* i *General Wade's Military Roads*. Jeśli gracz kontrolujący żeton Anglii przesunie swój pionek na lub poza kafelek *World's End*, wykonuje dalej tury pionkiem Anglika, dopóki ten też nie znajdzie się na kafełku albo za kafełkiem *World's End*.

Jeśli gracz nie chce albo nie może użyć pionka Anglika w opisany wyżej sposób (np. w rzędzie Anglii na rynku nie ma pustych pól albo gracz nie jest w stanie zapłacić za dodatkową turę), przesuwa go do przodu na dowolny kafelek i odkłada ten kafelek na stos kafelków odrzuconych. Następnie bierze 1. od prawej stos monet z rzędu Anglii na rynku. Jeśli w rzędzie Anglii nie ma monet, gracz tylko odrzuca kafelek.

Inny gracz przejmuje kontrolę nad żetonem Anglii w chwili, gdy zdobędzie 1 z 4 kart miejsc historycznych z symbolem Anglii – należy mu przekazać żeton Anglii.

Nowe kafelki i nowe karty miejsc historycznych

Każdemu nowemu kafełkowi odpowiada nowa karta miejsca historycznego, która zapewnia kontrolę nad żetonem Anglii. Nowe kafelki mają dodatkowe efekty.

Glenfinnan Church (Kościół w Glenfinnan) podczas aktywacji pozwala graczowi wymienić beczkę whisky na 4 PZ.

Glenfinnan Monument (Pomnik w Glenfinnan) podczas aktywacji zapewnia 3 PZ. Koszt tego kafełka to 1 pionek Szkota.

Nowe symbole aktywacji i efekty



Natychmiast przejmij kontrolę nad żetonem Anglii. Od tego momentu do chwili, gdy stracisz kontrolę nad tym żetonem, możesz używać pionka Anglika zgodnie z zasadami.



Zwróć 1 beczkę whisky do zasobów ogólnych, aby otrzymać 4 PZ.

Gra z kością

Kość nie powoduje usunięcia kafełka z symbolem kroniki!

Kronika V: Oda do haggis

Liczba graczy: 2–4

Włączenie tej kroniki do gry wydłuża rozgrywkę o 10 minut.

Poziom trudności: łatwy



Wprowadzanie

Haggis to pikantny specjał przygotowywany z owczych podrobów (serca, wątroby i płuc) zmielonych z cebulą, mąką owsianą, tłuszczem, przyprawami i solą, które następnie miesza się z bulionem i gotuje w baranich żołądkach. W rozgrywce z tą kroniką gracze przyrządzają haggis i porównują swoje wyroby, ale nie muszą ich próbować! Który z graczy przygotuje najlepsze haggis i przyprawi je odpowiednią porcją ryzyka?

Elementy:

6 nowych kafelków: *Drover's Inn, Ye Olde Inn, Creek Inn, Haggis House, Beast Feast Inn, Shetland*,

13 żetonów haggis o wartościach od „1” do „3” na rewersach,

4 karty stołów do podawania haggis.

Zmiany w przygotowaniu do gry

Każdy z graczy otrzymuje po 1 karcie stołu do podawania haggis. Sześć nowych kafelków należy wstawić w odpowiednie stopy zgodnie z oznaczeniem na rewersach. Żetony haggis należy umieścić zakryte w zasobach ogólnych, a następnie odkryć 2 z nich tak, aby były widoczne ich wartości.

Nowe zasady

Gdy gracz otrzymuje żeton haggis z zasobów ogólnych, może wykonać 1 z 2 działań:

▶ wziąć odkryty żeton haggis

ALBO

▶ losowo dobrać 1 z zakrytych żetonów haggis. Gracz nie musi go ujawniać pozostałym graczom.

Jeśli gracz weźmie 1 z odkrytych żetonów haggis, natychmiast odkrywa kolejny żeton haggis z zasobów ogólnych tak, aby zawsze 2 żetony były odkryte.

Następnie gracz umieszcza pozyskany żeton haggis zakryty na swojej karcie stołu do podawania haggis. Na każdej karcie stołu do podawania haggis mieści się maksymalnie 5 żetonów. Jeśli gracz zdobywa żeton haggis, gdy jego karta stołu jest zapełniona, może odłożyć do zasobów ogólnych 1 z żetonów z karty stołu, aby zrobić miejsce na nowo dobrany żeton.

Żetony odkłada się do zasobów ogólnych zakryte.

Nowe symbole aktywacji i nowe efekty jednorazowe



Zapłać 1 owcę, aby otrzymać 1 żeton haggis z zasobów ogólnych.



Natychmiast otrzymujesz 1 żeton haggis z zasobów ogólnych.

Punktowanie haggis

Podczas rozgrywki przeprowadza się 3 rundy punktowania haggis: po rundzie punktowania, gdy wyczerpie się stos B, po rundzie punktowania, gdy wyczerpie się stos C i po punktowaniu końcowym.

Aby przeprowadzić punktowanie haggis, należy rzucić 4 razy kością i po każdym rzucie sprawdzić, czy spełnione są następujące warunki:

- ▶ Każdy z graczy, który ma na swojej karcie stołu do podawania haggis co najmniej 1 zakryty żeton haggis o wartości, którą wskazuje kość, musi odkryć 1 z tych żetonów.
- ▶ Każdy z graczy może mieć odkryte maksymalnie 3 żetony haggis. Jeśli ma na swojej karcie stołu do podawania haggis odkryte 3 żetony, ignoruje kolejne rzuty kością.
- ▶ Jeśli po 4. rzucie kością dowolny gracz ma na swojej karcie stołu do podawania haggis mniej niż 3 odkryte żetony haggis, może wydać 1 beczkę whisky, aby wykonać dodatkowy rzut, który tylko on bierze pod uwagę. Gracz może powtarzać tę akcję tyle razy, ile chce, do chwili aż będzie mieć odkryte 3 żetony haggis.

Następnie gracze otrzymują PZ:

▶ Liczbę odkrytych żetonów haggis na karcie stołu do podawania haggis należy pomnożyć przez łączną wartość tych żetonów. Wynik wskazuje, ile PZ zdobywa gracz. *Następnie wszystkie odkryte żetony haggis ze wszystkich kart stołów graczy odkłada się zakryte do zasobów ogólnych.*

Zakryte żetony haggis pozostają na kartach stołów graczy.

Przykład. Janek odkrył 2 żetony haggis o wartościach „1” i „3” – między innymi takie wartości zostały uzyskane w rzutach kością. Ma jeszcze 1 żeton haggis o wartości „1”, który pozostaje zakryty, ponieważ została wyrzucona tylko jedna „1”. Janek nie wydaje beczek whisky, aby uzyskać dodatkowe rzuty kością. W sumie Janek otrzymuje $2 \times 4 = 8$ PZ (ma 2 odkryte żetony haggis, których łączna wartość to 4). Następnie Janek odrzuca te 2 odkryte żetony do zasobów ogólnych, pozostawiając na swojej karcie stołu do serwowania haggis zakryty żeton.

Kronika VI: Burzliwy rozdział w dziejach Szkocji

Liczba graczy: 2–4

Włączenie tej kroniki do gry wydłuża rozgrywkę o 20 minut.

Poziom trudności: zaawansowana



Wprowadzanie

Szkocja może się poszczycić nie tylko pięknymi krajobrazami, lecz także bogatą historią. W rozgrywce z tą kroniką gracze mają okazję poznać ciekawe miejsca i ważne wydarzenia, które zapisały się na kartach historii tego kraju.

Elementy:

8 nowych kafelków: 4 × *Gathering* (stosy A, B, C, D), *Wallace Monument*, *Old Man of Storr*, *Dunvegan Castle*, *Fort George*,
4 nowe karty miejsc/wydarzeń historycznych: *Wallace Monument*, *Old Man of Storr*, *Dunvegan Castle*, *Fort George*,
11 kart miejsc/wydarzeń historycznych do podstawowej wersji gry (zastępują karty miejsc historycznych),
4 karty miejsc/wydarzeń historycznych kroniki *Młot na Szkotów* (zastępują karty miejsc historycznych z kroniki *Młot na Szkotów*, jeśli jest włączona do rozgrywki).

Zmiany w przygotowaniu do gry

Należy zastąpić wszystkie karty miejsc historycznych z podstawowej wersji gry i z kroniki *Młot na Szkotów*, jeśli jest włączona do rozgrywki, kartami miejsc/wydarzeń historycznych o takiej samej nazwie. Następnie należy do nich dołożyć 4 nowe karty miejsc/wydarzeń historycznych.

8 nowych kafelków należy wstawić do odpowiednich stosów zgodnie z oznaczeniem na rewersach.

Nowe karty miejsc/wydarzeń historycznych

Karty miejsc/wydarzeń historycznych są dwustronne. Ich awers jest podzielony na 2 sekcje: prawą i lewą. Gdy gracz bierze kartę miejsca/wydarzenia historycznego, natychmiast rozpatruje lewą sekcję jak w podstawowej wersji gry.



Gra z kością

Kość nie powoduje usunięcia kafelka z symbolem kroniki!

Wywołanie wydarzenia



Gdy gracz aktywuje ten symbol, może wywołać wydarzenie.

Jeśli gracz ma kartę miejsca/wydarzenia historycznego, które nie zostało jeszcze wywołane (karta leży awerssem do góry), może teraz je wywołać. Aby to zrobić, gracz:

- ▶ rozpatruje efekt prawej sekcji karty (zob. str. 28–30),
- ▶ odwraca kartę miejsca/wydarzenia na stronę wydarzenia.

Jeśli gracz nie może albo nie chce rozpatrywać efektu z prawej sekcji karty miejsca/wydarzenia historycznego, może tego nie robić. W takim przypadku po prostu odwraca kartę na stronę wydarzenia.

Punktowanie kart miejsc historycznych

W rozgrywce z tą kroniką punktowanie kart miejsc historycznych przebiega w następujący sposób. Na potrzeby punktacji wszystkie karty miejsc/wydarzeń historycznych liczą się jak karty miejsc historycznych niezależnie od strony, którą pokazują. **Jednak każda karta odwrócona stroną wydarzenia do góry zapewnia 1 dodatkowy PZ w każdym punktowaniu kart miejsc historycznych, o czym przypomina symbol na stronie wydarzenia tych kart.**



Kronika VI: Burzliwy rozdział w dziejach Szkocji

Wydarzenia ujęte w kronice Burzliwy rozdział w dziejach Szkocji

Old Man of Storr (Skalny Starzec ze Storr) (A)

Pewien ksiądz z wyspy Skye postanowił wyruszyć do Rzymu, aby rozmówić się z papieżem i położyć kres dysputom na temat dokładnej daty Wielkanocy. Gdy wspinał się na górę Storr, rzucił zaklęcie, które przywołało diabła i przemieniło go w konia. W czasie drogi diabeł pytał go o cel podróży. Ksiądz musiał mieć się na baczności, aby odpowiadać na pytania zgodnie z prawdą, a jednocześnie nie wspominać imienia Boga. Gdyby je wymówił, czar by prysł, a wtedy diabeł by zniknął i ksiądz wpadłby do morza. Mimo diabelskich sztuczek księdzu udało się dotrzeć szczęśliwie do Rzymu. Dowiedział się, kiedy jest Wielkanoc, po czym bezpiecznie wrócił na wyspę Skye. Gdy diabeł odchodził po spełnieniu swego zadania z jego ust padły złowieszcze słowa: „Jeszcze się spotkamy”.

Efekt miejsca. Natychmiast weź 2 kamienie z zasobów ogólnych i umieść je na kafelku *Old Man of Storr*.

Efekt wydarzenia. Natychmiast zapłać 1 pionek Szkota, zwracając go do swoich zasobów, aby do końca gry korzystać z nowej tabeli punktacji pionków Szkotów znajdujących się na zamku rodowym zamiast z tabeli standardowego punktowania (zmiana dotyczy tylko Ciebie). Nowa punktacja znajduje się na stronie wydarzenia tej karty.

Wallace Monument (Wieża Wallace'a) (B)

Wieża została wzniesiona na Abbey Craig, wulkanicznej grani znajdującej się nieopodal opactwa Cambuskenneth. To z tego wzgórza William Wallace obserwował gromadzące się wojska Edwarda I, króla Anglii, tuż przed bitwą pod Stirling w 1297 roku.

Efekt miejsca. Możesz natychmiast aktywować wszystkie kafelki na swoich włościach. Ten efekt zastępuje aktywacje, które normalnie spowodowałyby kafelek *Wallace Monument*. Każdy kafelek można aktywować tylko raz na turę.

Efekt wydarzenia. Natychmiast możesz wywołać kolejne wydarzenie. Dodatkowo, jeśli masz kafelek *William Wallace*, otrzymujesz 4 PZ.

Dunvegan Castle (Zamek Dunvegan) (C)

Jak głosi legenda, gdy Malcolm (1296–1370), trzeci naczelnik klanu MacLeodów, wracał ze schadzki z pewną kobietą (żoną członka klanu Fraserów z Glenelg), w Glenelg zaatakował go dziki byk wyżyny. Choć mężczyzna uzbrojony był jedynie w dirk, zabił zwierzę. Na pamiątkę tego odważnego czynu zachował róg byka, który stał się skarbem klanu. Zgodnie z tradycją męski dziedzic musi wypić z niego wino jednym haustem.

Efekt miejsca. Natychmiast weź 2 owce z zasobów ogólnych i umieść je na kafelku *Dunvegan Castle*.

Efekt wydarzenia. Natychmiast zwróć 2 owce ze swoich włości do zasobów ogólnych, aby otrzymać 7 PZ.

Fort George (D)

Fort George to osiemnastowieczna twierdza położona w północno-wschodniej Szkocji, na północny wschód od Inverness, na cyplu wchodzącym do zatoki Moray Firth. Uchodzi za jedną z najważniejszych, niemal w całości zachowanych europejskich budowli z tamtego okresu. Fort George został wzniesiony, aby stłumić powstańcze zapędy mieszkańców szkockich wyżyn po powstaniu jakobickim z lat 1745–1746. Zastąpił poprzednią twierdzę wysadzoną w powietrze na polecenie francuskiego oficera wojsk inżynieryjnych L'Epine'a, który zginął w efekcie przedwczesnej eksplozji ładunku.

Efekt miejsca. Przesuń dowolną liczbę swoich pionków Szkotów ze swoich włości (nie z zasobów) do swojego zamku rodowego bez wydawania punktów ruchu.

Efekt wydarzenia. Natychmiast zapłać 1 pionek Szkota, aby natychmiast usunąć 2 kafelki ze swoich włości. Ułożenie pozostałych kafelków musi być zgodne z zasadami. Nie możesz usunąć w ten sposób swojego kafelka startowego. Jeśli usuniesz kafelek nadbudowy, musisz także usunąć wszystkie kafelki znajdujące się pod nim. Jeśli usuniesz kafelek miejsca historycznego, zachowaj odpowiadającą mu kartę miejsca historycznego. Wszystkie towary znajdujące się na usuniętych kafelkach przenieś do swojego zamku rodowego (pamiętając o limicie 3 towarów na kafelek).

Wydarzenia na kartach zastępujących karty miejsc historycznych z gry podstawowej

Efekty miejsc na nowych kartach są takie same jak na kartach miejsc historycznych z podstawowej wersji gry.

Castle Stalker (Zamek Stalker) (A)

W 1463 roku sir John Stewart chciał uznać swojego syna za prawowitego potomka, poślubiając jego matkę, która pochodziła z klanu MacLarenów. Jednak przed kościołem w Dunstaffnage został śmiertelnie zraniony przez Alana MacCoula z klanu MacDougallów. Na szczęście sir John Stewart był w stanie złożyć przysięgę małżeńską. Jego syn Dugald został pierwszym naczelnikiem klanu Stewartów z Appin.

Efekt wydarzenia. Natychmiast zapłać 1 pionek Szkota, zwracając go do swoich zasobów, i wybierz 1 kafelek ze stosu kafelków odrzuconych. Wyłóż go na swoich włościach (zgodnie z zasadami wykładania kafelków) bez opłacania kosztu. Aktywuj ten kafelek i wszystkie kafelki z nim sąsiadujące. Jeśli wybierzesz kafelek postaci, musisz opłacić wymagany koszt drogi (zob. „Kafelki postaci, znaczniki klanów i plansza klanów” str. 18).

Kronika VI: Burzliwy rozdział w dziejach Szkocji


Donan Castle (Zamek Donan) (A)

W 1427 roku król Jakub I udał się do Inverness, aby stłumić powstanie. Na miejscu wezwał do siebie wszystkich naczelników klanów ze szkockich wyżyn. Choć zagwarantował im bezpieczną podróż, niektórych uwięził, a innych stracił zaraz po ich przybyciu.

Efekt wydarzenia. Natychmiast aktywuj maksymalnie 2 różne kafelki na włościach innych graczy. Korzystasz z efektów aktywacji, ale musisz opłacić ewentualny koszt tych aktywacji.

Loch Lochy (A)

Byk rzeczny zamieszkujący wody Loch Lochy jest łagodnym i nieszkodliwym stworzeniem, które wyłania się z jeziora, aby pójść na łąki, gdzie pasą się krowy.

Efekt wydarzenia. Natychmiast weź 1 sztukę bydła z zasobów ogólnych i połóż na kafelku Loch Lochy, następnie aktywuj wszystkie swoje kafelki zagród . Nie aktywuj sąsiadujących kafelków. Jeśli w momencie wywołania tego wydarzenia nie masz już kafelka Loch Lochy, zdobytą sztukę bydła umieść na swoim zamku rodowym

Duart Castle (Zamek Duart) (B)

Zamek jest siedzibą klanu MacLeanów. W 1390 roku został ujęty w posagu żony ówczesnego naczelnika klanu Lachlana Lubanacha Macleana. Podczas powstania jakobickiego MacLeanowie wspierali jakobitów, a w czasie wojny trzech królestw – rojalistów. W tym okresie wojska Cromwella dwa razy oblegały zamek – w drugim oblężeniu straciły trzy okręty. Wrak jednego z nich znajduje się w wodach nieopodal zamku.

Efekt wydarzenia. Możesz natychmiast dokonać jednorazowej wymiany towarów przedstawionej na tej karcie wydarzenia. Podczas tej wymiany możesz zastosować efekt klanu Sinclairów. Jeśli masz swój znacznik klanu na polu klanu MacLeanów, natychmiast otrzymujesz 3 PZ.

Inverness (B)

W 1562 roku podczas powstania Huntly'ego Marii Stuart, królowej Szkotów, zabroniono wjazdu do Inverness. „Usłyszawszy o niebezpieczeństwie, w jakim znalazła się królowa, szkockie klany – częściowo za namową, a częściowo z własnej woli – przysły jej z pomocą. Wśród śmiazków znaleźli się najodważniejsi: klan Fraserów i klan Munro. Zgromadziwszy odpowiednie siły, królowa rozpoczęła oblężenie zamku, który nie miał wystarczającej liczby wojska ani odpowiednich umocnień, aby odeprzeć atak. Po zdobyciu zamku dowódców stracono, a mężczyzn odprawiono” (George Buchanan, „History of Scotland”).

Efekt wydarzenia. Do końca gry korzystaj z nowej tabeli punktacji whisky zamiast z tabeli standardowego punktowania (zmiana dotyczy tylko Ciebie). Nowa punktacja znajduje się na stronie wydarzenia tej karty.

Loch Shiel (B)

W 1745 roku Śliczny Książę Karolek, czyli Karol Edward Stuart, przysłył pretendent do tronu brytyjskiego, wspierany przez szkockie klany wywołał powstanie przeciw angielskiej dominacji. Rebelia zakończyła się sromotną klęską.

Efekt wydarzenia. Natychmiast zwróć żeton 1 PZ do zasobów ogólnych, aby umieścić 2 pionki Szkotów na kafelku Loch Shiel.

Armadale Castle (Zamek Armadale) (C)

Historia tego zamku jest krótka. Najpierw około 1790 roku wybudowano dwór, a następnie w 1815 roku wzniesiono obok niego imitację zamku w szkockim stylu baronialnym. Zaprojektowana przez Jamesa Gillespiego Grahama budowla miała raczej zachwycać niż spełniać funkcję obronną.

Efekt wydarzenia. Natychmiast zwróć dowolną liczbę sztuk kamienia ze swoich włości do zasobów ogólnych, aby za każdą zwróconą w ten sposób sztukę kamienia otrzymać 3 PZ. Przed tą operacją możesz kupić kamień na rynku wg standardowych zasad.

Loch Ness (C)

W październiku 1871 albo 1872 roku D. Mackenzie z Balnain podobno widział obiekt przypominający kłodę albo wyróconą łódź, który „wił i kłębił się nad taflą wody”. Początkowo obiekt ten poruszał się powoli, ale oddalił się z większą prędkością. Mackenzie opisał tę historię w liście do Ruperta Goulda w 1934 roku, gdy potwór z Loch Ness zyskał rozgłos.

Efekt wydarzenia. Natychmiast otrzymujesz 1 monetę za każdą kartę miejsca/wydarzenia historycznego odwróconą na stronę wydarzenia w swoim obszarze gry, włączając kartę Loch Ness.

Castle of Mey (Zamek Mey) (D)

W zamku straszy Zielona Dama, duch córki piątego hrabiego Caithness. Dziewczyna zakochała się w parobku, więc ojciec uwięził ją na najwyższym piętrze zamku. Zrozpaczona rzuciła się z okna.

Efekt wydarzenia. Natychmiast zapać 1 pionek Szkota, zwracając go do swoich zasobów, aby natychmiast usunąć

Kronika VI: Burzliwy rozdział w dziejach Szkocji

2 kafelki ze swoich włości. Ułożenie pozostałych kafelków musi być zgodne z zasadami. Nie możesz usunąć w ten sposób swojego kafelka startowego. Jeśli usuniesz kafelek nadbudowy, musisz także usunąć wszystkie kafelki znajdujące się pod nim. Jeśli usuniesz kafelek miejsca historycznego, zachowaj odpowiadającą mu kartę miejsca historycznego. Wszystkie towary znajdujące się na usuniętych kafelkach przenieś do swojego zamku rodowego (pamiętając o limicie 3 towarów na kafelek).

Castle Moil (Zamek Moil) (D)

Castle Moil, nazywany też Castle Dunakin, to dawna siedziba klanu Mackinnonów. Twierdza górowała nad cieśniną Kyle Akin między wyspą Skye a lądem. Kapitanowie statków często wybierali tę trasę, nie chcąc ryzykować przeprawy przez wzburzone wody cieśniny Minch. Podaje się, że Findanus, prawnuk Alpína mac Ehdacha, czwarty naczelnik klanu Mackinnonów, zdobył zamek około 900 roku dzięki posagowi, jaki wniosła jego żona, nordycka księżniczka zwana Złotną Mary. Findanus i jego żona umieścili ciężki łańcuch nad cieśniną i pobierali myto od wszystkich przepływających statków. Księżniczka została pochowana na górze Beinn na Caillich na wyspie Skye, podobno z twarzą zwróconą w stronę Norwegii.

Efekt wydarzenia. Natychmiast otrzymujesz 2 monety z zasobów ogólnych. Możesz przesunąć 1 pionek Szkota z dowolnego miejsca na swoich włościach do zamku rodowego bez wydawania punktów ruchu.

Loch Morar (D)

Legenda głosi, że pojawienie się Moraga zwiastuje śmierć członka miejscowej gałęzi klanu MacDonaldów. Jezioro Loch Morar jest podobno połączone labiryntem podziemnych tuneli z jeziorami i rzekami na obszarze rowu tektonicznego Great Glen, w tym z Loch Ness.

Efekt wydarzenia. Natychmiast zapłać 2 pionki Szkotów, zwracając je do swoich zasobów, aby otrzymać 9 PZ.

Wydarzenia na kartach zastępujących karty miejsc historycznych z kroniki *Młot na Szkotów*

Loch Lomond (A)

Utwór „Loch Lomond” prawdopodobnie nawiązuje do listu miłosnego, który napisał młody żołnierz Donald McDonald z klanu Keppochów do ukochanej Moiry po drugim powstaniu jakobickim w 1745 roku, gdy czekał na zamku Carlisle na swoją egzekucję za udział w rebelii. Na podstawie tej historii Andrew Lang napisał słynny wiersz „Bonnie Banks o’Loch Lomond” opublikowany około 1876 roku. „Loch Lomond” jest dziś tradycyjną pieśnią szkocką, która zdobyła popularność na świecie dzięki wykonaniu szkockiej grupy Runrig.

Efekt wydarzenia. Natychmiast weź wszystkie monety z rządu Anglii na rynku.

Glenfinnan Church (Kościół w Glenfinnan) (B)

Kościół pod wezwaniem Najświętszej Marii Panny i Świętego Finnana znajduje się w jednym z najbardziej malowniczych i historycznie najważniejszych zakątków wyżynnej Szkocji – na skraju jeziora Loch Shiel, gdzie Karol Edward Stuart wznosił sztandar przed zgromadzonymi klanami.

Efekt wydarzenia. Natychmiast aktywuj kafelek *Glenfinnan Church* i wszystkie sąsiadujące z nim kafelki. Każdy kafelek można aktywować tylko raz na turę.

Glenfinnan Monument (Pomnik w Glenfinnan) (C)

W tym miejscu wybuchło wielkie powstanie jakobickie, które zakończyło się ostateczną klęską jakobitów w bitwie pod Culloden. Musiało minąć ponad pół wieku, aby zaczęto upamiętniać wydarzenia z tamtego okresu – pomnik wzniesiono tu dopiero w 1815 roku.

Efekt wydarzenia. Możesz natychmiast zamienić miejscami pionek Anglika z dowolnym kafelkiem na torze. Zdejmij wybrany kafelek z pola, które zajmuje, i połóż na jego miejsce pionek Anglika. Zdjęty kafelek umieść na polu, na którym wcześniej znajdował się Anglik.

General Wade’s Military Roads (Drogi wojskowe generała Wade’a) (D)

Sieć dróg wojskowych, czasem nazywanych drogami wojskowymi generała Wade’a, wybudowano na terenach wyżynnych Szkocji w połowie XVIII wieku. Była to próba przywrócenia przez brytyjski rząd porządku w tej części kraju po powstaniu jakobickim w 1715 roku.

Efekt wydarzenia. Natychmiast otrzymujesz 1 monetę z zasobów ogólnych. Umieść 1 znacznik klanu na planszy klanów zgodnie ze standardowymi zasadami. Jeśli nie masz już znaczników albo wolisz nie umieszczać znacznika, wciąż możesz odwrócić tę kartę na stronę wydarzenia.

Kronika VII: Werdykt Wielkiego Zgromadzenia

Liczba graczy: 2–4

Włączenie tej kroniki do gry wydłuża rozgrywkę o 10 minut.

Poziom trudności: średni



Wprowadzanie

W rozgrywce z tą kroniką gracze otrzymują nowe możliwości zdobycia punktów podczas punktowania końcowego.

Elementy:

10 kart punktowania Wielkiego Zgromadzenia,

28 znaczników głosowania:

16 × „Aye” (za), 12 × „Nay” (przeciw).

Gra 2-osobowa

Każdy z graczy otrzymuje po 3 znaczniki „Aye” i po 3 znaczniki „Nay”. Podczas 1 dowolnego głosowania gracz może potajemnie wybrać 2 znaczniki głosowania.

Gra 3-osobowa

Każdy z graczy otrzymuje po 3 znaczniki „Aye” i po 2 znaczniki „Nay”.

Zmiany w przygotowaniu do gry

Wszystkie karty punktowania Wielkiego Zgromadzenia należy potasować, a następnie losowo dobrać 5 z nich i resztę odłożyć do pudełka.

Dobrane karty należy umieścić odkryte obok planszy z torem kafelków.

Gra 4-osobowa

Każdy z graczy otrzymuje po 4 znaczniki „Aye” i po 3 znaczniki „Nay”.

Nowe zasady

Gdy gracz weźmie kafelki postaci, po umieszczeniu znacznika klanu na planszy klanów i otrzymaniu bonusu, zostaje zwołane Wielkie Zgromadzenie.

Gracz, który wziął kafelki postaci, musi wybrać 1 z kart punktowania Wielkiego Zgromadzenia, na którą gracze jeszcze nie głosowali. Każdy z graczy bierze do ręki 1 znacznik „Aye” albo „Nay”, nie pokazując go pozostałym graczom. Gracze jednocześnie odstawiają wybrane znaczniki i kładą je na tej karcie punktowania. Jeśli znajdzie się na niej więcej znaczników „Aye” niż „Nay” albo równa ich liczba, na koniec gry odbędzie się punktowanie w kategorii przedstawionej na karcie. Jeśli na karcie będzie więcej znaczników „Nay” niż „Aye”, karta odkładana jest do pudełka wraz ze znajdującymi się na niej znacznikami. Jeśli odbyło się 5 głosowań, po wzięciu kolejnych kafelków postaci gracze nie głosują.

Punktowanie

Punktowanie kart punktowania Wielkiego Zgromadzenia odbywa się raz – podczas punktowania końcowego. W jego trakcie każdą kartę rozpatruje się osobno i nagradza się gracza, który wypadł najlepiej w kategorii wskazanej na danej karcie punktowania Wielkiego Zgromadzenia. W razie remisu punkty zostają podzielone między wszystkich remisujących graczy (zaokrąglając w górę).

Karty punktowania Wielkiego Zgromadzenia



Gracz z największą liczbą owiec i bydła na swoich włościach otrzymuje 10 PZ.



Gracz, który zbudował największy kwadrat kafelków w ramach swoich włości (2×2, 3×3, 4×4 itd.), otrzymuje 10 PZ. Kształt włości nie musi być kwadratem – wystarczy, że jego fragment tworzy kwadrat.



Gracz, który ma najwięcej kamienia i drewna na swoich włościach, otrzymuje 10 PZ.



Gracze porównują liczbę zestawów składających się z:

- pionka Szkota na zamku rodowym,
- beczki whisky,
- karty miejsca historycznego,
- kafelka postaci.

Gracz, który ma najwięcej zestawów, otrzymuje 10 PZ. Podczas liczenia zestawów działa efekt Castle Moil (Zamek Moil).


Przykład. Ania ma 3 pionki Szkotów na zamku rodowym, 5 beczek whisky, 4 karty miejsc historycznych i 2 kafelki postaci. Ma zatem 2 zestawy.

Kronika VII: Werdykt Wielkiego Zgromadzenia



Gracz, który ma najwięcej zamków (wliczając zamek rodowy), na których znajduje się co najmniej 1 pionek Szkota, otrzymuje 10 PZ. Jeśli do rozgrywki została włączona kronika *Szajka z Glasgow*, gracz posiadający kartę *Mike'a McCastle'a* uwzględnia także jego pionek.



Gracz, który ma najwięcej kafelków whisky , otrzymuje 10 PZ.



Gracz, który ma najmniejsze włości, otrzymuje 10 PZ. Niech pozostali gracze poczują się jeszcze gorzej!



Gracz, który ma na swoich włościach największą grupę kafelków zagród sąsiadujących ze sobą krawędziami, otrzymuje 10 PZ.



Gracz, którego pionek Szkota znajduje się najdalej od zamku rodowego, otrzymuje 10 PZ. Aby zmierzyć odległość, należy policzyć punkty ruchu, których potrzebuje pionek, aby dotrzeć do zamku rodowego.



Jeśli ruch pionka gracza na torze kafelków spowoduje odrzucenie kafelka, trafia on na **stos kafelków odrzuconych tego gracza** zamiast na ogólny stos kafelków odrzuconych. Każdy z graczy ma własny stos kafelków odrzuconych. Ta zasada obowiązuje od początku rozgrywki, w której obecna jest ta karta punktowania, nawet zanim gracz na nią zagłosują! Gracz, który na koniec gry ma najwięcej kafelków w swoim stosie kafelków odrzuconych, otrzymuje 10 PZ.

W grze z kością kafelki odrzucone w wyniku ruchu kości trafiają na ogólny stos kafelków odrzuconych. Kafelki w tym stosie nie są brane pod uwagę podczas punktowania. Jeśli gracz ma wziąć kafelek ze stosu kafelków odrzuconych, może wybrać stos dowolnego gracza albo stos ogólny.

Rozgrywka z kroniką *Młot na Szkotów*. Gdy ruch pionkiem Anglika powoduje odrzucenie kafelka, ten kafelek trafia na stos kafelków odrzuconych gracza, który kontroluje żeton Anglii.

Kronika VIII: Szajka z Glasgow

Liczba graczy: 2–4

Włączenie tej kroniki do gry wydłuża rozgrywkę o 10 minut.

Poziom trudności: trudny



Wprowadzanie

Prasa używała określenia „łajdak za pensa” w odniesieniu do członków pierwszej zorganizowanej grupy przestępczej działającej na początku lat siedemdziesiątych XIX wieku na ulicach Glasgow. Choć alternatywą dla więzienia były wysokie grzywny, członkowie szajki często wracali na wolność po zapłaceniu pensa „od głowy” – stąd wzięło się ich określenie. Niektórzy z nich uciekli na północ na szkockie wyżyny.

Elementy:

9 kart członków szajki do podstawowej wersji gry z „S” albo „B” na rewersach,
7 kart członków szajki z 2 symbolami kronik do rozgrywki z innymi kronikami,
28 pensów (o wartości „-1” na jednej i „+1” na drugiej stronie),
14 żetonów wymienionych w opisie kart członków szajki.

Zmiany w przygotowaniu do gry

Każdy z graczy otrzymuje po 7 pensów, które odwraca stroną z wartością „-1” do góry i umieszcza na swoim zamku rodzowym. Następnie należy wziąć wszystkie karty członków szajki do podstawowej wersji gry i dołożyć do nich karty z symbolami kronik, które zostały włączone do rozgrywki. Wszystkie karty należy potasować i losowo dobrać:

- ▶ 6 kart w grze 4-osobowej,
- ▶ 4 karty w grze 3-osobowej,
- ▶ 3 karty w grze 2-osobowej.

Uwaga! *Kenneth McSnitch, Fergus MacDarkie i Mike McCastle* biorą udział tylko w grze 3- i 4-osobowej!

Dobre karty, które mają na rewersie „S”, należy położyć

odkryte obok planszy z torem kafelków – to członkowie szajki, którzy są w więzieniu. Karty członków szajki, które mają na rewersie „B”, należy dołożyć do więzienia, gdy na torze zostanie położony 1. kafelek ze stosu B. Niewykorzystane karty członków szajki odkłada się do pudełka.

Nowe zasady

Na koniec każdej swojej tury gracz *może* wykonać 1 z 2 działań:

- ▶ Umieścić 1 ze swoich pensów „-1” na karcie członka szajki w więzieniu. Pens zostaje odwrócony na stronę z wartością „+1”. Jeśli w więzieniu nie ma członka szajki, nie można umieścić pensa.
ALBO
- ▶ Wziąć 1 z kart członków szajki i wszystkie znajdujące się na niej pensy i umieścić je przed sobą.

Jeśli gracz wziął kartę członka szajki, zdobywa nad nim kontrolę. Od tej pory może używać efektów tej karty zgodnie z zasadami opisanymi poniżej.

Punktowanie

Na koniec gry podczas punktowania końcowego należy wykonać dodatkowe kroki:

- ▶ Każda karta członka szajki powoduje utratę tylu PZ, ile wskazuje liczba na karcie.
- ▶ Każdy pens o wartości „-1” powoduje utratę 1 PZ.
- ▶ Każdy pens o wartości „+1” zapewnia 1 PZ.



Karty członków szajki



Peggy McWander (S)

Gdy bierzesz tę kartę, otrzymujesz 2 żetony Peggy McWander.

W swojej dowolnej kolejnej turze możesz umieścić 1 żeton Peggy McWander (albo 2 żetony) na wolnym polu (albo polach) na planszy klanów.

Jeśli inny gracz chce zająć pole klanu, na którym znajduje się żeton Peggy McWander, musi zapłacić Ci wskazaną liczbę monet – w przeciwnym razie nie może zająć tego pola.

Możesz zająć pole klanu, na którym znajduje się żeton Peggy McWander bez płacenia wskazanej liczby monet, musisz jednak ponieść koszt drogi, jeśli jest wymagany.

Gdy pole klanu z żetonem Peggy McWander zostanie zajęte przez dowolnego gracza, żeton należy usunąć z gry.



Kronika VIII: Szajka z Glasgow



Joe McDuff (S)



Gdy bierzesz tę kartę, otrzymujesz 3 żetony Joego McDuffa.

W swojej dowolnej kolejnej turze możesz usunąć z gry 1 żeton Joego McDuffa, aby wziąć największy stos monet z 1 dowolnego rzędu na rynku. Dotyczy to również rzędu Anglii, jeśli do rozgrywki jest włączona kronika *Młot na Szkotów*. W 1 turze możesz to zrobić więcej niż raz, za każdym razem usuwając 1 żeton z gry.



Bruce McMail (S)

Weź 3 monety z zasobów ogólnych i połóż je na karcie Bruce'a McMaila.

Jeśli inny gracz wyprodukuje towar, aktywując swój kafelek zagrody  albo surowców , możesz zapłacić mu 1 monetę z tych znajdujących na karcie Bruce'a McMaila i wziąć od niego 1 wyprodukowany towar. Umieść towar na dowolnym kafelku na swoich włościach albo sprzedaj na rynku. Jeśli do końca gry nie użyjesz wszystkich swoich monet z karty Bruce'a McMaila, pozostałe monety odkładane są do zasobów ogólnych (nie są liczone jako Twoje monety przy punktowaniu końcowego).



Peggy McLaird (S)

Gdy bierzesz tę kartę, otrzymujesz 3 żetony Peggy McLaird.

W swojej dowolnej kolejnej turze możesz położyć 1 żeton Peggy McLaird na dowolnym kafelku na torze, który znajduje się przed Twoim pionkiem, aby go zarezerwować.

Inny gracz może wziąć zarezerwowany kafelek tylko wtedy, gdy zapłaci Ci tyle monet, ile wskazuje żeton Peggy McLaird leżący na tym kafelku.

Jeśli żaden inny gracz nie weźmie zarezerwowanego przez Ciebie kafelka, **musisz** go wziąć w swojej następnej turze. Nie możesz wybrać innego kafelka. Nie odpłacasz kosztu wynikającego z żetonu Peggy McLaird.

Gdy dowolny gracz weźmie kafelek z żetonem Peggy McLaird, żeton należy usunąć z gry.

Gdy rezerwujesz kafelek, musisz mieć możliwość wzięcia go zgodnie z zasadami. Jeśli w kolejnej turze okaże się, że nie możesz wziąć zarezerwowanego kafelka zgodnie z zasadami (np. z powodu zmian na rynku), odwróć kartę Peggy McLaird na drugą stronę i usuń z gry żetony, które się na niej znajdują, i żeton położony na kafelku, którego nie możesz wziąć. Nie możesz już korzystać z karty Peggy McLaird, ale na koniec gry tracisz wskazane na niej PZ.

Jeśli kończysz grę, stając pionkiem na kafelku *World's End* albo go mijając, nie możesz zarezerwować kafelka, nawet jeśli wciąż masz żetony Peggy McLaird, ponieważ nie masz możliwości wzięcia tego kafelka.



Kronika VIII: Szajka z Glasgow



Kenneth McSnitch (S)

Tej karty używa się tylko w grze **3- i 4-osobowej**.

Gdy bierzesz tę kartę, otrzymujesz żeton Kennetha McSnitcha. Możesz natychmiast (albo w 1 z kolejnych tur) umieścić 1 ze swoich pionków Szkotów (z zasobów albo ze swoich włości) na dowolnym kafelku na włościach innego gracza – ten pionek reprezentuje Kennetha McSnitcha. Umieść pod nim żeton Kennetha McSnitcha, aby go oznaczyć.

Możesz przesuwać pionek Kennetha McSnitcha, wykorzystując punkty ruchu. Jeśli przesuńiesz go na kafelek, na którym leżą towary, możesz ukraść (wziąć) 1 z nich, pod warunkiem że towarów tych nie strzeże pionek Szkota. Jeśli Kenneth McSnitch ukradnie towar, *możesz* natychmiast umieścić jego pionek na włościach innego gracza. W jednej swojej turze możesz wykorzystać dowolną liczbę punktów ruchu do przesuwania pionka Kennetha McSnitcha i dzięki temu ukraść dowolną liczbę towarów dowolnej liczbie graczy. Postawienie pionka na nowych włościach nie jest traktowane jak ruch i nie aktywuje kradzieży. Jeśli inny gracz przesuńie swój pionek Szkota na kafelek, na którym znajduje się pionek Kennetha McSnitcha, *albo* jeśli ten kafelek zostanie odrzucony, musisz natychmiast umieścić pionek Kennetha McSnitcha na włościach innego gracza.



Fergus MacDarkie (S)

Tej karty używa się tylko w grze **3- i 4-osobowej**.

Gdy bierzesz tę kartę, otrzymujesz żeton Fergus MacDarkiego. Możesz natychmiast (albo w 1 z kolejnych tur) umieścić 1 ze swoich pionków Szkotów (z zasobów albo ze swoich włości) na dowolnym kafelku na włościach innego gracza – ten pionek reprezentuje Fergus MacDarkiego. Umieść pod nim żeton Fergus MacDarkiego, aby go oznaczyć.

Jeśli gracz wyklada kafelek sąsiadujący krawędzią lub rogami z kafelkiem, na którym znajduje się pionek Fergus MacDarkiego, musi Ci zapłacić 1 monetę. Jest to część kosztu, jaki musi ponieść, aby wziąć kafelek. Jeśli nie może zapłacić, nie może wyłożyć w tym miejscu kafelka. Gdy w ten sposób otrzymasz monetę, musisz przenieść pionek Fergus MacDarkiego na włości innego gracza. Jeśli inny gracz przesuńie swój pionek Szkota na kafelek, na którym znajduje się pionek Fergus MacDarkiego, *albo* jeśli ten kafelek zostanie odrzucony, musisz natychmiast umieścić pionek Fergus MacDarkiego na włościach innego gracza.

Nie możesz przesuwać pionka Fergus MacDarkiego za pomocą punktów ruchu.



Sibyl MacSponge (B)


Gdy weźmiesz tę kartę, za każdym razem, gdy inny gracz otrzyma w swojej turze co najmniej 6 PZ z jednego źródła, musi Ci oddać 1 z tych punktów. Możesz skorzystać z tej zdolności tylko raz podczas tury danego gracza.

Podczas rund punktowania za każdym razem, gdy gracz otrzymuje co najmniej 6 PZ z jednego źródła, musi Ci oddać 1 z tych punktów. Możesz skorzystać z tej zdolności wiele razy w czasie każdej rundy punktowania i wiele razy w odniesieniu do każdego gracza.

Derek Anderson (B)

Raz na rozgrywkę podczas 1 ze swoich tur możesz aktywować Dereka Andersona, aby ukraść kafelek innego gracza i wyłożyć go (zgodnie z zasadami) na włościach dowolnego innego gracza (mogą to być Twoje włości). Kafelek nie jest aktywowany ani nie powoduje aktywacji sąsiadujących z nim kafelków, gdy jest wykładany w ten sposób. Nie rozpatruje się też jego efektów jednorazowych. Ułożenie kafelków musi być zgodne z zasadami zarówno na włościach, z którego kafelek został wzięty, jak i na tych, do których został dołożony. Na nowych włościach wykładany kafelek nie musi sąsiadować z kafelkiem, na którym znajduje się pionek Szkota. Wszystkie pozostałe zasady wykładania kafelków muszą być zachowane.

Jeśli na ukradzionym kafelku znajdowały się towary lub pionki Szkotów, są one umieszczane na kafelku zamku rodzowego ich pierwotnego właściciela.

Nie możesz w ten sposób ukraść kafełka handlu .

Jeśli przeniesiesz kafelek nadbudowy, przenieś także kafełki znajdujące się pod nim.

Jeśli ukradniesz kafelek związany z kartą miejsca historycznego, **nie zabierasz** tej karty.



Kronika VIII: Szajka z Glasgow



Mike McCastle (B)

Tej karty używa się tylko w grze 3- i 4-osobowej.

Gdy bierzesz tę kartę, otrzymujesz żeton Mike'a McCastle'a. Możesz natychmiast (albo w 1 z kolejnych tur) umieścić 1 ze swoich pionków Szkotów (z zasobów albo ze swoich włości) na zamku rodzimym innego gracza – ten pionek reprezentuje Mike'a McCastle'a. Umieść pod nim żeton Mike'a McCastle'a, aby go oznaczyć.

Jeden pionek Szkota tego gracza, który znajduje się na jego zamku rodzimym, nie liczy się podczas punktowania. Natomiast pionek Mike'a McCastle'a liczy się jak pionek Szkota na Twoim zamku rodzimym. Pionek Mike'a McCastle'a nie może się przemieszczać. Jeśli gracz, na którego zamku rodzimym znajduje się pionek Mike'a McCastle'a, umieści tam pionek Szkota, musisz przenieść pionek Mike'a McCastle'a na zamek rodowy innego gracza.



Calum McQuack (B)

Calum McQuack wchodzi na pokład Twojej łodzi. Za każdym razem, gdy mijasz swoją łódź łódź innego gracza, i za każdym razem, gdy łódź innego gracza miją Twoją łódź, możesz dać temu graczowi 1 ze swoich pensów o wartości „-1”. Ten gracz może go użyć jak pensy otrzymane na początku gry.

Raz na rozgrywkę, gdy Twoja łódź dotrze do zamku i masz otrzymać żeton nagrody, możesz wybrać 1 żeton, a następnie losowo dobrać kolejny. Oznacza to, że dla któregoś z graczy może zabraknąć nagrody. Trudno... Mógł się pospieszyć.



Bully McMuscle (B)

Bully McMuscle wchodzi na pokład Twojej łodzi. Gdy ją przesuwasz, możesz mijać łodzie pozostałych graczy, nie płacąc punktów ruchu za kafelek rzeki, na którym znajduje się inna łódź.

Raz na rozgrywkę, gdy Twoja łódź dotrze do zamku i masz otrzymać żeton nagrody, możesz wybrać 1 żeton, a następnie losowo dobrać kolejny. Oznacza to, że dla któregoś z graczy może zabraknąć nagrody. Trudno... Mógł się pospieszyć.



Fraser McStarve (B)

Fraser uwielbia haggis. Raz na rozgrywkę przed rzutem kością podczas punktowania haggis zabierz dowolnemu graczowi 1 żeton haggis. Ten gracz decyduje, który żeton Ci odda. Umieść ten żeton zakryty na swojej karcie stołu do podawania haggis.

Kronika VIII: Szajka z Glasgow



Oonagh McHagg (B)

Raz podczas każdego punktowania haggis możesz przetrzucić 1 z 4 rzutów kością natychmiast po wykonaniu tego rzutu.



Elsbeth McTrick (S)

Gdy przesuwasz pionek nad górą albo gdy masz zejść z góry, możesz wymienić 1 z towarów albo 1 z monet znajdujących się na górze na 1 dowolny towar z zasobów ogólnych (drewno, kamień, bydło, owca, jęczmień, ale nie na monetę).



Erin MacMalt (B)

Gdy przesuwasz pionek nad kafelkiem sprzedaży whisky single cask, oprócz sprzedaży whisky na 1 z pól w prawej dolnej części kafelka, możesz też sprzedać whisky na pole dodatkowej sprzedaży w lewym górnym rogu. Innymi słowy, przesuwając się nad kafelkiem sprzedaży whisky single cask, możesz sprzedać 2 beczki whisky tak, jakbyś postawił swój pionek na tym kafelku.



John McClaim (S)

Gdy bierzesz tę kartę, otrzymujesz 3 żetony Johna McClaima. W swojej dowolnej kolejnej turze możesz położyć 1 żeton Johna McClaima (albo więcej) na nieodwróconych kartach miejsc/wydarzeń historycznych (nie na stronie wydarzenia) innych graczy.

Podczas każdego punktowania te karty liczą się jak Twoje i nie wliczają się do kart gracza, który je posiada.

Jeśli gracz wywoła wydarzenie i odwróci kartę miejsca/wydarzenia, na której znajduje się żeton Johna McClaima, na stronę wydarzenia, żeton zostaje usunięty z gry.



W tworzeniu gry *Glen More II: Kroniki* uczestniczyło wiele osób.



Od 2010 roku Matthias Cramer, autor *Glen More II: Kroniki*, z powodzeniem projektuje i publikuje gry planszowe. Jego debiutancka gra *Glen More* była nominowana do International Gamers Award. Gra *Lancaster* wygrała Dutch Game Award i uzyskała nominację do Kennerspiel des Jahres, czyli Spiel des Jahres w kategorii „Gra zaawansowana”. *Rokoko*, której współtwórcami są Louis i Stefan Malzowie, również była nominowana do Kennerspiel des Jahres. W jego portfolio znajduje się wiele wspaniałych gier, między innymi *Helvetia*, *Dynasties* czy *Watergate*.



Klaus-Jürgen Wrede, autor *Carcassonne*, który w *Glen More II* stworzył kronikę *Władca na wzgórzu* Gdy w 1989 roku wybrał się na targi gier w Essen, okazjonalne dotąd granie przekształciło się w jego pasję. Wkrótce zaczął tworzyć własne gry i adaptacje. W 2001 roku gra *Carcassonne* zdobyła nagrodę Spiel des Jahres w kategorii „Gra roku” i German Game Award. Z czasem otrzymała także wiele nagród międzynarodowych. Kolejne gry wielokrotnie znajdowały się na liście gier rekomendowanych przez jury Spiel des Jahres. Podczas projektowania Klaus-Jürgen Wrede szczególnie lubi wprowadzać tematy historyczne do gier rodzinnych.



Arve D. Fühler jest autorem kroniki *Szajka z Glasgow*. Imię Arve nawiązuje do jego pochodzenia – jest w jednej czwartej Finem. Urodził się w 1966 roku we Frankfurcie nad Menem w Niemczech. W projektowaniu gier Arve najbardziej lubi poszukiwanie twórczych pomysłów i rozwiązań. Jak można przekształcić temat, mechanizm albo złożony proces w prostą i zapewniającą dobrą zabawę grę? Jak zaprojektować grę, która będzie dostarczać wrażeń estetycznych, wzrokowych i dotykowych? Poszukiwanie odpowiedzi na te pytania doprowadziło do stworzenia m.in. takich gier jak *TA-KE*, *Festo!*, *El Gaucho* i *Pagoda*. Jego kolejna gra – o roboczym tytule *Capone City* – ukaże się nakładem wydawnictwa Funtails.



Spielear Autoren Südschwarzwald, czyli autorzy gier z Południowego Schwarzwald (w skrócie SAS), to stowarzyszenie zaangażowanych autorów i testerów gier działające w niemieckim Fryburgu. Od 2013 roku grupa spotyka się raz w tygodniu, aby wspólnie dyskutować, testować i ulepszać gry. SAS organizuje w regionie wydarzenia związane z testowaniem gier. Grupa testuje nie tylko własne projekty, ale także gry różnych wydawców. Tak rozpoczęła się współpraca SAS i Funtails. Niektórzy członkowie SAS wykazali się dużym zaangażowaniem w testy *Glen More II* i kronik. Byli to: Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin i Rebekka Zeebowie.

Twórcy

| | |
|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Projektant gry: | Matthias Cramer |
| Dyrektor kreatywny: | Steffen Rühl |
| Opracowanie projektu: | Andreas Geiermann, Steffen Rühl, Ingelis Wipfelder |
| Produkcja: | Nils Herzmann |
| Dyrektor artystyczny: | Daniel Müller |
| Ilustracje: | Hendrik Noack, Jason Coates |
| Komunikacja w mediach społecznościowych: | Andreas Geiermann, Nils Herzmann, Ingelis Wipfelder |
| Korekta wersji angielskiej: | Miguel Conceição, David McMillan, Stephen Orr, Winona So, Tyler Somer |
| Tłumaczenie: | Agnieszka Chrzanowska |
| Redakcja: | zespół Rebel |
| Dodatkowe projekty i kontrola jakości: | Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin Zeeb, Rebekka Zeeb |

Specjalne podziękowania

Chcemy szczególnie podziękować wszystkim osobom, które wsparły kampanię na Kickstarterze i pomogły sfinansować naszą pierwszą grę planszową. Wasz wkład i pomoc były nieocenione!

Niech gorące podziękowania od zespołu Funtails zechcą przyjąć:

André Beutemps, 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 i 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:

Ogromnie dziękuję Nicole Bechler za jej wsparcie w minionym roku. Bez Ciebie nie byłbym w stanie tego zrobić <3 Gorąco dziękuję też Steffenowi za to, że podjął ryzyko i wyruszył ze mną na tę wyprawę! Dziękuję Nilsowi, Ingelis i Danielowi za cudowną pracę zespołową – jesteście wspaniali! Dziękuję Benjaminowi Sandbergowi i Christianowi Fernowi za wsparcie i wskazówki związane z Kickstarterem. Braterski uścisk! Dziękuję Freio, Annie i Thomasowi za przygotowanie materiałów wideo na Kickstartera. Wyszło lepiej, niż marzyliśmy! Dziękuję Klausowi-Jürgenowi Wrede za to, że jest wspaniałym facetem pod każdym względem! Dziękuję Jameyowi Stegmaierowi za świetny blog poświęcony Kickstarterowi, który był dla nas nieocenioną pomocą!

Daniel:

Ogromnie dziękuję Steffenowi Rühlowi, który umożliwił mi pracę przy tej grze, i wspaniałemu zespołowi Funtails – praca z Wami była świetną zabawą! Chciałbym też podziękować mojej przyszłej żonie Franzisce za to, że wspiera mnie w spełnianiu marzeń. Kocham Cię!

Nils:

Specjalne podziękowania dla Petera Csuki, Dana i Franka DiLorenzów, Judith i Charlotte Herzmann, Jameya Stegmaiera i Matthiasa Trojnara.

Steffen:

Chcę podziękować mojej żonie Jucie – kocham Cię za to, że mnie wspierasz w spełnianiu marzeń i w realizacji takich szalonych pomysłów jak ten. Dziękuję moim wspaniałym córkom Svei i Liv – Wasze uśmiechy dodają mi siły w trudnych chwilach. Jestem szczególnie wdzięczny wspaniałym osobom z zespołu Funtails i ich rodzinom, bo bez nich to wszystko nie byłoby możliwe. Specjalne podziękowania dla Matthiasa Cramera, Gerharda Gohra, Stefana Kalverama, Astrid Krings-Gohr, Thomasa i Liisy Listów, Mike'a Love'a, Claudii Scarabis, Juliana Sommera, Marca Sommera.

Pamięci Jörga Rohrera.

