



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig

GLEN MORE II CHRONICLES (2-4 SPIELER)

In Glen More II: Chronicles ist jeder Spieler der Clanführer eines schottischen Clans vom frühen Mittelalter bis ins 19. Jahrhundert, der sein Territorium und seinen Reichtum erweitern will. Der Erfolg deines Clans hängt von deiner Fähigkeit ab, die richtige Entscheidung zur richtigen Zeit zu treffen - durch den Anbau von Gerste für die Whiskyproduktion, durch den Verkauf von Waren auf den verschiedenen Märkten, durch Freundschaften mit Clans im schottischen Hochland oder durch die Übernahme der Kontrolle über besondere Wahrzeichen wie Seen (Lochs) und Schlösser. Hinterlässt dein Clan den größten Einfluss auf die schottische Geschichte? Wenn Du die meisten Siegpunkte (SP) gesammelt hast, dann hast Du es geschafft! Du gewinnst das Spiel und dein Clan steht über allen anderen. Slàinte mhath!

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Heimatgebiet:

Dein Startgebiet-Plättchen sowie alle verbundenen Plättchen.

Schotten bewegen:

Darfst Du Schotten durch die Aktivierung eines Plättchens bewegen, so darf diese orthogonal und diagonal erfolgen.

Spielbereich:

Dein **Spielbereich** ist deine Auslage vor dir (für Personenplättchen, Karten, Whiskyfässer) aber nicht Teil des **Heimatgebiets**.

Spielerreihenfolge:

Der Spieler, dessen Figur im Rondell am weitesten hinten steht (neben dem leeren Feld) ist am Zug. Dadurch kann ein Spieler mehrere Züge hintereinander durchführen.

Der Würfel:

Der **Würfel** fungiert als Dummy-Spieler. Befindet sich der **Würfel** an letzter Position im Rondell, wird er gewürfelt und entsprechend viele Felder nach vorn gesetzt. Das Plättchen auf seiner neuen Position wird abgeworfen. Der **Würfel** wird entfernt, sobald er das **Spielende-Plättchen** erreicht.

Der **Würfel** entfernt nicht das Spielende-Plättchen!

DER MARKT

Zu jeder Zeit während seines Zuges darf ein Spieler Ressourcen am Markt kaufen oder verkaufen.

Whiskyfässer und Schotten dürfen nicht ge- oder verkauft werden, sie sind keine Ressourcen!

KAUFEN

Lege Münzen auf das am weitesten links liegende leere Feld für die gewünschte Ressource (1, 2 oder 3 Münzen).

Gibt es keine leeren Felder? Kauf ist nicht möglich.

Du darfst in deinem Zug beliebig viele Ressourcen kaufen, wenn Du sie direkt für die Zahlung von Kosten verwendest.

Es ist nicht möglich Ressourcen auf Vorrat zu kaufen!

VERKAUFEN

Gib Ressourcen in den Vorrat zurück und nimm den am weitesten rechts liegenden Stapel Münzen der entsprechenden Reihe. Du kannst beliebig viel verkaufen, solange Münzen im Markt liegen.

Der Verkauf kann **jederzeit** während deines Zuges erfolgen.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 4 Runden. Runden A-C enden jeweils, sobald das letzte Plättchen des jeweiligen Stapels auf das Rondell gelegt wird und dadurch (sofort) eine Wertungsphase statt findet. Die letzte Runde endet, sobald das Spielende-Plättchen gezogen wird. Dann findet eine abschließende Wertung statt.

Ein Zug sieht wie folgt aus:

- I. Spielfigur bewegen;
- II. Plättchen kaufen;
- III. Plättchen anlegen;
- IV. Plättchen und benachbarte Plättchen aktivieren;
- V. Fülle das Rondell wieder auf.

[I] SPIELFIGUR BEWEGEN

Bewege deine Spielfigur auf ein beliebiges Feld mit einem Plättchen darauf.

Sind alle Spieler über ein Plättchen gezogen, ohne es zu kaufen, wird es anschließend abgelegt.

[II] PLÄTTCHEN KAUFEN

Du musst das Plättchen kaufen, auf dem Du stehen bleibst. Zahle die Kosten mit Ressourcen von deinen Plättchen oder Münzen aus deinem Vorrat. Alternativ kann auch der Markt genutzt werden.

Wenn Du Schotten abgeben musst, so müssen diese von einem Plättchen deines Heimatgebiets kommen.

Kannst Du legal kein Plättchen kaufen? Wirf das Plättchen ab, auf das Du dich bewegst und erhalte 1 Münze / 1 Bewegungspunkt.

[III] PLÄTTCHEN ANLEGEN

- ▶ Das Plättchen muss mindestens an einer Seite an ein bereits bestehendes Plättchen angrenzen.
- ▶ Das Plättchen muss neben einem Plättchen mit Schotten angelegt werden.

Orthogonal und diagonal möglich!

- ▶ Alle Plättchen mit Fluss müssen an deinen Fluss angelegt werden.
- ▶ Der Fluss darf nicht unterbrochen werden.
- ▶ Es kann nur einen Fluss in deinem **Heimatgebiet** geben.

ÜBERBAU-PLÄTTCHEN

Einige Plättchen sind für den Überbau anderer Plättchen des selben Typs vorgesehen. Dies ist keine Option, sie dürfen nicht allein platziert werden.

- ▶ Der Typ muss mit dem überbauten Typ übereinstimmen.
- ▶ Der Fluss muss übereinstimmen
- ▶ Das überbaute Plättchen wird abgelegt.
- ▶ Für den Rest des Spiels zählt nur noch das neue Plättchen.
- ▶ Einmal-Effekte überbauter Plättchen bleiben erhalten.

PERSONENPLÄTTCHEN

Erhaltene Personenplättchen werden in deinen **Spielbereich** gelegt. Durch die Platzierung von Personenplättchen werden **keine** Gebietsplättchen in deinem **Heimatgebiet** aktiviert. Statt dessen erhältst Du die Gunst eines anderen Clans:

01. Platziere einen deiner Clan-Marker auf einem leeren Clan-Feld des Clan-Spielplans.
02. Zahle die Kosten der Straßen, die das gewählte Clan-Feld mit folgendem verbinden:
 - ▶ Entweder das **grüne Startfeld**...
 - ▶ ...oder ein **beliebiges Clan-Feld** mit bereits platziertem eigenen Clan-Marker.

03. Erhalte den auf dem Clan-Feld angegebenen Bonus.

Spieler dürfen jedes Clan-Feld nur 1x pro Partie beanspruchen!

[IV] PLÄTTCHEN AKTIVIEREN (INKL. BENACHBARTE)

Sobald ein Plättchen legal angelegt wurde, erhältst Du seinen Einmal-Effekt (links unten). Anschließend werden alle umliegenden Plättchen (orthogonal und diagonal) ebenfalls aktiviert.

Alle Aktivierungen sind optional.

Alle Plättchen können nur 1x pro Runde aktiviert werden!

EINMAL-EFFEKTE

- ▶ **Wahrzeichen:** Erhalte die entsprechende Karte und lege sie in deinen **Spielbereich**.

Einmalige Effekte sind mit einem Blitz gekennzeichnet, dauerhafte Effekte mit einem Unendlich-Symbol und Spielende-Effekte mit einer Zielflagge.

- ▶ **Schotte:** Platziere 1 neuen Schotten auf das neu angelegte Plättchen.
- ▶ **Joker-Ressource (?):** Erhalte 1 Ressource deiner Wahl.

Whiskyfässer und Schotten sind keine Ressourcen!

- ▶ **Clan-Marker:** Platziere einen neuen Clan-Marker auf dem Clan-Spielplan

Siehe Personenplättchen

- ▶ **Whisky:** Erhalte ein neues Whiskyfass und platziere es in deinem **Spielbereich**.
- ▶ **Münze:** Erhalte 1 Münze aus dem Vorrat.
- ▶ **Siegpunkte (SP):** Erhalte die angezeigte Menge Siegpunkte.

[V] FÜLLE DAS RONDELL WIEDER AUF

Fülle alle leeren Felder im Rondell wieder auf, bis nur noch 1 Feld direkt **hinter dem letzten Spieler** leer ist.

RUNDENENDE UND WERTUNGSPHASEN

Sobald ein **Stapel A-C** aufgebraucht ist, wird sofort eine Wertungsphase durchgeführt und das Spiel kurz pausiert.

Vergleiche eure Leistungen in 4 Bereichen mit dem Spieler mit dem niedrigsten Wert in jedem Bereich:

- ▶ Anzahl der **Schotten** auf dem Heimat-Burg-Plättchen;
- ▶ Anzahl der **Wahrzeichen-Karten**;
- ▶ Anzahl der **Whisky-Fässer (Spielbereich + Heimatgebiet)**;
- ▶ Anzahl der **Personen-Plättchen**.

Erhaltet Punkte für den **Vorsprung vor dem Spieler mit der jeweils geringsten Anzahl**:

Unterschied	1	2	3	4	5
Siegpunkte	1	2	3	5	8

Schotten, Wahrzeichen-Karten, Whiskyfässer und Personenplättchen werden nach der Wertung nicht abgelegt!

SPIELLENDE UND ENDWERTUNG

Das Spiel endet, sobald das Spielende-Plättchen gezogen wurde. Jeder Spieler darf entscheiden, ob er noch einen finalen Zug spielen möchte. Alternativ dürfen sich die Spieler **auf** das Spielende-Plättchen bewegen.

Wertet **zusätzlich zur üblichen Wertung** noch die Größe des Spielergebiets:

- ▶ Jeder Spieler **verliert 3 SP** für jedes Plättchen, das er **mehr** hat als der Spieler mit den wenigsten Plättchen im **Heimatgebiet**.
- ▶ Erhältet je **1 SP pro Münze** im Besitz;
- ▶ Erhältet eventuelle **SP von Wahrzeichen-Karten**.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand: Höchste Anzahl an Ressourcen auf den eigenen Plättchen > Sieg wird geteilt.