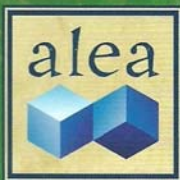
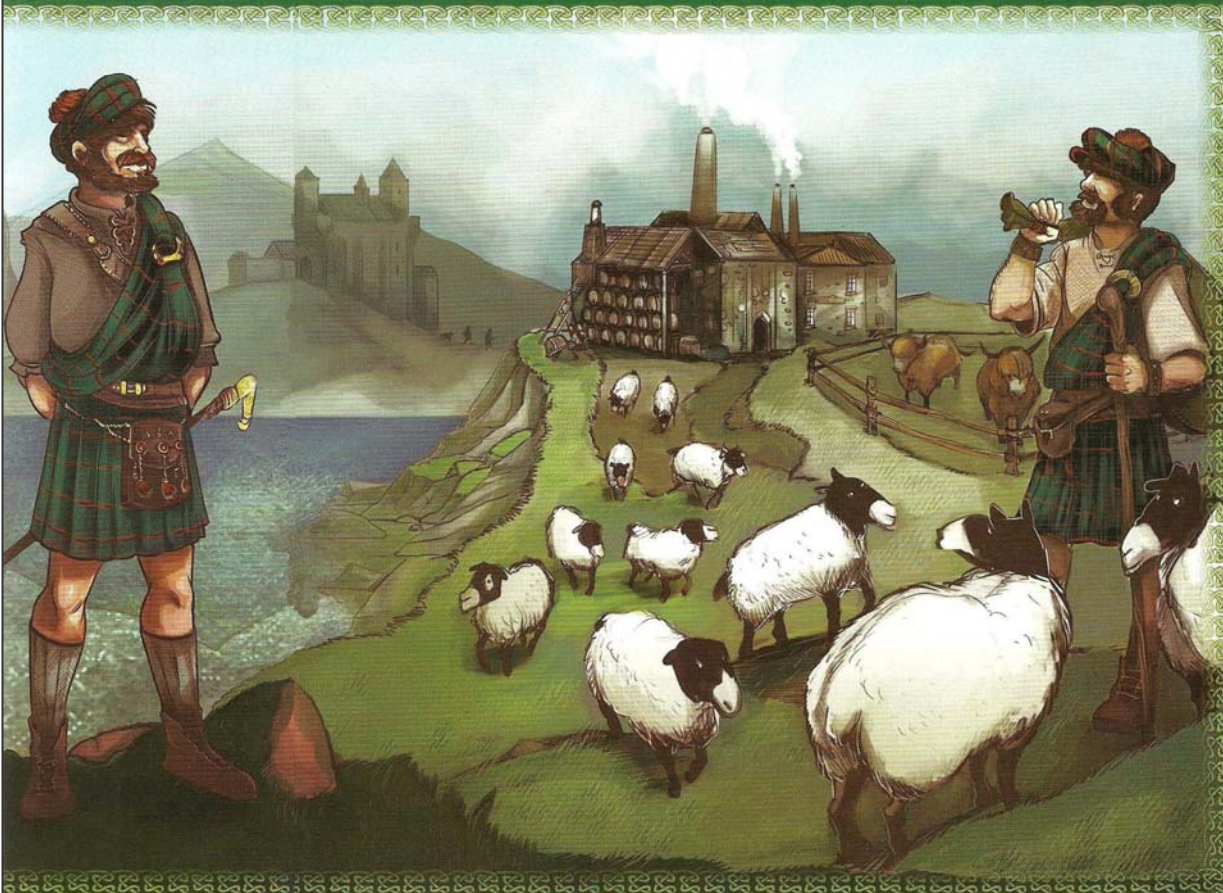


Matthias Cramer

Matthias Cramer

# Glen More



Von Schotten, Schafen  
und scharfen Getränken

Ravensburger

Glen More  
Over Schotten, schafen en sterke dranken  
Alea, 2010  
Matthias CRAMER  
2 - 5 spelers vanaf 10 jaar  
± 90 minuten

## Spelidee

De spelers belichamen de aanvoerders van Schotse clans die aan het einde van de 17de eeuw proberen om zoveel mogelijk invloed en macht uit te oefenen in de Schotse Hooglanden.

Om dit te bewerkstelligen vergroot elke clanchef voortdurend zijn gebied door het neerleggen van landschapstegels die, telkens wanneer ze worden geactiveerd, een welbepaald voordeel zullen opleveren.

Dit kunnen hulpmiddelen zijn die men nodig heeft om nieuwe tegels te kunnen plaatsen of hulpbronnen die men kan omzetten in zegepunten. Maar dit kunnen ook nieuwe clanleden zijn die nodig zijn voor de uitbreiding van het gebied. Het kunnen echter ook de dertien speciale oorden zijn met hun interessante en bijzondere voordelen. En dan zwijgen we nog over de talloze whiskydistilleerderijen en tavernes ...

Op basis van het nieuwsoortig spelsysteem, steeds de laatste op het circuit is aan de beurt en kan zover hij wil vooruit gaan, kunnen de spelers zoveel mogelijk zelf bepalen hoe groot hun gebied wordt en in welke variëteit het zich zal ontplooiën.

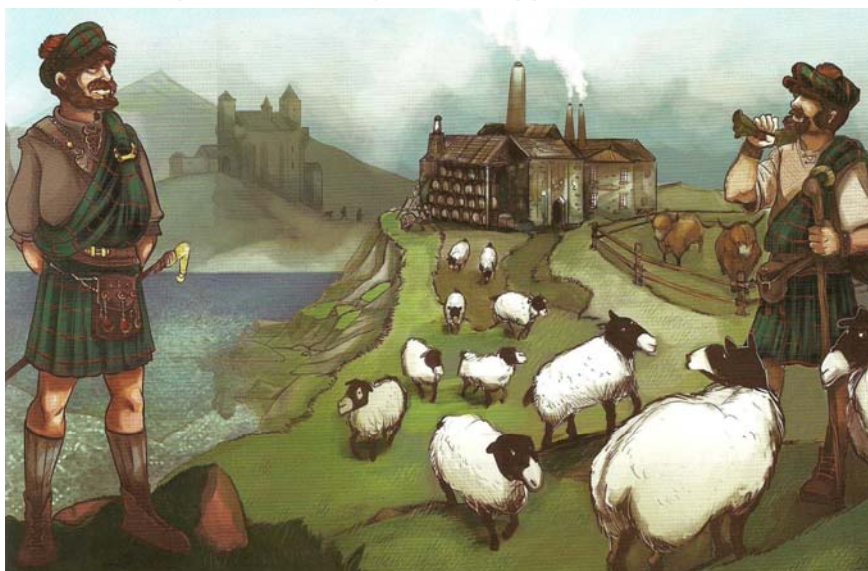
Hierdoor blijft het spel interessant en rijk aan afwisseling.

De speler die aan het einde, na drie waarderingen, de meeste zegepunten heeft behaald, wordt de winnaar van dit spel.

## Spelmateriaal

- 25 medeclanleden** (zwarte mannetjes)
- 5 spelfiguren** (telkens één mannetje in rood, geel, groen, wit en blauw)
- 44 hulpbronnen** (telkens 10x hout (groen) en steen (grijs) en ook telkens 8x graan (geel), rund (bruin) en schaap (wit))
- 16 whiskyvaten** (natuurkleurige achthoek)
- 1 dobbelsteen** (met de waardes 1 - 1 - 1 - 2 - 2 - 3)
- 8 stanskartons** met:
  - **1 speelbord**
  - **13 kaarten 'speciaal oord'**
  - **72 tegels** (dorp, woud, weide, grasland, kasteel ...)
  - **33 munten**
  - **58 zegepuntfiches** (18x 1, 10x 3, 15x 5 en 15x 10)
  - **2 overzichten** (voorzijde: korte spelregels; rugzijde: uitleg tegels)

*Als men de spelregels voor de eerste keer leest, raden wij aan om de donkerblauwe tekst aan de rechterkant niet te lezen. Deze teksten zijn beknopte spelregels waarmee men, na een tijdje niet meer gespeeld te hebben, vlot opnieuw in het spel kan stappen.*



## SPELIDEE

De spelers proberen als aanvoerders van Schotse clans hun invloedgebied te vergroten om zoveel mogelijk zegepunten te behalen.

Men beschikt over meer dan genoeg hulpmiddelen die hierbij behulpzaam kunnen zijn zoals onder andere nieuwe clanleden, speciale oorden, maar ook distilleerderijen of tavernes of ...

Wie aan het einde de meeste zegepunten heeft, wint het spel.

## SPELMATERIAAL

### EEN HINT VOORAF

*De spelmaterialen zijn niet gelimiteerd.*

*Zou, in de loop van het spel, het zeldzame geval zich voordoen dat er niet genoeg hulpbronnen (stenen), whiskyvaten of zegepuntfiches voorradig zijn, mogen zij kortstondig door ander materiaal worden vervangen.*

# Spelvoorbereiding

Voor het eerste spel moeten alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons worden losgemaakt.

Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.

De **tegels** worden gesorteerd naar hun rugzijde (tegels met een 0, een 1, een 2 en een 3) en daarna als vier verdeckte stapels naast het speelbord klaargelegd. Bovendien zijn er ook vijf 'startdorpen' (de voorzijde is identiek aan de rugzijde), telkens één startdorp per medespeler.

De **13 kaarten 'speciaal oord'** worden naast het speelbord gelegd.

De **25 medeclanleden** (zwarte mannetjes), de **16 whiskyvaten** (achthoeken), de **44 hulpbronnen** (stenen), de **33 munten** en alle **zegepuntfiches** worden, als algemene voorraad, naast het speelbord klaargelegd.

## Iedere speler ontvangt:

- **1 startdorp** dat hij vóór zich neerlegt. Dit startdorp vormt aan het begin zijn etalage (de overvullige startdorpen worden terug in de doos gelegd).
- **1 medeclanlid** van de voorraad dat hij op zijn dorp plaatst.
- **1 spelfiguur** in de kleur van zijn keuze (de plaatsing zie onderaan).
- **6 munten** die hij voor alle medespelers te allen tijde zichtbaar vóór zich neerlegt.

De **dobbelsteen** wordt alleen gebruikt in het spel met 2 of met 3 spelers (de spelregels hieromtrent zijn te vinden op pagina 9).

De **jongste speler** wordt de startspeler. Hij plaatst zijn spelfiguur naar keuze op één van de 14 velden van het circuit. De tweede jongste speler plaatst nu zijn spelfiguur op het eerstvolgende veld met de wijzers van de klok mee. Daarna plaatst de derde jongste speler zijn spelfiguur op het eerstvolgende veld met de wijzers van de klok mee. Dit gaat zo door tot alle spelers hun spelfiguur hebben geplaatst (zie afbeelding).

Aansluitend worden alle resterende speelvelden, op één veld na, met de tegels met de waarde 0 opgevuld zodat open op elk veld één (zoals ze toevallig aan bod komen) tegel wordt afgelegd. Als er minder dan vijf spelers meespelen, moet bovendien reeds één tegel van de stapel met de waarde 1 open worden neergelegd.

## AANDACHT

Het veld direct achter de figuur van de startspeler blijft vrij, om het even hoeveel spelers er meespelen (zie afbeelding). Door deze ene holte, die voor de rest van het spel in de voor het overige gatenloze keten van spelfiguren en tegels blijft bestaan, kan men steeds goed herkennen waar de keten eindigt en waar de keten begint.

## SPELVOORBEREIDING

- Iedere speler ontvangt:
- 1 spelfiguur (speelbord)
  - 6 munten
  - 1 startdorp met een medeclanlid

Het overige spelmateriaal wordt, in overeenstemming met de onderstaande afbeelding, geplaatst.



## MERK OP

Eén veld blijft steeds vrij zodat het begin en het einde van de keten steeds ondubbelzinnig en eenduidig is te zien.

# Spelverloop

Het spel verloopt in precies drie etappes. Aan het einde van elke etappe volgt een waardering.

De eerste etappe eindigt zodra de laatste tegel van de stapel met de 1 op het speelbord werd gelegd; de tweede etappe met het neerleggen van de laatste tegel met de 2 en de derde etappe met het neerleggen van de laatste tegel met de 3.

Na de derde waardering wordt ook nog een slotwaardering doorgevoerd. De speler die dan de meeste zegepunten bezit, wordt de winnaar van het spel.

## AANDACHT !

*In tegenstelling tot de meeste andere gezelschapsspellen verloopt GLEN MORE niet om de beurt. Het is integendeel steeds de speler wiens spelfiguur in de keten het verst achteraan staat (aan het begin van het spel is dat de jongste speler), die aan de beurt is. Afhankelijk hoe ver de spelers telkens vooruitgaan, komen ze in de loop van het spel verschillend vaak aan de beurt. Het is dus ook mogelijk dat een speler meermaals direct na elkaar aan de beurt is.*

De speelbeurt van een speler verloopt steeds in dezelfde volgorde:

1. Hij verplaatst zijn spelfiguur op een veld naar keuze van het speelbord dat met een tegel is belegd.
2. Hij legt deze tegel in zijn etalage.
3. Hij activeert hiermee deze tegel en alle aangrenzende tegels.
4. Hij legt een nieuwe tegel bloot en legt deze tegel aan het begin van de keten.

### 1. Spelfiguur verplaatsen

De speler die aan de beurt is, mag zijn spelfiguur op ieder veld naar keuze plaatsen dat met een tegel is belegd (in zover hij deze tegel conform aan de spelregels kan aanleggen en ook kan betalen (zie volgende pagina).

### 2. Tegel aanleggen

De tegel waarop de speler zijn spelfiguur heeft geplaatst, legt hij vóór zich neer in zijn etalage. De aanlegregels voor deze tegel worden uitgelegd op pagina 6.

### 3. Tegels activeren

Daarna activeert de speler deze tegel en alle aangrenzende tegels (ook diagonaal). Meer details over de tegels vindt men op de volgende pagina.

### 4. Nieuwe tegel blootleggen

Aansluitend legt de speler nog de eerstvolgende tegel van de op dit moment actuele stapel bloot en legt deze tegel aan het begin van de keten zodat opnieuw 13 van de 14 velden (met spelfiguren of respectievelijk tegels) zijn belegd. Uiteraard wordt eerst de stapel met de 0, dan de stapel met de 1, dan de stapel met de 2 en tot slot de stapel met de 3 gebruikt.

## TIP

*Af en toe kan het gebeuren dat op de velden direct achter de laatste spelfiguur nog andere tegels liggen: deze worden nu in de vierde fase van de speelbeurt van het speelbord verwijderd (terug in de doos gelegd) en aan het begin van de keten worden dan even veel nieuwe tegels blootgelegd.*

## SPELVERLOOP

Het spel verloopt in precies drie etappes.

Een etappe eindigt met het blootleggen van de laatste tegel van deze stapel; daarna volgt er een waardering.

Het spel verloopt niet om de beurt.

Het is integendeel steeds de laatste in de keten die aan de beurt is (eventueel ook meermaals na elkaar).

- Een speelbeurt **in detail**:
1. De spelfiguur verplaatsen naar een tegel naar keuze.
  2. Tegel aanleggen in de eigen etalage.
  3. Tegel activeren.
  4. Nieuwe tegel blootleggen.

## Voorbeeld

*De rode speler is aan de beurt. Als hij zijn spelfiguur verplaatst naar de weide of naar het dorp, is hij na zijn speelbeurt nog éénmaal aan de beurt (hij is dan nog steeds de laatste in de keten). Als hij zijn spelfiguur verplaatst naar het woud of verder (eventueel zelfs mogelijk tot bij Loch Ness), komt na zijn speelbeurt speler Geel aan de beurt (en de weide en het dorp worden verwijderd).*

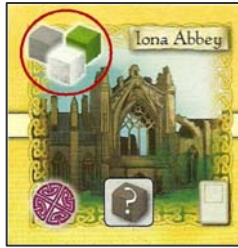


## MERK OP

*Aan het einde van een speelbeurt zijn steeds 13 van de 14 velden belegd en steeds één speler vormt het einde van de keten.*

## De tegels

- ⇒ Elke tegel bezit een naam en een specifieke randkleur waarmee de verbondenheid met een bepaalde soort wordt gekenmerkt. Zo leveren bijvoorbeeld alle bruine tegels zegepunten op.
- ⇒ Ongeveer de helft van alle tegels brengen kosten met zich mee, meestal onder de vorm van hulpbronnen (bovenaan links afgebeeld), vóór men deze tegel mag aanleggen. Is op deze plaats niets afgebeeld, kost het aanleggen van deze tegel ook niets. Als een speler de aanlegkosten (en dit vóór het aanleggen!) niet compleet kan betalen (ook niet door het extra bijkopen in een magazijn), mag hij zijn spelfiguur niet verplaatsen naar deze tegel.
- ⇒ Onderaan rechts is op sommige tegels (dorpen, distilleerderijen en 'speciale oorden') te zien wat ze direct na het aanleggen éénmaal in het spel opleveren extra aan hun activering.
- ⇒ Onderaan in het midden is afgebeeld wat elke tegel telkenmale oplevert wanneer hij wordt geactiveerd.
- ⇒ De 13 'speciale oorden' tonen extra onderaan links als betere erkenning een specifieke markering.



## Het magazijn

In het centrum van het speelbord is het magazijn te zien. Het magazijn toont voor elke van de vijf hulpbronnen een rij (met de getalvelden 1, 2 en 3). De spelers kunnen met het magazijn te allen tijde in hun speelbeurt handel drijven door hulpbronnen te kopen of respectievelijk te verkopen.

### Kopen (alleen toegelaten om een acuut tekort te dekken !)

Als een speler hulpbronnen van het magazijn wil kopen, legt hij van zijn munten er zoveel op het laagste vrije getalveld van de desbetreffende rij zoals op die plaats wordt aangegeven (ofwel één, twee of drie munten). Als in een rij geen getalveld meer vrij is, kan deze hulpbron op dit moment niet worden gekocht.

Een speler kan in zijn speelbeurt weliswaar zoveel hulpbronnen van een soort naar keuze kopen, maar in elk geval is dit uitsluitend toegelaten om hiermee de aanlegkosten van een tegel te betalen of om een behoefte bij de bruine tegels respectievelijk de distilleerderijen (zie volgende pagina) te kunnen dekken. Om deze reden laat de speler de gekochte hulpbronnen meteen in de voorraad liggen omdat hij ze anders toch onmiddellijk moet afgeven.

### Verkopen (altijd mogelijk in een speelbeurt, ook meermaals)

Als een speler een hulpbron aan het magazijn wil verkopen, legt hij de hulpbron terug in de voorraad en neemt hiervoor de munt(en) van de met het meeste geld belegde veld van de desbetreffende rij. Een speler kan in één speelbeurt een willekeurig aantal hulpbronnen van een willekeurig aantal soorten verkopen. Als er in een rij geen munten liggen, kan men deze hulpbronnen op dat moment niet verkopen.

#### TIP

*Whisky geldt niet als hulpbron en kan dus ook niet worden gekocht of verkocht. Uiteraard geldt dit ook voor medeclanleden.*

#### Een uitgebreid voorbeeld

*Anne heeft als aanlegkosten voor 'Iona Abbey' 1x hout, steen en schaaap nodig. In haar voorraad heeft zij 2x hout, 1x rund en 3 munten. Vooreerst verkoopt ze het rund voor 2 munten aan het magazijn en plaatst dan voor de aankoop van 1 steen en 1 schaaap de nodige 2 en 3 munten in het magazijn. Daarna geeft ze nog 1 hout af en legt vervolgens 'Iona Abbey' aan een steengroeve, een weide en de middelste jaarmarkt. Hierdoor ontvangt zij 1 steen, 1 schaaap en de mogelijkheid om tot 4 hulpbronnen om te ruilen in zegepunten. Als hulpbron naar keuze, dankzij de abdij, neemt zij een schaaap dat ze onmiddellijk aan het magazijn verkoopt voor 3 munten. Van dit geld koopt ze voor 1 munt graan dat ze samen met telkens 1 hout, steen en schaaap voor 8 zegepunten (jaarmarkt) afgeeft.*

## DE TEGELS

De kleur van de rand en de naam (bovenaan rechts) maken het gemakkelijk om de tegel te oriënteren.

Vele tegels brengen kosten met zich mee (bovenaan links te zien) vóór ze kunnen worden aangelegd.

Onderaan rechts is op sommige tegels te zien wat ze éénmaal opleveren.

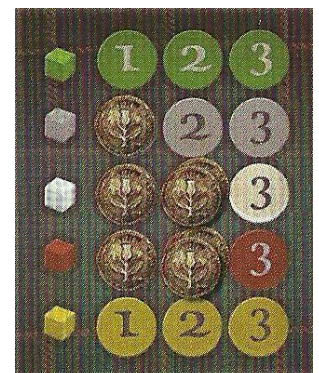
Onderaan in het midden is te zien wat de tegel telkenmale oplevert wanneer hij wordt geactiveerd.

## HET MAGAZIJN

Het magazijn kan te allen tijde in de eigen speelbeurt zo vaak als de speler dit wenst, worden gebruikt.

Een aankoop kan uitsluitend worden gedaan om een direct verbruik te compenseren, nooit om een voorraad aan te leggen !

Een verkoop is te allen tijde mogelijk !



*Het magazijn aan het begin van de speelbeurt van Anne.*

## De aanlegregels

- ⇒ Elke nieuwe tegel moet zo worden geplaatst dat hij met één complete zijde aan minstens één andere tegel grenst (hoekpunt tegen hoekpunt is dus niet voldoende!).
- ⇒ Bovendien moet op minstens één aangrenzende tegel minstens één medeclanlid staan (hier is hoek aan hoek wel geldig!).
- ⇒ De rivier mag nooit worden onderbroken en er mag geen tweede rivier worden gestart. De rivier stroomt altijd verticaal en de weg loopt altijd horizontaal.
- ⇒ Tegels waarop noch een stuk rivier, noch een stuk weg is afgebeeld, mogen ook alleen aan zijdes worden aangelegd die noch een stuk rivier noch een stuk weg tonen.
- ⇒ Voor de rest gelden er geen verdere beperkingen, in het bijzonder voor het aaneenleggen van tegels van verschillende kleuren.

*Het is dus te allen tijde mogelijk om een burcht naast een weide te leggen of een woud naast een meer of een burcht naast een woud ... enzovoort.*

## De functies van de tegels

Nadat een speler een tegel, in overeenstemming met de aanlegregels, in zijn etalage heeft geplaatst, gebruikt hij eerst het voordeel van deze tegel dat maar éénmaal kan worden benut, in zoverre de tegel over dit voordeel beschikt (wordt onderaan rechts op de tegel aangeduid). Daarna mag hij de zonet neergelegde tegel en alle tegels die aangrenzend zijn (ook alleen met een hoek) activeren. De volgorde waarin de speler deze tegels activeert, mag hij volledig vrij kiezen. Principeel geldt voor alle tegels dat ze hun voordeel slechts éénmaal per activering opleveren.

*De distilleerderij maakt het dus per activering mogelijk dat precies één graan in één whiskyvat wordt omgeruild, één jaarmarkt kan per activering slechts éénmaal worden gebruikt om hulpbronnen om te ruilen in zegepunten ... enzovoort.*

## Gele en groene randen

### Productievelden, distilleerderijen respectievelijk Iona Abbey

#### Steengroeve, woud, grasland, weide, graanveld

Als een geel of respectievelijk een groen productieveld wordt geactiveerd, neemt de speler een desbetreffende hulpbronsteen van de algemene voorraad naast het speelbord en legt die op de tegel.

#### AANDACHT

*Op elk productieveld mogen maximaal 3 hulpbronstenen liggen. Als men er meer zou ontvangen, krijgt men niets.*

#### TIP

*Eventueel kan men vóór de activering de hulpbronnen van zulke velden verkopen aan het magazijn.*

#### Distilleerderij

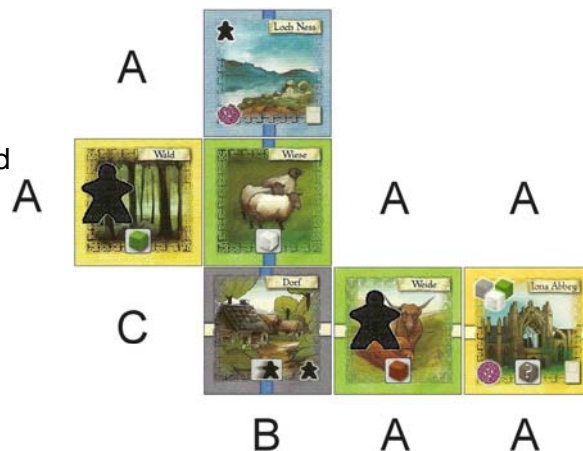
Als een speler een distilleerderij neerlegt, ontvangt hij onmiddellijk een whiskyvat van de voorraad. Bovendien maakt elke geactiveerde distilleerderij (ook diegene die zonet werd aangelegd) het voor zijn bezitter mogelijk om whisky te stoken. Hiervoor neemt de speler een gele hulpbron naar keuze van zijn etalage (het afkomstveld moet niet geactiveerd zijn, maar wel de distilleerderij) en legt die terug in de algemene voorraad. Hiervoor ontvangt hij een whiskyvat dat hij naast zijn etalage plaatst (dus niet op de distilleerderij).

#### Iona Abbey

De abdij levert, naast de bijpassende kaart, telkenmale ze wordt geactiveerd een hulpbronsteen naar keuze van de speler die deze steen dan op de abdij legt (ook hierop mogen zich maximaal 3 hulpbronstenen bevinden).

## DE AANLEGREGELS

- steeds zijde aan zijde;
- minstens 1 aangrenzend medeclanlid;
- de rivier en de straat mag niet worden onderbroken en ook niet opnieuw worden gestart.



**A:** aanlegmogelijkheden voor tegels zonder rivier of straat.

**B:** aanlegmogelijkheid voor een tegel met een rivier.

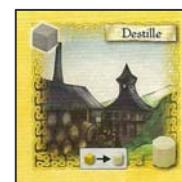
**C:** aanlegmogelijkheid voor een tegel met een straat.

## Het benutten van de tegels

De nieuwe tegel en ook alle aangrenzende tegels (zelfs alleen in een hoek), in een volgorde naar keuze, activeren.

### Productievelden

Leveren een hulpbron op van de desbetreffende soort.

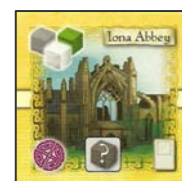


### Distilleerderijen

Het omruilen van één graan in één whiskyvat (+ één vat bij het aanleggen).

### Iona Abbey

Levert een hulpbron naar keuze op (+ een bepaalde kaart bij het aanleggen).



## Bruine randen

### Slagerijen, tavernes, jaarmarkten ... enzovoort

#### Slagerij

Hiervan zijn er drie verschillende. Eén slagerij maakt het mogelijk om één of respectievelijk twee schapen te ruilen in 2 of respectievelijk 4 zegepunten door één of respectievelijk twee witte hulpbronstenen terug in de voorraad te leggen en hiervoor de desbetreffende zegepunten te ontvangen. Een gelijkwaardige slagerij is er ook voor de runderen. Bij de derde slagerij moet precies één schaap en één rund worden afgegeven om 5 zegepunten te ontvangen.

#### Jaarmarkt

Hier kan een speler, afhankelijk van de jaarmarkt, 1 tot 3, 1 tot 4 of respectievelijk 1 tot 5 willekeurige, maar wel verschillende, eigen hulpbronnen afgeven (eventueel later terug van het magazijn kopen), om tot 5 of respectievelijk tot 8 of zelfs tot 12 zegepunten te ontvangen.

*Om alzo met de middelste jaarmarkt 8 zegepunten te kunnen ontvangen, mag de speler bijvoorbeeld niet 2x rund en 2x graan afgeven, maar moet hij integendeel 4 van de 5 verschillende hulpbronnen afgeven.*

*Whisky telt, zoals we al eerder hebben gezegd, niet als hulpbron.*

#### Kruidenier

De speler moet precies drie eigen hulpbronnen naar keuze afgeven om 8 zegepunten te ontvangen.

#### Brug

De speler moet precies één steen en één hout afgeven om 7 zegepunten te ontvangen.

#### Taverne

Deze moeten enkel worden geactiveerd om 3 of respectievelijk 4 zegepunten te ontvangen. De speler moet niets afgeven.

## Grijze randen

### Dorpen respectievelijk burchten (kastelen)

Als een speler een dorp of een burcht aanlegt, neemt hij meteen één medeclanlid van de voorraad en plaatst die op deze tegel. In het geval het een burcht betreft, ontvangt hij ook nog de bijhorende kaart (zie verder onder 'Speciale oorden'). Bovendien ontvangt de speler voor elke grijze tegel die wordt geactiveerd (dus ook voor de zonet aangelegde tegel), één bewegingspunt. De bewegingspunten die een speler zo in totaal ontvangt, mag hij aan het einde van zijn speelbeurt naar keuze over één of meer medeclanleden verdelen. Het verplaatsen van een medeclanlid van een veld naar een naburig veld (ook over een hoek!) kost telkens één bewegingspunt. Een speler mag een willekeurig aantal bewegingspunten laten vervallen.

*Als een speler bijvoorbeeld drie bewegingspunten ter beschikking heeft, kan hij hiermee een medeclanlid tot 3 tegels verplaatsen of ook drie medeclanleden telkens één tegel verplaatsen.*

#### AANDACHT

*Het kost eveneens één bewegingspunt om een medeclanlid naar keuze uit zijn etalage weg te nemen en hem zijdelings daarnaast te plaatsen.*

*Dit medeclanlid wordt dan bevorderd tot één van de zogenoemde hoofdmannen (chieftains), wat voor de waarderingen belangrijk is (zie verder onder 'Waardering').*

#### TIP

- Het terugzetten van een hoofdman in de etalage is niet meer mogelijk.
- Een speler moet minstens steeds één medeclanlid in zijn etalage handhaven (op zijn minst tot zijn allerlaatste zet) omdat hij anders geen tegel meer volgens de regels kan aanleggen.

## Blauwe randen

### Meren

Als een speler een meer aanlegt, neemt hij meteen de bijhorende kaart. De activering van een meer heeft geen verdere uitwerking (dat is ook de reden waarom er geen symbool onderaan in het midden is afgebeeld).

#### TIP

*Als aanlegkosten voor Loch Ness kan ofwel een medeclanlid of een hoofdman worden afgegeven, voor Loch Oich twee willekeurige, maar verschillende hulpbronnen.*

## Slagerijen

Omruielen van schapen respectievelijk runderen in zegepunten.



## Jaarmarkten

Omruielen van willekeurige maar verschillende hulpbronnen in zegepunten.



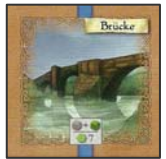
## Kruideniers

Omruielen van precies 3 willekeurige hulpbronnen in 8 zegepunten.



## Bruggen

Omruielen van telkens 1 hout en 1 steen in 7 zegepunten.



## Tavernes

Leveren 3 of 4 zegepunten op.



## OPMERKING

*De zegepuntfiches zullen af en toe in grotere eenheden moeten worden omgeruild. De spelers mogen hun zegepunten verdeckt houden (door ze bijvoorbeeld op te stapelen).*

## Dorpen en burchten

Levert één bewegingspunt op + één medeclanlid + één bepaalde kaart (bij een burcht) bij het aanleggen.



**Medeclanleden** die vanuit de etalage worden **bevorderd**, worden **hoofdmannen** (belangrijk voor de waardering).

*De hoofdmannen waren de leiders van de belangrijke families in het clansysteem.*

## Meren

Brengen geen extra voordeel op bij het activeren maar leveren wel een bepaalde kaart bij het aanleggen.

## De 'speciale oorden'

Steeds wanneer een speler één van de 13 'speciale oorden' aan zijn etalage aanlegt, ontvangt hij onmiddellijk de bijhorende kaart van de stapel. Deze kaarten leveren verschillende voordelen op:

**Iona Abbey:** Aan het einde van het spel ontvangt de speler voor elke tegel met een gele rand in zijn etalage (inclusief de Abbey zelf) 2 zegepunten.

**Loch Lochy:** Onmiddellijk (en hiermee ook maar éénmaal in het spel) neemt de speler 2 hulpbronnen naar keuze uit de voorraad en plaatst die op deze tegel.

**Loch Morar:** Aan het einde van het spel ontvangt de speler voor elke tegel met een groene rand in zijn etalage 2 zegepunten.

**Loch Ness:** Eénmaal per speelbeurt kan de speler één tegel naar keuze activeren. Hierbij moet Loch Ness zelf niet worden geactiveerd en ook de tegel die wordt geactiveerd moet noch aan Loch Ness noch aan de nieuw gelegde tegel aangrenzend liggen. De enige beperking is dat in één speelbeurt geen tegel tweemaal kan worden geactiveerd.

**Loch Shiel:** De speler legt onmiddellijk op elke van zijn lege productievelden (steengroeve, woud, grasland, weide, graanveld) één desbetreffende hulpbron van de voorraad. Als de speler ook 'Iona Abbey' bezit en deze tegel leeg is, mag hij hierop een hulpbron naar keuze leggen.

### TIP

*De speler mag voordien zoveel hulpbronnen aan het magazijn verkopen in zover dit mogelijk is.*

**Loch Oich:** De speler kan onmiddellijk al zijn tegels, en dit zoals gewoonlijk in een volgorde naar keuze, activeren. Daarna eindigt zijn speelbeurt, dit betekent dat hij in deze speelbeurt waarin hij de tegel Loch Oich heeft aangelegd niet ook nog zijn normale activeringen kan doorvoeren (of Loch Ness benutten).

**Castle Stalker:** De speler neemt onmiddellijk een extra medeclanlid van de voorraad en plaatst die op deze tegel (hierop staan nu twee medeclanleden).

**Castle Moil:** De speler neemt onmiddellijk een whiskyvat van de voorraad en plaatst dit naast zijn etalage.

**Armada Castle:** De speler neemt onmiddellijk 3 munten van de voorraad en legt die voor zich neer.

**Duart Castle:** Aan het einde van het spel ontvangt de speler voor elk dorp (niet voor zijn burchten !) in zijn etalage 3 zegepunten.

**Donan Castle:** De speler neemt onmiddellijk 2 whiskyvaten van de voorraad en plaatst die naast zijn etalage.

**Castle of Mey:** Bij elke waardering telt iedere hoofdman (chieftain) van de spelers dubbel.

### AANDACHT

*De typische Schotse mutsen tellen ook bij deze spelers maar enkel !*

**Cawdor Castle:** Bij elke waardering telt de speler bij de vergelijking van de hoofdmannen (chieftains) voor deze kaart drie Schotse mutsen extra.

## De drie waarderingen

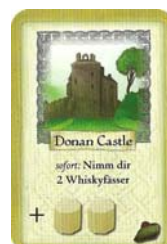
Zodra de laatste tegel met de waarde 1 op het speelbord wordt gelegd, wordt het spel kort onderbroken en de spelers voeren de eerste waardering door.

Daarna gaat het spel gewoon verder met de speler die in de keten het verst achteraan staat.

Hetzelfde geldt als de laatste tegel met de waarde 2 (tweede waardering) en de laatste tegel met de waarde 3 (derde waardering) op het speelbord wordt gelegd.

## DE SPECIALE OORDEN

Telkens de desbetreffende kaart nemen.



Zodra de laatste tegel met respectievelijk de waarden 1, 2 of 3 op het speelbord wordt gelegd, vindt telkens de eerste, de tweede of de derde waardering plaats.

Bij elk van deze drie waarderingen vergelijken de spelers hun aanwinsten in de drie domeinen: **whiskyproductie**, **hoofdmannen** (inclusief alle op de eigen kaarten afgebeelde Schotse mutsen) en ook het aantal '**speciale oorden**' (door het aantal kaarten te vergelijken).

Bij de whiskyproductie telt iedere speler zijn whiskyvaten en vergelijkt dit aantal met die medespeler die de minste whiskyvaten bezit (ook 0). Het verschil hiertussen wordt met de hulp van de tabel, die op het speelbord onderaan de vijf hulpbronnen rij is aangeduid, omgerekend in zegepunten en onmiddellijk uit de voorraad genomen.

Op dezelfde wijze worden dan de hoofdmannen (inclusief alle eigen Schotse mutsen) en respectievelijk het aantal van de kaarten 'speciale oord' met elkaar vergeleken.



**Anne**

- 3 ZP whisky
- 2 ZP hoofdmannen
- 1 ZP kaarten

**Herman**

- 0 ZP whisky
- 1 ZP hoofdmannen
- 1 ZP kaarten

**Carl**

- 3 ZP whisky
- 5 ZP hoofdmannen
- 0 ZP kaarten

**Marc**

- 8 ZP whisky
- 0 ZP hoofdmannen
- 0 ZP kaarten

### De drie aanwinsten worden vergeleken:

- whiskyproductie
- hoofdmannen (inclusief de Schotse mutsen)
- 'speciale oorden'

Het verschil tussen het eigen resultaat en het resultaat van de slechtste bepaalt het aantal zegepunten.

verschil	1	2	3	4	5+
zegepunten	1	2	3	5	8

## Einde van het spel

Meteen na de derde waardering volgt de slotafrekening:

- De bezitters van de drie speciale oorden 'Iona Abbey', 'Loch Morar' en 'Duart Castle' ontvangen zegepunten voor hun desbetreffende tegels.
- Iedere speler neemt per munt die hij nog bezit, één zegepunt.
- Iedere speler vergelijkt het totaal aantal tegels van zijn etalage met het aantal tegels van die speler die de minste tegels heeft: voor elke tegel die men meer heeft dan deze speler, moet men **drie zegepunten afgeven**.

*Hebben bijvoorbeeld aan het einde Anne 15, Herman 13, Carl 16 en Marc 13 tegels dan moet Anne 6 en moet Carl 9 zegepunten afgeven.*

De speler die nu de meeste zegepunten heeft, is de winnaar van het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die de meeste hulpbronnen bezit. Als er ook dan nog een gelijke stand heerst, zijn er meerdere winnaars.

## Het spel met 2 en 3 spelers

Alle spelregels blijven bestaan, met de volgende uitzonderingen:

Aan het begin wordt op elk van de vijf velden met de waarde 1 van het magazijn één munt uit de voorraad gelegd.

De dobbelsteen komt in het spel. Vooreerst plaatst iedere speler, zoals gewoonlijk, zijn spelfiguur en dan wordt de dobbelsteen (zogezegd als derde of als respectievelijk vierde speler) op het eerstvolgende veld geplaatst. Pas daarna worden de resterende velden (met uitzondering van het laatste veld) opgevuld met de tegel met de waarde 0 en twee of respectievelijk één tegel met de waarde 1.

*In een spel met drie personen wordt in de afbeelding op pagina 3 aan het begin van het spel de dobbelsteen op de plaats van de blauwe figuur gelegd.*

Steeds wanneer in de loop van het spel de dobbelsteen aan de beurt komt, wordt hij (door een medespeler naar keuze) gedubbeld en zoveel tegels (spelfiguren niet meetellen!) verder geplaatst in overeenstemming met het gedubbelde getal. De tegel waarop de dobbelsteen landt, wordt uit het spel genomen (terug in de doos gelegd) en aan het begin van de keten wordt opnieuw een nieuwe tegel aangelegd ... enzovoort.

## EINDE VAN HET SPEL

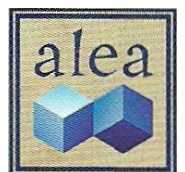
Na de derde waardering volgt er nog een slotafrekening:

- drie 'speciale oorden'
- munten (+ 1 ZP)
- tegelmeerderheid (- 3 ZP)

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

De auteur en de uitgeverij danken alle testspelers voor hun groot engagement en hun vele suggesties.

Als men kritiek, vragen of suggesties heeft bij dit spel, schrijf dan naar onderstaand adres of neem contact op:



alea  
Postfach 1150  
83233 Bernau am Chiemsee

Fon: 08051 - 970720  
Fax: - 08051 - 970722  
E-Mail: info@aleaspiele.de

Bezoek ook onze website:  
[www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)

## BEKNOPTE SPELREGELS

### Spelvoorbereiding

Per speler: 1 spelfiguur (op het speelbord); 6 munten; 1 startdorp met 1 medeclanlid.

Op het speelbord komen de tegels met waarde 0 (er moet één lege plaats blijven!). Naast het speelbord komen de resterende tegels (die worden verdekt gestapeld naar hun achterkant [1, 2 of 3]), alle hulpbronnen, whiskyvaten, medeclanleden, kaarten en de dobbelsteen (die wordt alleen gebruikt in het spel met 2 of 3 spelers).

### Spelverloop

De speler die aan het einde van de keten staat, is steeds aan de beurt en verplaatst zijn spelfiguur naar een tegel naar keuze en legt die tegel in zijn etalage:

- direct aangrenzend (ook diagonaal) aan minstens één medeclanlid;
- rivier aan rivier, weg aan weg, niets aan niets;
- steeds zijde aan zijde, nooit hoek aan hoek.

Aansluitend benut hij, in een volgorde naar keuze, alle geactiveerde tegels. De geactiveerde tegels zijn de zonet aangelegde nieuwe tegel en alle direct aangrenzende tegels (ook diagonaal), om het even waar zich de eigen medeclanleden bevinden. Tot slot legt hij van de actuele afneemstapel nog een tegel vooraan aan de keten. Zodra de laatste tegel van een stapel wordt genomen, komt het tot een waardering: de spelers vergelijken hun whiskyvaten, hun hoofdmannen (inclusief de Schotse mutsen) en hun kaarten.

In overeenstemming met het systeem ontvangen de spelers zegepunten (1, 2, 3, 5, 8 zegepunten).

### Einde van het spel

Na de derde waardering volgt nog een slotwaardering waarbij ook de munten, de kaarten en het overtal aan tegels (in verhouding tot de speler die de minste tegels heeft) wordt afgehandeld. De speler die de meeste zegepunten heeft behaald, is de winnaar van dit spel.

### Het verschil in het spel met 2 of 3 spelers

Aan het begin wordt op elk van de vijf velden met de waarde 1 van het magazijn één munt uit de voorraad gelegd. De dobbelsteen komt als spelfiguur in het spel.

## DE TEGELS (hun functie en hun verdeling over de stapels)

### De grijze tegels

**17x dorp** (5x start, 1x rug 0, 5x rug 2, 3x rug 3) en **7x burcht** (rug 1: Armadale Castle, Castle Moil, Castle Stalker; rug 2: Castle of Mey, Duart Castle; rug 3: Cawdor Castle, Donan Castle) leveren éénmaal 1 medeclanlid op (+ een bepaalde kaart bij burchten) en bij elke activering één bewegingspunt.



### De groene tegels

**4x weide** en **4x grasland** (telkens één per rug); **6x graanveld** (telkens één voor rug 1 en 3 en telkens twee voor rug 1 en 2) leveren bij de activering 1 schaap of 1 rund of 1 graan op (maximaal 3 op elke tegel!).



### De gele tegels

**6x steengroeve** en **6x woud** (telkens twee voor rug 0 en 1 en telkens één voor rug 2 en 3) leveren bij de activering 1 steen of 1 hout op (maximaal 3 op elke tegel!). **4x distilleerderij** (tweemaal rug 1 en telkens éénmaal rug 2 en 3) leveren éénmaal 1 whiskyvat op en maken het mogelijk om bij de activering een ruil te doen van 1x graan in 1x whiskyvat. **1x Iona Abbey** (rug 2) levert éénmaal een bepaalde kaart op en bij de activering één hulpbron naar keuze.



### De bruine tegels

**4x jaarmarkt** (tweemaal rug 1 en telkens éénmaal rug 2 en 3), **3x slagerij** (tweemaal rug 1 en éénmaal rug 2), **1x brug** (rug 3) en **1x kruidenier** (rug 3) maken het mogelijk om bij de activering hulpbronnen om te ruilen in zegepunten.

**3x taverne** (tweemaal rug 2 en éénmaal rug 3) leveren bij de activering zegepunten op.

### De blauwe tegels

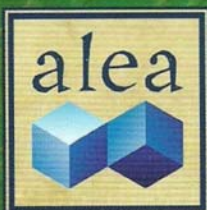
**5x meer** (rug 1: Loch Lochy; rug 2: Loch Ness, Loch Morar; rug 3: Loch Shiel, Loch Oich) leveren éénmaal een bepaalde kaart op.



Schotland, aan het einde van de zeventiende eeuw.  
 Verschillende clans wedijveren om landstreken, dorpen en  
 burchten. Maar alleen de speler die op het speelbord  
 helemaal achteraan ligt, kan zijn gebied en dus ook zijn  
 mogelijkheden uitbreiden.

Wie kan op het gepaste moment de juiste beslissing nemen ?  
 Wie wordt de heerser over de Schotse hooglanden  
 met zijn talrijke distilleerderijen, zijn diepe dalen  
 en zijn prachtige meren ?

"Set a stout hert ti a stey brae !"  
 Ga de uitdaging aan !



© 2010 Ravensburger Spieleverlag  
 Postfach 24 60  
 D - 88194 Ravensburg  
 Made in Czech Republic



Autor: Matthias Cramer  
 Illustration: Loïc Billiau  
 Design: Harald Lieske  
 Realisation: Stefan Brück

Warnung! Erstickungsgefahr wegen  
 verschluckbarer Kleinteile.

2-5 Spieler ab 10 Jahren
Dauer: 45-70 Minuten
Anspruch 
Inhalt: 8 Stanztafeln mit über 160 Teilen: Spielplan, Landschaftsplättchen, Sieg- punkte-Chips, Münzen etc.; 91 Holzteile; 1 Spielregel

© vertaling: Herman BELLEKENS  
 herman.bellekens@skynet.be  
 24 mei 2010