



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

ISLE OF SKYE (2-5 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Erreiche in 6 Runden (5 Spieler = 5 Runden) die meisten Siegpunkte bei den verschiedenen Wertungen.

GOLDENE REGEL

Ihr könnt neu freigeschaltete Vorteile (Fortschrittsleisten oder Druidentafeln) frühestens ab der folgenden Runde nutzen, in der ihr sie freigeschaltet habt. Ausnahme: Siegpunktpremien.

SPIELABLAUF (PHASEN)

6 bzw. 5 Runden werden Phasen 1-6 wiederholt:

01. Einkommen
02. Plättchen ziehen und Preise festlegen
03. Plättchen entfernen
04. Plättchen kaufen
05. Bauen
06. Rundenende und Wertung

[1] EINKOMMEN

- +5 Gold für die Burg
- +1 Gold für jedes Plättchen mit Whiskeyfässern, das über eine Straße mit der Burg verbunden ist.

Ab der 3. Runde erhält jeder Spieler zusätzliches Gold pro Mitspieler, der auf der Siegpunkteleiste weiter vor ist. Diese Bonuswerte sind neben dem Rundenmarker zu finden.

[2] PLÄTTCHEN ZIEHEN UND PREISE FESTLEGEN

Jeder Spieler zieht 3 Landschaftsplättchen aus dem Beutel und legt sie offen vor seinen Sichtschirm. Dann legt der Spieler die Preise für seine Plättchen fest:

01. Der Abwurfmarker **muss** einem Plättchen zugeordnet werden. Dieses wird in der nächsten Phase zurück in den Beutel gelegt.
02. den anderen beiden Plättchen **muss** nun ein Preis zugeordnet werden (mindestens 1 Goldstück). Das Gold wird aus dem eigenen Vermögen gezahlt.
03. Wenn alle Spieler Abwurfmarker und Geld platziert haben, entfernen alle Spieler zeitgleich die Sichtschirme.

[3] PLÄTTCHEN ENTFERNEN

Die mit dem Abwurfmarker markierten Plättchen kommen zurück in den Beutel.

[4] PLÄTTCHEN KAUFEN

Beginnend mit dem Startspieler darf jeder Spieler reihum genau 1 Plättchen eines Mitspielers kaufen. Der Preis wurde zuvor vom Besitzer festgelegt. Der aktive Spieler zahlt den angegebenen Preis an den Besitzer. Dieser nimmt sowohl das Geld des aktiven Spielers (im Tausch gegen das Plättchen) als auch den Betrag, den er zuvor dem Plättchen zugewiesen hat in seinen Vorrat.

Sollten nun noch eigene Plättchen vor den Spielern liegen, behalten sie diese. Der darunter gelegte Betrag wird jedoch an die Bank gezahlt.

Diese Phase endet, wenn alle Spieler 1 Plättchen gekauft oder gepasst haben.

[4.1] WANDERER-BONUS IN DER KAUFPHASE

Immer wenn eines der eigenen Plättchen von Mitspielern abgekauft wird, darf ein Spieler auf der Kriegerleiste (oben) vorrücken, unabhängig von den Anforderungen des nächsten Feldes.

Immer, wenn ein Spieler ein Plättchen erhält (fremde zugekaufte oder eigene), auf dem ein Wanderer-Symbol abgebildet ist, darf der Spieler auf einer beliebigen Leiste vorrücken, unabhängig von den Anforderungen des nächsten Feldes. Selbst dann, wenn das Plättchen nicht angebaut werden kann und abgelegt wird.

[4.2] DRUIDEN-KAUFPHASE

In der Druiden-Kaufphase ist jeder Spieler wieder 1x am Zug und kann Druidentafeln vom Dolmen-Spielplan **oder** ein Plättchen aus dem Beutel ungesehen kaufen. Dafür zahlt der Spieler 5 Gold, zieht 2 Plättchen aus dem Beutel und legt eines zurück.

Der Kauf in der Druiden-Kaufphase ist optional.

Der Preis eines Druiden-Plättchens ergibt sich aus Hinkelsteinen und Gold. Lücken durch gekaufte Plättchen werden in Pfeilrichtung aufgeschoben und ein neues Druidenplättchen wird angefügt.

Steintafeln werden vor dem Spieler abgelegt. Dieser kann den Effekt ab der nächsten Runde einmalig einsetzen.

[5] BAUEN

Alle Spieler bauen die erhaltenen Plättchen in ihr Clangebiet ein:

- Ein neues Plättchen **muss** mit mindestens einer Kante am bisherigen Clangebiet anliegen.
- Angrenzende Kanten **müssen** denselben Landschaftstyp zeigen (Weideland, Gebirge oder Wasser).

Straßen dürfen unterbrochen werden.

ABGESCHLOSSENE GEBIETE

Ein Gebiet gilt als abgeschlossen, wenn es komplett von anderen Gebietstypen umgeben ist. Straßen gelten nicht als Grenzen.

*Sollte ein Plättchen nicht angelegt werden können, kommt es zurück in den Beutel. Der Kaufpreis wird **nicht** zurückerstattet.*

[5.1] WANDERER BEWEGEN

Nach dem Ausspielen der Plättchen bewegen die Spieler ihre Wanderer. Dazu legen alle Spieler **gleichzeitig** Wegemarker in ihr Clangebiet.

Anschließend wird die Bewegung in **Spielerreihenfolge** durchgeführt. So sammeln die Spieler ihre Wegemarker ein und schreiten auf den Leisten fort.

[6] RUNDENENDE UND WERTUNG

Alle Spieler erhalten Siegpunkte gemäß der Wertungsplättchen der aktiven Runde.

Der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn. Der neue Startspieler setzt den Rundenmarker 1 Feld vor.

Nach der letzten Runde folgt noch eine Schlusswertung.

[6.1] RUNDENENDE MIT DRUIDEN-ERWEITERUNG

Im Anschluss an Phase 6 kommt das letzte Plättchen auf dem Dolmen-Spielplan (ganz rechts) aus dem Spiel. Alle Plättchen rücken einen Platz nach rechts auf und ein neues Druidenplättchen wird links angelegt.

SPIELENDENDE UND SCHLUSSWERTUNG

- Spieler erhalten noch Siegpunkte für Schriftrollen in ihrem Clangebiet. Dabei werden keine halben Siegpunkte vergeben.
- Befindet sich eine Schriftrolle in einem abgeschlossenen Gebiet, erhält man die doppelte Punktzahl.
- Die Spieler tauschen je 5 Gold gegen 1 Siegpunkt.

***Tiebreaker:** Die Menge des übrigen Geldes. Bei erneutem Gleichstand gewinnen beide Spieler.*

WANDERER-REGELN

Die Wegemarker (2 zu Beginn) müssen mit der Wandererfigur eingesammelt werden. Pro eingesammelten Wegemarker kann auf einer der 3 Leisten vorgerückt werden, sofern das Landschaftsplättchen die Anforderungen des nächsten Feldes einer Leiste erfüllt.

BEWEGUNG PLANEN

Legt die verfügbaren Wegemarker auf die Plättchen, die ihr mit dem Wanderer besuchen wollt.

Auf jedem Plättchen darf maximal 1 Wegemarker liegen. Außerdem müssen alle gelegten Wegemarker mit einer Bewegung erreichbar sein.

Der Wanderer zieht **orthogonal** von Plättchen zu Plättchen.

Jede Bewegung kostet **2 Bewegungspunkte**, ungeachtet des Landschaftstyps, bzw. **1 Bewegungspunkt**, wenn die Plättchen durch eine **Straße** verbunden sind.

Wegemarker auf dem Startfeld des Wanderers sind erlaubt. Der Wanderer kann ein Plättchen in einem Zug mehrmals besuchen.

BEWEGUNG AUSFÜHREN

Der aktive Spieler sammelt in beliebiger Reihenfolge die Wegemarker ein. Pro Wegemarker darf er auf einer beliebigen Leiste um 1 Feld vorrücken.

Dabei muss das Plättchen die Anforderungen des neuen Feldes erfüllen. Dabei ist das Vorrücken auf den Leisten stets optional.

Vorrücken auf der Heroldleiste kann Gold kosten!

Die Bewegung endet mit dem letzten Wegemarker. Nicht erreichte Wegemarker verfallen.

VORRÜCKEN ÜBER DIE BURG

Über die Burg lässt sich auf einer beliebigen Leiste voranschreiten, ungeachtet der Anforderungen des Feldes. Allerdings müssen die Kosten gezahlt werden, die über dem neuen Feld auf dem Fortschrittstableau angezeigt werden.

Auf ein Feld vorzurücken, das explizit die Burg fordert, kostet nichts. Auf auf das Burgplättchen darf maximal 1 Wegemarker platziert werden.

STRASSEN LEGEN

Straßen werden über Bonusplättchen freigeschaltet. Straßen verbinden zwei Plättchen über ihre gemeinsame Kante und gelten automatisch mit vorhandenen Straßen verbunden - auch wenn es optisch nicht zu passen scheint. Auch Wasser kann so überbrückt werden.

SPIELVORBEREITUNG

01. Spielplan in die Tischmitte legen (Spieleranzahl beachten).
02. 4 zufällige Wertungsplättchen auf A-D legen.
03. Rundenmarker (schwarzer Stein) auf 1.
04. Münzvorrat bilden (=„Bank“).
05. Stoffbeutel mit Landschaftsplättchen füllen.
06. Jeder Spieler bekommt...
 - 1 Sichtschirm
 - 1 Landschaftsplättchen mit der Burg seiner Farbe
 - 1 Spielstein (auf Feld 0 der Siegpunkteleiste)
 - 1 Abwurfmarker (Axt)
07. Der jüngste Spieler wird Startspieler.

WANDERER-ERWEITERUNG

08. Jeder Spieler bekommt einen Fortschrittsplan (Spieleranzahl beachten).
09. 3 Fortschrittsmarker in Spielerfarbe auf Startfelder. Diese werden fortan als **Fortschrittsmarker** bezeichnet.
10. Bonusplättchen mischen und verdeckt auf die Felder (römische Ziffern) verteilen. Dann aufdecken.
11. 1 Klötzchen auf das entsprechende Bonusplättchen legen.
12. Die 2 übrigen Klötzchen gehören dem Spieler, sie werden fortan als **Wegemarker** bezeichnet.
13. Wanderer-Figur auf die eigene Burg.
14. 3 Straßen beiseite legen.

DRUIDEN-ERWEITERUNG

15. Dolmen-Spielplan neben den Spielplan legen.
16. Druidenplättchen **verdeckt** stapeln.
17. 5 Felder des Dolmen-Spielplans **offen** damit bestücken.
18. Steintafeln beiseite legen.