

Гленн-Мор

ХРОНИКИ



Правила игры

1. Возьмите жетон

В отличие от многих других игр, в «Глен-Мор II. Хроника» нет фиксированного порядка хода. В каждом раунде активным игроком становится тот, кто стоит последним на рондели.



Сейчас ход Красного игрока (он стоит последним на рондели), поэтому он перемещается к выбранному жетону и забирает его.



2А. Взяв жетон владений, добавьте его к своим владениям

Выложите взятый жетон, следуя правилам размещения.



Активируйте новый жетон и все соседние с ним...

...в любом порядке...



...чтобы получить ресурсы и/или победные очки, переместить шотландцев или произвести виски



Ресурсы размещаются на жетоне (не более 3)

Краткое описание игры

2Б. Взяв жетон личности, поместите маркер клана на поле кланов

Альтернативно, если бы Красный игрок захотел взять жетон личности, он мог бы переместить своего шотландца по рондели и выбрать жетон Роберта Брюса.

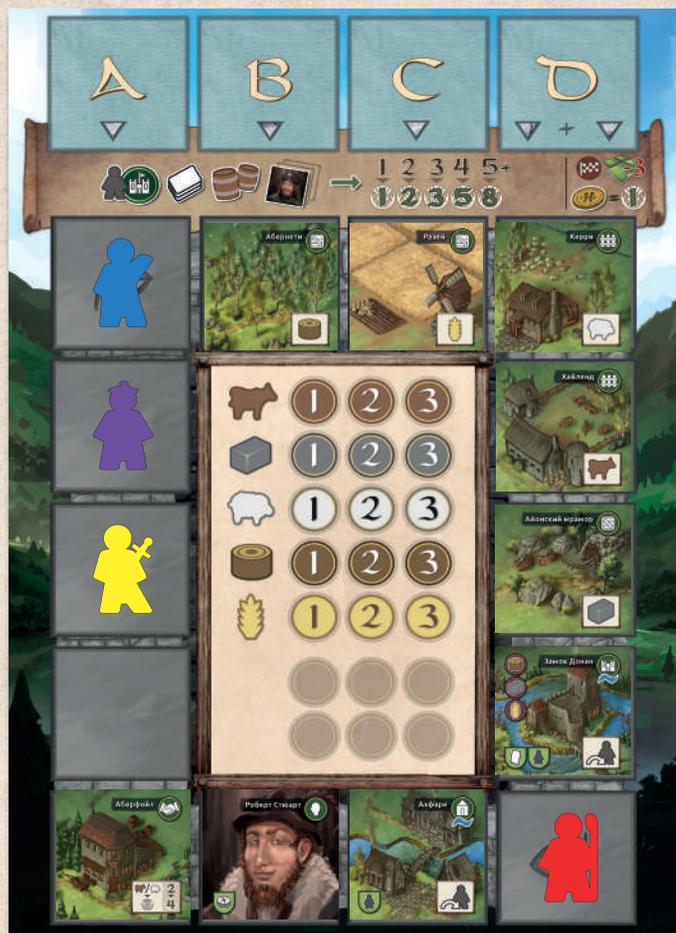
Жетон личности кладётся рядом с вашими бочками виски и картами достопримечательностей для будущего подсчёта очков.



Поместив на поле маркер клана, вы получаете полезный одноразовый или длительный эффект.



3. Добавьте жетон(ы) на рондель



4. Четыре раунда подсчёта очков и итоговый подсчёт

Когда партия завершается после некоторого количества ходов, участник, у которого больше всего победных очков, выигрывает.



Затем наступает ход следующего игрока. Теперь ходит Жёлтый игрок, так как он стоит последним на рондели.

В игре «Глен-Мор II. Хроники» каждый участник выступает в роли вождя шотландского клана, начиная с эпохи раннего Средневековья и вплоть до XIX в. Цель каждого вождя — расширить владения своего клана и добиться его благополучия. Ваш успех зависит от умения своевременно принимать верные решения. Вам предстоит выращивать ячмень для виски, продавать товары на рынках, заключать союзы с другими кланами Северо-Шотландского нагорья и захватывать исторические и природные достопримечательности, например озёра и замки.

Сможет ли ваш клан оставить значительный след в истории Шотландии? Наберите больше всего победных очков (ПО), чтобы доказать значимость своего клана и выиграть! Ваше здоровье!

Краткое описание игрового процесса

- ▶ Последний игрок на рондели перемещается к выбранному жетону (см. рис. 1 на с. 1).
- ▶ Он забирает жетон (1) и добавляет его к своим владениям (2А), активируя его и до 8 соседних жетонов (зачастую помещая ресурсы на жетоны), либо...
- ▶ ...он забирает жетон личности и откладывает его для будущего подсчёта очков. Сделав это, он может применить особый эффект поля кланов.
- ▶ Добавьте 1 или несколько жетонов из стопки на рондель.
- ▶ Затем ход делает игрок, оказавшийся последним на рондели.
- ▶ Когда каждая стопка жетонов заканчивается, наступает раунд подсчёта.
- ▶ После 4-го раунда подсчёта наступает итоговый подсчёт.

Вы можете дополнять базовую игру, добавляя в неё **хроники** — особые модули, входящие в состав игры. Однако мы рекомендуем сыграть первую партию без них.

Состав игры

Рондель



Поле кланов



Состав игры

40 шотландцев (10 каждого цвета)



40 маркеров кланов (10 каждого цвета) 40 монет



Шестигранный кубик (со значениями 1, 1, 1, 2, 2 и 3)



8 хроник для расширения базовой игры (в них входят дополнительные компоненты)



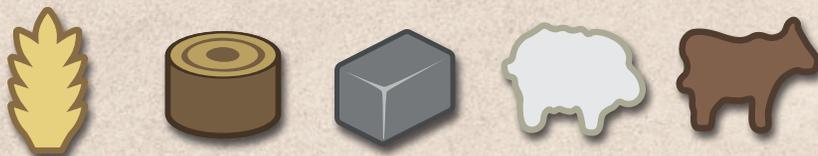
70 жетонов победных очков следующих номиналов:

1 ПО (20 шт.) 3 ПО (15 шт.) 5 ПО (15 шт.) 10 ПО (15 шт.) 50 ПО (5 шт.)



90 фишек ресурсов:

20 ячменя 20 дерева 20 камней 15 овец 15 коров



11 карт достопримечательностей



25 бочек виски



Примечание по составу хроник:

каждая хроника добавляет в игру новые правила и компоненты. Для простоты в этом буклете сначала рассматриваются правила базовой игры, а каждая хроника подробно описана во второй половине буклета.

4 жетона родины, состоящих из *начальной деревни* (слева) и *родового замка* (справа). Замок и деревня считаются 2 отдельными жетонами.



5 жетонов S (начальных жетонов)
14 жетонов A
17 жетонов B
17 жетонов C
17 жетонов D



1 жетон Дэвида Юма



Состав игры (хроника)

1



4 фишки лодок (1 каждого цвета)



3 новых жетона: 1 жетон начала гонки, 2 жетона кораблестроителей



7 карт итогов: 1 победитель, 1 второе место, 1 третье место и 4 проигравших

16 фишек наград



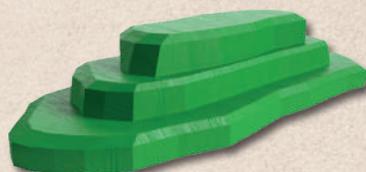
2 нейтральные реки



II



Фигурка горы



III



2 жетона новых винокурен: Бен-Вивис (стопка В), Глен-Албин (стопка С)



5 жетонов винокурен, заменяющих жетоны из базовой игры: Палтни, Глен-Мор, Гленлохи, Эдрау, Миллберн



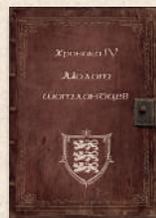
3 жетона продажи однобочкового виски (стопки В, С и D)



4 карты первого погреба
4 карты второго погреба
4 карты третьего погреба



IV



Фишка англичанина



Накладка для рынка



Маркер Англии



4 новых жетона и соответствующие карты достопримечательностей: Лох-Ломонд, церковь Гленфиннан, монумент Гленфиннан, военные дороги генерала Уэйда



Состав игры (хроника)



4 стола для хаггиса



6 новых жетонов: таверна «Дроверс», «Старая таверна», таверна «Крик», «Дом хаггиса», таверна «Пир зверей», Шетланд



13 фишек хаггиса (с значениями 1–3 на обратной стороне)



8 новых жетонов: 4 жетона собрания (стопки A–D), монумент Уоллеса, Старик Сторр, замок Данвеган, форт Джордж



4 карты достопримечательностей/событий хроники «Неоднозначные главы истории Шотландии»: монумент Уоллеса, Старик Сторр, замок Данвеган, форт Джордж



11 базовых карт достопримечательностей/событий



4 карты достопримечательностей/событий хроники «Молот шотландцев»



10 карт подсчёта очков Грейт-Глен



28 фишек голосования:
16 фишек «Да», 12 фишек «Нет»



9 базовых карт членов банды (с буквами S или B на рубашке)



7 карт членов банды для других хроник (с 2 символами хроник)



28 пенни (со сторонами «+1 ПО» и «-1 ПО»)



14 фишек членов банды (подробно описаны на с. 32–36)



1. Начало подготовки

Каждый игрок выбирает цвет и получает следующие компоненты этого цвета:

- ▶ Жетон родины (двойной жетон с родовым замком и начальной деревней у реки).
- ▶ Всех шотландцев.
- ▶ Все маркеры клана.

Поместите 1 шотландца на свой жетон начальной деревни.

1 Жетон родины Красного игрока



2. Подготовка игровой зоны

- ▶ Поместите поле кланов и рондель посередине стола.
- ▶ Сформируйте запас, положив рядом с полем кланов бочки виски, фишки ресурсов (дерево, камни, ячмень, овцы и коровы), монеты и жетоны ПО.
- ▶ Поместите карты достопримечательностей рядом с полем кланов. В начале игры мы рекомендуем положить лицевой стороной вверх только карты с буквой А, а карты В–D добавить, когда в игру войдут соответствующие стопки жетонов.

Рондель



Пустая клетка за последней фишкой игрока

РЫНОК

3. Определение первого игрока и получение начальных монет

- ▶ Возьмите 1 шотландца каждого игрока и перемешайте их не глядя.
- ▶ В случайном порядке разместите шотландцев на любых соседних клетках рондели в качестве фишек игроков.
- ▶ Участник, чья фишка оказалась последней (считая против часовой стрелки), становится первым игроком и получает 5 монет. Следующие в порядке хода игроки получают 6, 7 и 8 монет соответственно.

Карты достопримечательностей

2 игрока

Поместите кубик на пустую клетку рондели перед первой фишкой игрока (по часовой стрелке).

3–4 игрока

Вы можете использовать кубик, чтобы сократить длительность партии. Для этого поместите его на пустую клетку рондели перед первой фишкой игрока (по часовой стрелке).

Что такое хроники?

Каждая хроника — это дополнительный модуль, добавляющий новые механики в базовую игру. Если это ваша первая партия в «Глен-Мор II. Хроники», мы рекомендуем сыграть её без хроник. Лучше всего добавлять и пробовать хроники по одной, и только после этого играть с двумя или более хрониками одновременно. Хроники можно сочетать любым образом.

Освоившись с правилами и механиками базовой игры, попробуйте добавить первую хронику «Гребная гонка на „Драконах“».

2 Ресурсы



Бочки виски

Победные очки

Примечание: ресурсы, монеты, ПО и бочки виски не ограничены. Если они закончатся, используйте любую подходящую замену. Запас шотландцев ограничен теми, что входят в состав игры.



4. Разделите жетоны на стопки

- ▶ Разделите жетоны на 4 стопки, согласно буквам А–D на их обороте. Перемешайте каждую стопку по отдельности и поместите на соответствующие клетки над ронделью лицевой стороной вниз.
- ▶ Поместите жетон *конца света* примерно в середину стопки D.

Подготовка к первой партии

При подготовке к вашей первой партии, а также если вы предпочитаете партии покороче, мы рекомендуем положить жетон *конца света* на верх стопки D, а не в середину.

Поле кланов

6



Поместите жетон *Дэвида Юма* над полем кланов



5. Подготовка рондели

- ▶ Разместите 5 начальных жетонов (с буквой S на обороте) в случайном порядке лицевой стороной вверх на клетках перед фишками игроков (или кубиком, если используете), как показано на рисунке.
- ▶ Заполните остальные клетки рондели жетонами из стопки A по часовой стрелке.
- ▶ Оставьте пустой клетку за последней фишкой игрока, как показано на рисунке.
- ▶ Рондель будет выглядеть так: фишки игроков 1, 2 (3, 4), (кубик), жетоны S, жетоны A, пустая клетка.

Только для 2–3 игроков

Поместите 1 монету из запаса на крайнюю левую ячейку (с цифрой 1) каждого ряда рынка.

6. Подготовка остальных компонентов

- ▶ Поместите жетон *Дэвида Юма* над полем кланов.

Продвинутая подготовка к игре

- ▶ При игре с хрониками подготовка к партии будет меняться в соответствии с особыми правилами, указанными в разделе хроник.
- ▶ Выберите желаемые хроники.
- ▶ Добавьте компоненты хроник в игру, следуя правилам выбранных хроник.

Перед вашей первой партией

Выдавите компоненты хроник из картонных листов и разложите их по коробочкам хроник. Вы с лёгкостью найдёте компоненты каждой хроники по символам на картонных листах, компонентах и коробочках хроник.

Таким же образом разделяйте компоненты после партии.

Игровой процесс

Партия длится 4 игровых раунда. Первый раунд заканчивается, когда на рондель выкладывается последний жетон стопки А, второй — когда выкладывается последний жетон стопки В, а третий — когда выкладывается последний жетон стопки С. Выложив последние жетоны стопок А, В и С, немедленно отыграйте раунд подсчёта (см. «Подсчёт победных очков» на с. 18).

Четвёртый раунд заканчивается, когда фишки всех игроков оказываются на жетоне *конца света* или проходят через него. После этого проводится итоговый подсчёт очков (см. «Конец игры» на с. 18).

Последовательность хода

Обратите внимание: в отличие от многих игр, в «Глен-Мор II. Хроники» нет фиксированного порядка хода!

Игрок, чья фишка стоит последней на рондели (непосредственно за пустой клеткой), делает ход. Он может продвинуть свою фишку игрока по рондели так далеко, как хочет. Игрок может сделать несколько ходов подряд, если он остаётся последним на рондели. Таким образом, игроки могут сделать разное количество ходов за партию.

Кубик

Кубик выступает в роли нейтрального игрока, который забирает случайные жетоны и сокращает время партии. Используйте правила этого раздела, только если играете с кубиком.

Если кубик последний на рондели, бросьте его и подвиньте вперёд на выпавшее число жетонов (не клеток — кубик игнорирует фишки игроков). Если кубик останавливается на жетоне с символом хроники (см. «Структура жетонов» на с. 10), он продвигается до следующего жетона без такого символа (если таких жетонов нет, поместите его на пустую клетку рондели, а потом на первый подходящий жетон, когда он появится). Сбросьте жетон, на котором в итоге остановился кубик (теперь он занимает пустую клетку). Кубик не сбрасывает жетон *конца света*.

После того как кубик передвинулся и (скорее всего) сбросил жетон, определите следующего игрока как обычно.

Пример:

На кубике выпало 2, и он перемещается на 2 жетона. На втором жетоне есть символ хроники, поэтому кубик игнорирует его и продвигается к следующему жетону. Сбросьте жетон Лох-Лох.



Ход игрока

Ход игрока проходит следующим образом:

- ▶ Переместите свою фишку игрока на любую клетку рондели с жетоном.
- ▶ Возьмите этот жетон, оплатив его стоимость (если есть), и поместите свою фишку игрока на освободившееся место.
- ▶ Разместите взятый жетон по правилам размещения (см. «Правила размещения» на с. 12).
- ▶ Активируйте размещённый жетон владений и все (до 8) соседние с ним (см. «Активация жетонов» на с. 14–16).
- ▶ Добавьте на рондель жетон(ы) из текущей стопки, оставляя пустой только клетку за последней фишкой игрока.

Исключение: правила жетона *конца света* описаны на с. 18.

Если вы выложили последний жетон стопки, проведите раунд подсчёта до начала хода следующего игрока. В четвёртом раунде (стопка D) итоговый подсчёт очков начинается, когда все фишки игроков перемещаются на жетон *конца света* или проходят через него.

Примечание: если все игроки (не кубик) прошли через какой-либо жетон и не взяли его, он сбрасывается сразу после того, как последний игрок перемещает через него свою фишку. Таким образом, в конце хода игрока на рондель может быть выложено больше 1 жетона.

Структура жетонов

На каждом жетоне есть 1 или несколько символов.

Название жетона. Помогает различать жетоны, не влияет на игровой процесс.

Стоимость (если есть) в ресурсах, монетах, виски или шотландцах. Её нужно оплатить, чтобы взять жетон.

Одноразовый эффект (если есть), который вы получаете, разместив такой жетон в своих владениях.



Вид жетона. На него в ходе игры могут ссылаться другие жетоны и эффекты.

Символ реки обозначает, что через этот жетон протекает река.

Символ хроники. У каждой хроники свой символ. Любой символ хроники служит защитой от сброса жетона кубиком (см. с. 9).

Эффект, который вы получаете каждый раз, активируя такой жетон (см. с. 14–16).

Ограничение: на каждом жетоне может лежать не более 3 ресурсов.



Символ запрета. Игрок не может переместиться на такой жетон (но может переместиться через него).

РЫНОК

В любой момент своего хода игрок может купить или продать ресурсы на рынке.

Рынок изображён в центре рондели и состоит из рядов с ячейками 1, 2 и 3 для всех 5 ресурсов.

Покупка

Если игрок хочет купить ресурс, он помещает в крайнюю левую свободную ячейку соответствующего ряда столько монет, сколько указано в ячейке (1, 2 или 3). Если в ряду нет пустых ячеек, этот ресурс нельзя купить.

Игроки могут купить сколько угодно доступных ресурсов, если они сразу же используют их, чтобы оплатить какую-либо стоимость (например, размещения жетона, использования жетона торговли , обмена ячменя на виски и т. д.). Вы не обязаны расходовать имеющиеся у вас ресурсы перед тем, как воспользоваться рынком.

Нельзя купить ресурс на рынке, чтобы положить его в личный запас.

Продажа

Если игрок хочет продать ресурс, он возвращает его в общий запас и забирает крайнюю правую стопку монет из ряда этого ресурса. Игроки могут продавать ресурсы, пока в нужном ряду есть монеты. Если все ячейки ряда пусты, этот ресурс нельзя продать. В ход можно продать любое число ресурсов.

Ресурсы можно продавать в любой момент хода, в том числе перед активацией жетона, чтобы освободить место для производимых ресурсов.



Михаил **покупает** 1 корову, помещая 2 монеты в крайнюю левую пустую ячейку ряда этого ресурса. Он не может оставить себе эту корову, поэтому сразу активирует с её помощью жетон Аберфойла..

Затем он **продаёт** 1 овцу, возвращая её в общий запас и забирая крайнюю правую стопку монет из ряда этого ресурса (3 монеты).

Пустые ряды рынка нужны для существующих и планируемых хроник.

Примечание: бочки виски и шотландцев нельзя продать или купить, т. к. они не являются ресурсами.

Подготовка к первой партии

Изучая игру или обучая новичков, вы можете для наглядности поместить в каждую пустую ячейку рынка соответствующий ресурс. Покупая ресурс, заменяйте его монетами на рынке, а продавая, возвращайте на место. Так будет проще отслеживать, какие ресурсы доступны для покупки и продажи (хотя это и требует чуть больше манипуляций).

Спасибо Ричарду Хэму за эту отличную идею!

Получение жетонов с рондела

- ▶ Переместите свою фишку на любой жетон.
- ▶ Если у выбранного жетона есть стоимость, её нужно оплатить, чтобы взять его. Для этого потратьте нужное число ресурсов (с любого вашего жетона, на котором они есть) или монеты из личного запаса. Вы также можете использовать рынок, чтобы купить нужные ресурсы (см. «Рынок» на с. 11). Если вы должны потратить шотландца, возьмите его с жетона из ваших родовых владений (см. ниже).
- ▶ Вы не можете выбрать жетон, стоимость которого не можете оплатить.
- ▶ В редком случае, когда игрок не может взять ни один жетон, он сбрасывает жетон, на который перемещается. За это он получает 1 монету из общего запаса **или** 1 очко движения (см. «Виды активаций» на с. 15).



Если вы взяли жетон личности, см. «Личности, маркеры кланов и поле кланов» на с. 17.



Если вы взяли любой другой жетон, см. «Правила размещения» ниже.

Правила размещения

Размещая жетон, вы должны следовать всем правилам:

- ▶ Каждый жетон нужно размещать так, чтобы хотя бы 1 его сторона соприкасалась со стороной ранее размещённого жетона (соприкосновение углами не считается).



- ▶ Размещаемый жетон должен соседствовать по вертикали, горизонтали или диагонали хотя бы с 1 вашим шотландцем.

Важно! Вы не можете разместить новый жетон рядом с местом, где нет шотландца.



Правила реки, протекающей через жетон родины:

- ▶ Все жетоны с рекой нужно размещать так, чтобы они продолжали её (с любой стороны).
- ▶ Жетон без реки нельзя разместить слева или справа от жетона с рекой.
- ▶ В ваших владениях может быть только 1 река.



Примечание: ваши родовые владения состоят из вашего жетона родины и всех соединённых с ним.

Пример размещения жетона



Разместив Лохридж здесь, вы прервёте реку, что запрещено.



Разместив Холкерк здесь, вы начнёте новую реку, что запрещено.



Разместить Лохридж здесь нельзя, т. к. на соседнем жетоне нет шотландца.



Разместив Холкерк здесь, вы продолжите реку.



А вот и подходящее место для Лохриджа!



Жетоны перестройки

Некоторые жетоны предназначены для перестройки других жетонов того же вида (обозначается золотым символом этого вида).

Помимо символа вида на жетонах перестройки есть символ перестройки .

Жетоны перестройки можно размещать только поверх других жетонов.

Чтобы перестроить жетон:

- ▶ Вид жетона перестройки должен совпадать с видом жетона, на котором его размещают.
- ▶ Правила реки должны быть соблюдены (нельзя создать вторую реку или прервать существующую).
- ▶ Жетон перестройки размещается поверх жетона, который вы перестраиваете.
- ▶ Жетон перестройки нужно разместить по соседству с вашим шотландцем либо на жетоне с ним.
- ▶ До конца игры будет использоваться только верхний жетон.
- ▶ Жетон родины тоже можно перестроить, если соблюдаются все условия.

Одноразовые эффекты перестроенных жетонов не отменяются (см. «Одноразовые эффекты» на с. 14). Например, вы не должны возвращать карту достопримечательности в общий запас, если перестроили соответствующий жетон. Ресурсы и шотландцы с перестраиваемого жетона размещаются на новом жетоне.

Жетоны перестройки активируют себя и все соседние жетоны, как и обычные жетоны.

Вы можете перестраивать жетоны перестройки. Стопка из таких жетонов считается 1 жетоном для подсчёта очков и возврата жетонов.

Пример перестройки



Инвернесс можно разместить поверх Холкерка, т. к. на обоих жетонах есть символ деревни, река не прервётся и на соседнем жетоне есть шотландец.

Символ деревни



Символ перестройки деревни



Одноразовые эффекты

Разместив жетон по всем правилам, вы получаете одноразовый эффект, указанный в его левом нижнем углу.

Виды одноразовых эффектов



Карта достопримечательности

Возьмите соответствующую карту достопримечательности, примените её эффект (см. «Карты достопримечательностей» в приложении 1 на с. 19) и положите рядом со своими владениями. У карт достопримечательностей могут быть одноразовые эффекты ⚡, длительные эффекты ∞ или эффекты конца игры ♠️.

Примените одноразовые эффекты карты достопримечательности до активации только что размещённого жетона (см. «Активация жетонов» ниже).



Шотландец

Положите 1 шотландца из своего личного запаса на только что размещённый жетон.



Ресурс-джокер

Получите 1 любой ресурс (корову, овцу, дерево, камень или ячмень) из общего запаса. Бочки виски не являются ресурсами, поэтому выбрать их нельзя.



Маркер клана

Возьмите 1 свой маркер клана и положите на поле кланов, следуя правилам размещения маркеров кланов (см. «Личности, маркеры кланов и поле кланов» на с. 17).



Виски

Получите бочку виски из общего запаса и положите рядом со своими владениями (туда, где вы храните жетоны личностей, карты достопримечательностей и бочки виски). Запас виски не ограничен.



Монета

Получите монету из общего запаса.



Победные очки (ПО)

Получите указанное число ПО.

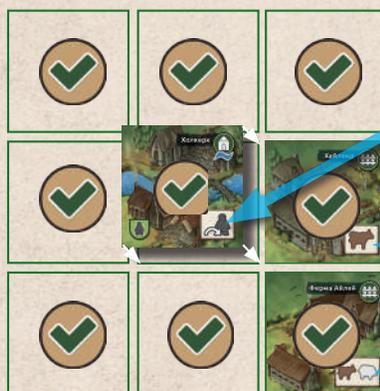
Применив все одноразовые эффекты, активируйте жетоны.

Активация жетонов

Разместив жетон по всем правилам и применив одноразовые эффекты, вы можете активировать его и все соседние с ним жетоны.

Вы можете активировать **новый жетон и соседние с ним в любом порядке**. Соседние жетоны — это все жетоны вокруг размещённого (по горизонтали, вертикали и диагонали).

Жетон можно активировать только 1 раз в ход, если не сказано иное. Символ(ы) в правом нижнем углу указывает(-ют) на то, что происходит при активации жетона.



Активируйте только что выложенный жетон.

Активируйте любые соседние с ним жетоны, например, эти 2.

Все активации выполняются по желанию.

Вы можете активировать жетоны в любом порядке, но должны завершить активацию 1 жетона, перед тем как активировать следующий. См. пример активации на с. 16.

Виды активаций

Получение ресурсов

Получите указанный ресурс из общего запаса и поместите на активированный жетон.



Получите 1 любой ресурс из общего запаса (дерево, камень, ячмень, корову или овцу) и поместите на активированный жетон.



Получите 2 указанных ресурса из общего запаса и поместите на активированный жетон.



Важно! На жетоне не может быть больше 3 ресурсов. «Лишние» ресурсы сгорают.

Обмен ресурсов

Вы можете обменивать ресурсы на ПО, бочки виски или размещение маркеров клана. Обмениваемые ресурсы всегда возвращаются в общий запас.

Обменяйте 2 или 4 *разных* ресурса на 4 или 8 ПО соответственно.



Обменяйте любое сочетание животных на указанное число ПО. Например, верните в общий запас 1 овцу и 2 коровы, чтобы получить 8 ПО.



Обменяйте любое сочетание из 3 ресурсов на 7 ПО. Например, верните 1 овцу и 2 камня в общий запас, чтобы получить 7 ПО.



Обменяйте *обозначенные* ресурсы на указанное число ПО.



Верните 1 любой ресурс в общий запас и поместите 1 свой маркер клана на поле кланов (см. «Личности, маркеры кланов и поле кланов» на с. 17).



Обменяйте 1 ячмень на 1 бочку виски.



Очки движения

Вы получаете 1 очко движения за каждый активированный жетон, в правом нижнем углу которого изображён символ движения.



За каждое очко движения вы можете передвинуть 1 шотландца с его жетона на соседний жетон ваших владений по вертикали, горизонтали или диагонали.

Если вы получили несколько очков движения, можете передвинуть несколько разных шотландцев или одних и тех же шотландцев несколько раз.

Вы можете использовать любое количество полученных очков движения или не использовать их вовсе.

Победные очки

Активируя такой жетон, сразу же получите указанное число ПО.



Жетоны перестройки

Разместив жетон перестройки (см. «Жетоны перестройки» на с. 13), активируйте его и все соседние жетоны как обычно. Перестроенный жетон, оказавшийся снизу, не активируется и больше не учитывается при подсчёте очков.

Пример активации



Холкерк поместили рядом с родовым замком.

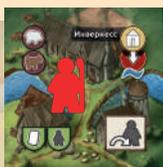


Сначала применяется одноразовый эффект Холкерка: на него помещается дополнительный шотландец.



Затем Холкерк активируется сам (принося 1 очко движения) и активирует все соседние жетоны (родовой замок приносит ещё 1 очко движения, а Иншриах приносит 1 дерево).

1 дерево помещается на Иншриах, и Красный игрок может потратить 2 очка движения, чтобы передвинуть своих шотландцев.



Позже Красный игрок перестраивает Холкерк и получает соответствующую карту достопримечательности и ещё 1 шотландца за одноразовый эффект.

Затем Инвернесс и соседние жетоны активируются, принося 2 очка движения (1 за Инвернесс и 1 за родовой замок) и 1 дерево (за очередную активацию Иншриаха).

Личности, маркеры кланов и поле кланов



Взяв жетон личности, игрок не размещает его в своих владениях, а кладёт в личный запас (где хранятся его бочки виски и карты достопримечательностей). Поэтому жетоны личностей не активируют жетоны в ваших владениях и не учитываются в размере владений при итоговом подсчёте.

Однако у жетонов личностей есть одноразовый эффект — игрок получает благосклонность другого клана:

- ▶ Игрок помещает 1 свой **маркер клана** в пустую ячейку на **поле кланов**.
- ▶ Игрок должен оплатить стоимость, указанную на дорогах (линиях), соединяющих выбранную ячейку клана с зелёной **начальной** ячейкой либо с любой ячейкой, на которой уже есть маркер клана какого-либо игрока.
- ▶ Игрок оплачивает указанную на дорогах стоимость в монетах, возвращая их в общий запас. Нельзя выбрать ячейку, если вы не можете оплатить стоимость ведущих к ней дорог.
- ▶ Затем игрок получает бонус клана.
- ▶ Ячейки кланов подробно описаны в приложении 2 на с. 19.
- ▶ **В каждую ячейку клана можно поместить только 1 маркер клана за партию.**

Примечание: пустые ячейки на поле кланов нужны для будущих хроник или промо-материалов.

Пример

В начале партии на поле кланов нет маркеров кланов, поэтому стоимость отсчитывается от **начальной** ячейки. Если игрок хочет поместить маркер клана в ячейку Маклаудов (чтобы получить 3 монеты), ему не нужно ничего платить, т. к. на дороге между начальной ячейкой и ячейкой Маклаудов не указана стоимость.

Если бы он решил разместить маркер клана в ячейку Маккеев, то должен был потратить 2 монеты, т. к. между начальной ячейкой и ячейкой Маккеев 2 дороги со стоимостью в 1 монету каждая.



Часть поля кланов в начале игры

Несколько ходов спустя...

Чтобы поместить маркер клана в ячейку Маклахланов (и получить 1 ПО за каждое неиспользованное очко движения), нужно потратить всего 1 монету, так как в ячейке Макмилланов (ближайшей занятой) уже есть маркер клана. Неважно, какой игрок хочет поместить свой маркер клана в ячейку Маклахланов, стоимость в любом случае можно рассчитать от ближайшей занятой ячейки (Макмилланов).



Подсчёт победных очков

Раунды подсчёта

В игре всего 4 раунда подсчёта. Первые 3 раунда проводятся, когда любой игрок выкладывает последние жетоны стопок А, В и С на рондель. Четвёртый раунд подсчёта подробно описан ниже в разделе «Конец игры».

Все раунды подсчёта проводятся одинаково:

- ▶ Игра приостанавливается на время подсчёта очков.
- ▶ В каждом раунде подсчёта игроки сравнивают свои достижения в 4 категориях с участником на последнем месте в этой категории:
 - число шотландцев на жетоне *родового замка* (не в других замках);
 - число карт достопримечательностей;
 - число бочек виски;
 - число жетонов личностей.
- ▶ Игрок получает ПО в зависимости от разницы с участником на последнем месте в категории.

Разница с игроком на последнем месте	1	2	3	4	5
ПО	1	2	3	5	8

Пример: игроки сравнивают число своих карт достопримечательностей. У Михаила 5 карт достопримечательностей, у Андрея — 3, а у Станислава — 1. У Михаила на 4 карты больше, чем у игрока с наименьшим числом карт (Станислава), поэтому он получает 5 ПО. У Андрея на 2 карты больше, поэтому он получает 2 ПО. У Станислава меньше всего карт, поэтому он не получает ПО.

Обратите внимание, что после подсчёта очков шотландцы, карты достопримечательностей, бочки виски и жетоны личностей остаются у игроков. Они не возвращают их в общий запас.

Конец игры

Когда последний игрок перемещает свою фишку на жетон *конца света* или через него, партия заканчивается и проводится четвёртый раунд подсчёта.

Обычно игроки перемещаются через жетон *конца света*, берут свой последний жетон с рондели и используют его как обычно. Если игрок не хочет брать ещё один жетон, он может завершить для себя партию, переместив фишку на жетон *конца света*. На жетоне *конца света* может находиться несколько фишек игроков.

Если вы играете с кубиком, уберите его с рондели, как только он достигнет жетона *конца света*.

Проведите итоговый подсчёт очков следующим образом:

- Выполните обычный подсчёт очков, как указано выше.
- Затем каждый игрок сравнивает размер своих владений с самыми маленькими владениями (в которых меньше всего жетонов). Каждый игрок **теряет** 3 ПО за каждый свой жетон сверх размера самых маленьких владений (жетоны личностей не учитываются в размере владений)!

Пример: у Андрея 15 жетонов, у Михаила — 13, а у Станислава — 16. Андрей теряет 6 ПО (у него на 2 жетона больше, чем у Михаила, и он теряет 3 ПО за каждый), а Станислав теряет 9 ПО (у него на 3 жетона больше, чем у Михаила, и он теряет 3 ПО за каждый).

- Игроки получают 1 ПО за каждую свою монету.
- Некоторые карты достопримечательностей приносят дополнительные ПО в конце игры.

Участник, набравший больше всего ПО, выигрывает! В случае ничьей выигрывает претендент с наибольшим количеством ресурсов. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.

Приложение 1. Карты достопримечательностей

В базовой игре 11 карт достопримечательностей. Некоторые хроники добавляют в игру новые карты достопримечательностей, перечисленные в начале правил игры каждой хроники. Если у карты достопримечательности есть одноразовый эффект ⚡, он применяется до активации жетонов.

Замок Армадейл

При итоговом подсчёте очков за первые 8 ваших монет получите по 2 ПО вместо 1.

Замок Донан

Немедленно поместите 1 свой маркер клана на поле кланов. При необходимости оплатите стоимость дорог (см. «Личности, маркеры кланов и поле кланов» на с. 17).

Замок Дуарт

Немедленно поместите 1 свой маркер клана на поле кланов. При необходимости оплатите стоимость дорог (см. «Личности, маркеры кланов и поле кланов» на с. 17). Получите 1 монету из общего запаса.

Замок Маол

Во всех раундах подсчёта шотландцы в вашем родовом замке учитываются дважды. Например, если в вашем родовом замке 3 шотландца, при подсчёте очков будет считаться, что их там 6.

Замок Мей

Разместив замок Мей в своих владениях, активируйте все жетоны в ваших владениях, а не только те, что соседствуют с ним. Каждый жетон можно активировать только 1 раз в ход.

Замок Сталкер

Немедленно получите 3 монеты из общего запаса.

Инвернесс

Немедленно получите 1 ячмень из общего запаса и поместите его на жетон Инвернесса. Затем получите 1 бочку виски из общего запаса и положите её в ваш личный запас (рядом с картами достопримечательностей и жетонами личностей).

Лох-Лохи

Немедленно получите 2 любых ресурса (дерево, камень, ячмень, овцу или корову) из общего запаса и поместите на жетон Лох-Лохи.

Лох-Морар

Вы можете убрать из игры не более 2 жетонов из ваших владений, не нарушая правил размещения. С помощью этого эффекта вы можете убрать и сам жетон Лох-Морар. Убирайте жетон перестройки вместе со всеми жетонами под ним. Убирая жетон достопримечательности, вы сохраняете её карту. Шотландцев и ресурсы с убираемых жетонов переложите на жетон вашего родового замка. Убрав Лох-Морар, всё равно активируйте соседние с ним жетоны. С помощью этого эффекта нельзя убрать родовой замок и начальную деревню в родовых владениях.

Лох-Несс

В каждый свой ход вы можете активировать 1 дополнительный жетон своих владений с символом активации. Он может не соседствовать с Лох-Несс и другими активируемыми жетонами. При этом каждый жетон можно активировать только 1 раз в ход. Размещая Лох-Несс, вы должны сначала вернуть шотландца из родовых владений в запас (стоимость жетона), а потом разместить жетон. Вы не можете разместить Лох-Несс рядом с шотландцем, которого вы вернули для приобретения этого жетона.

Лох-Шил

Немедленно поместите 1 шотландца на жетон Лох-Шил, а затем получите 1 бочку виски из общего запаса и положите её в свой личный запас.

Приложение 2. Ячейки кланов

Как правило, ячейки кланов обладают одноразовыми эффектами ⚡, но у некоторых есть и длительные эффекты ∞. Ресурсы, получаемые за эффекты ячеек кланов, можно класть на любые жетоны, но лимит в 3 ресурса на жетон сохраняется.

Броды. Немедленно получите ПО за свои деревни: **5 ПО**, если у вас 3 деревни, или **8 ПО**, если у вас 4 или более деревень.

Приложение 2. Ячейка кланов

Ганн. Немедленно получите 1 овцу и 1 корову из общего запаса и поместите на любые ваши жетоны.

Грант. Немедленно получите ПО за ваши жетоны, на которых есть хотя бы 1 шотландец: **5 ПО**, если шотландцы есть *хотя бы на 5 жетонах*, или **8 ПО**, если шотландцы есть *на 6 или более жетонах*.

Дуглас. Эта ячейка может быть занята разными игроками и сколько угодно раз. Немедленно получите **3 ПО**.

Камерон. Немедленно активируйте 1 жетон торговли . Немедленно получите 3 очка движения. Помните, что каждый жетон можно активировать лишь раз в ход.

Макгрегор. Если вы активируете жетон виски , можете не применять эффект активации, производящий бочку виски, а вместо этого немедленно получить **3 ПО**. Это длительный эффект ∞ . Если на винокурне нет символа активации, позволяющего произвести бочку виски, этот эффект нельзя применить. Не оплачивайте стоимость активации для применения этого эффекта.

Макдональд. Немедленно получите 1 камень и 1 дерево из общего запаса и поместите на любые ваши жетоны.

Макдонелл. Вы можете активировать 1 жетон материала  и 1 жетон виски . Не активируйте соседние с ними жетоны.

Макинтош. Отныне при размещении жетонов ваши жетоны замков  считаются шотландцами: вы можете помещать новые жетоны по соседству с замками, даже если там нет шотландцев. Это длительный эффект ∞ .

Маккей. Немедленно возьмите жетон *Дэвида Юма*. В раундах подсчёта он считается 2 жетонами личностей.

Маккензи. Немедленно получите 1 ячмень из общего запаса и поместите его на любой ваш жетон. Затем получите 1 бочку виски из общего запаса.

Маккиннон. Немедленно получите 1 шотландца и поместите его на любой жетон. Затем получите 2 монеты из общего запаса.

Маклауд. Немедленно получите 3 монеты из общего запаса.

Маклахлан. Вы можете обменять неиспользованные очки движения на **1 ПО** каждое. Это длительный эффект ∞ .

Маклейн. Вы можете активировать 1 жетон животного  и 1 жетон виски . Не активируйте соседние с ними жетоны.

Макмиллан. Немедленно уберите из игры 1 жетон из ваших владений, не нарушая правил размещения. Убирайте жетон перестройки вместе со всеми жетонами под ним. Убирая жетон достопримечательности, вы сохраняете её карту. Шотландцев и ресурсы с убираемого жетона переложите на жетон вашего родового замка. С помощью этого эффекта нельзя убрать родовой замок и начальную деревню в родовых владениях.

Макферсон. Немедленно получите ПО за жетоны перестройки  в ваших владениях, включая те, что сами были перестроены: **5 ПО**, если у вас *хотя бы 2 жетона перестройки*, или **8 ПО**, если у вас *3 или более таких жетона*.

Манро. Немедленно выберите 1 жетон из сброса и разместите в своих владениях, не оплачивая его стоимость. Выбрав жетон личности, вы по-прежнему должны оплатить стоимость дорог (см. «Личности, маркеры кланов и поле кланов» на с. 17).

Олифант. Немедленно получите ПО за ваши монеты: **5 ПО**, если у вас есть *хотя бы 9 монет*, или **8 ПО**, если у вас *12 или более монет*.

Росс. Немедленно получите 2 шотландцев и поместите на любые ваши жетоны.

Сазерленд. Немедленно получите победные очки за жетоны с рекой  в ваших владениях: **5 ПО**, если у вас *хотя бы 4 жетона с рекой*, или **8 ПО**, если у вас *6 или более таких жетонов*.

Синклер. Активируя жетон торговли , вы можете вместо 1 ресурса, необходимого для активации жетона, потратить 1 монету. Это длительный эффект ∞ . Этот эффект можно применить только 1 раз за активацию и только для 1 ресурса.

Чисхолм. Немедленно получите 1 ячмень из общего запаса и поместите его на любой жетон. Получите 1 шотландца и поместите его на любой жетон.

Хроника 1. Гребная гонка на «Драконах»

Для 2–4 игроков.
Партии с этой хроникой длятся на 5 минут дольше.
Это простая хроника.



Краткое описание хроники

Не все знают, что в Северо-Шотландском нагорье действительно проводят гребные гонки. Для победы в гонке ваша лодка должна проплыть через родовые владения всех остальных игроков и первой вернуться в ваш родовой замок.

Состав хроники

4 фишки лодок (1 каждого цвета)
3 новых жетона: 1 жетон начала гонки, 2 жетона кораблестроителей
7 карт итогов: 1 победитель, 1 второе место, 1 третье место и 4 проигравших
2 нейтральные реки (используйте обе в партии с 2 игроками и одну в партии с 3 игроками)
16 фишек наград:



Изменения в подготовке к игре

Каждый игрок получает фишку лодки своего цвета и помещает её в свой родовой замок. Чтобы смоделировать стартовый выстрел, поместите жетон начала гонки в верхнюю треть стопки В (таким образом, он войдёт в игру в начале второго раунда). Отложите карты итогов в сторону до конца гонки. Поместите нейтральные реки между участниками, если играете вдвоём или втроём. Перемешайте фишки наград и положите по 2, 3 или 4 случайных (при игре с 2, 3 или 4 участниками соответственно) лицевой стороной вниз на родовые замки игроков и нейтральные родовые замки (изображены на нейтральных реках). Неиспользованные фишки наград верните в коробку.

Новые правила

Когда фишка любого игрока впервые проходит через жетон начала гонки, гонка начинается *для всех участников*. С этого момента любой игрок может передвинуть свою лодку по реке по часовой стрелке.

Игроки могут тратить очки движения (например, полученные за активацию деревень), чтобы двигать свою лодку вместо шотландцев. Лодка игрока может двигаться по реке только по часовой стрелке. Доплыв до края владений игрока, лодка продолжает движение на крайнем правом жетоне реки игрока слева (или нейтральной реке). При игре втроём или вдвоём 1 или 2 нейтральные реки помещаются между игроками: лодки должны проплыть и по ним.

Победные очки и награды

Игрок, чья лодка первой вернулась в родовой замок, немедленно получает карту *победителя*, которая приносит 15 ПО и 1 бочку виски. Игрок, чья лодка вернулась второй, получает карту *второго места*, которая приносит 10 ПО, а игрок, чья лодка вернулась третьей, получает карту *третьего места*, которая приносит 5 ПО. После того как лодка вернулась в родовой замок, её больше нельзя двигать. Игрок, чья лодка ещё не вернулась в родовой замок, когда все другие лодки сделали это, получает карту проигравшего. На этой карте изображена бутылка трескового жира, и она обозначает, что монеты этого игрока не приносят ПО при итоговом подсчёте (очки за карту *замка Армадейл* всё ещё начисляются). Если в конце партии лодки 1 или нескольких участников не достигли своих родовых замков, все эти участники получают карты проигравших.

Когда игрок достигает замка или движется мимо него во время гонки, он может немедленно выбрать 1 любую фишку награды из этого замка, получить соответствующую награду, а затем, не показывая другим игрокам, вернуть оставшиеся фишки наград лицевой стороной вниз. Возвращение в родовой замок тоже приносит фишку награды.

Новые активации



Получите 2 очка движения. Можете потратить их по обычным правилам очков движения (см. с. 15) или на перемещение своей фишки лодки.

Примечание: жетоны, на которых находятся фишки лодок, нельзя убрать из родовых владений никоим образом.

Использование нейтральных рек

Нейтральные реки увеличивают общую длину реки, и по ним тоже нужно передвигать фишки лодок на пути к родовым замкам.

Нейтральные замки считаются обычными замками для правил гребной гонки: когда фишка лодки перемещается на нейтральный замок, её владелец выбирает 1 из фишек наград.

Хроника 2. Горы. Должен остаться только один

Для 2–4 игроков.
Партии с этой хроникой длятся на 5 минут дольше.
Это простая хроника.



Краткое описание хроники

Есть на свете гора. И на вершине этой горы приготовлено место лишь для 1 шотландца. Мы зовём этого шотландца горцем, и он может быть только один.

Состав хроники

Фигурка горы

Изменения в подготовке к игре

Поместите фигурку горы на рондель перед пустой клеткой вместо последних 2 жетонов А. Гора занимает 2 клетки рондели.

Новые правила

- Если игрок перемещает свою фишку через гору, он должен положить на гору 1 монету или 1 ресурс (овцу, корову, дерево, камень или ячмень) из личного запаса или с жетона. Если у игрока нет ни монет, ни ресурсов, он ничего не кладёт на гору.
- Если на горе нет фишки игрока, участник может переместить туда свою фишку. Этот игрок ничего не кладёт на гору. Покидая гору, он может забрать с неё все монеты и ресурсы, помещая монеты в личный запас, а ресурсы — на любые жетоны в своих родовых владениях.
- Выкладывая жетоны на рондель, игнорируйте гору и оставляйте клетку рондели после горы пустой.

В конце игры, если участник перемещает свою фишку через жетон *конца света* и ставит её на гору, он получит все монеты и/или ресурсы с горы, не покидая её.

Когда кубик передвигается через гору, кладите на неё 1 монету из общего запаса.



Сложность хроники

Это простая хроника. Если вы хотите слегка усложнить её, поверните фигурку горы боком, чтобы она занимала только 1 клетку рондели. Таким образом, на рондели будет на 1 жетон больше, и выбирать клетку для перемещения будет чуть сложнее.

Играете с кубиком?

Помните, что кубик не может сбросить жетон с символом хроники!

Хроника 3. Однобочковый виски старшины Джейла

Для 2–4 игроков.
Партии с этой хроникой длятся на 10 минут дольше.
Это хроника средней сложности.



Краткое описание хроники

Среди всего шотландского виски односолодовый, пожалуй, известен больше всего («Только после хаггиса», — скажут некоторые, но это уже совсем другая история). Игрокам предстоит производить однобочковый виски и повышать его качество за счёт выдержки.

Состав хроники

5 жетонов винокурен, заменяющих жетоны из базовой игры: Палтни, Глен-Мор, Гленлохи, Эдраду и Миллберн
2 новые винокурни: Бен-Вивис (стопка В), Глен-Албин (стопка С)
4 карты первого погреба, 4 карты второго погреба и 4 карты третьего погреба
3 жетона продажи однобочкового виски (стопки В, С и D)

Изменения в подготовке к игре

Замените 5 базовых винокурен соответствующими винокурнями с символом хроники .
Замешайте новые жетоны в соответствующие стопки (обозначены буквами на обороте).
Каждый игрок получает карту первого погреба.
Поместите карты второго и третьего погребов лицевой стороной вверх рядом с ронделью — они доступны для покупки.

Новые правила

Односолодовый виски действует так же, как виски из базовой игры (например, при оплате стоимости жетона или в раунде подсчёта).

Получение и выдержка виски

Производя или получая виски, можете поместить его на крайнюю левую свободную ячейку первого погреба (отмеченную 1, 2 или 3 ПО). Если все ячейки заняты, поместите бочку виски в область, отмеченную 0 ПО. Тратя бочку виски, можете брать её с любого места в погребах.

Новые активации



Активируя такой символ, можете передвинуть 1 бочку виски в любом погребе на 1 ячейку вправо. Эта ячейка должна быть пустой, через бочки нельзя «перепрыгивать». Если бочка виски достигла крайней правой ячейки погреба, можете передвинуть её в крайнюю левую ячейку следующего погреба.



Если 2 символа активации на 1 жетоне разделены косой чертой, вы можете использовать только 1 из них.



Произведите 1 виски за 1 ячмень и 1 дерево. Кроме того, можете передвинуть 1 бочку виски.

Строительство новых погребов

Игроки могут покупать новые погреба, чтобы выдерживать виски ещё дольше. Поместите новый погреб рядом с уже имеющимся (первый, затем второй, затем третий). Вы можете купить погреб в любой момент своего хода, оплатив указанную на нём стоимость. У игрока может быть только 1 погреб каждого вида.

Подсчёт победных очков

При подсчёте очков в каждом раунде односолодовый виски в погребе считается обычной бочкой виски.

Жетон продажи однобочкового виски

В стопках В–D есть по 1 жетону продажи однобочкового виски. Количество бочек виски, которые можно продать, определяется числом участников партии. В каждой ячейке жетона продажи однобочкового виски может лежать 1 бочка виски.



Передвинув свою фишку через жетон продажи однобочкового виски, игрок может продать 1 бочку виски из любого своего погреба и поместить её в свободную ячейку в правой нижней части жетона продажи виски. За это игрок получает столько ПО, сколько указано на ячейке погреба, с которой он продал эту бочку. Передвинув свою фишку на жетон продажи однобочкового виски, игрок должен продать 1 или 2 бочки, помещая виски в бонусную ячейку в верхней левой части жетона и/или в свободную ячейку в правой нижней части.

Нельзя переместить свою фишку игрока на этот жетон и при этом не продать ни одной бочки виски.

В любой момент на этом жетоне может находиться только 1 фишка игрока.

Если жетон продажи однобочкового виски сбрасывают, все бочки виски с него возвращаются в общий запас. При итоговом подсчёте очков все бочки виски в погребах считаются обычным виски. Только продажа однобочкового виски приносит дополнительные ПО.

Хроника 4. Молот шотландцев

Для 3–4 игроков.
Партии с этой хроникой длятся на 10 минут дольше.
Это сложная хроника.



Краткое описание хроники

В игру вступают англичане — возрадуйтесь, шотландцы!

Эдуард I (1239–1307), также известный как Эдуард Длинноногий и Молот шотландцев (лат. Malleus Scotorum), правил Англией с 1272 по 1307 год. Некоторые лидеры кланов научились использовать своё влияние, чтобы получить преимущества от сотрудничества с англичанами. Эта хроника добавляет на рондель новую фишку — англичанина. Игрокам предстоит научиться контролировать её, забирая подходящие карты достопримечательностей и используя новый ряд на рынке.

Состав хроники

Фишка англичанина Накладка для рынка Маркер Англии



4 новых жетона и соответствующие карты достопримечательностей: Лох-Ломонд, церковь Гленфиннан, монумент Гленфиннан и военные дороги генерала Уэйда.

Изменения в подготовке к игре

Замешайте новые жетоны в соответствующие стопки (обозначены буквами на обороте).

Добавьте новые карты достопримечательностей в соответствующую стопку.

Положите накладку для рынка на верхний неиспользуемый ряд рынка и поместите 1 монету в её крайнюю левую ячейку.

Англичане представлены в игре новой фишкой на рондели — фишкой англичанина. Поместите её на рондель вместо первого жетона А и положите под неё маркер Англии.

Рондель будет выглядеть так: фишки игроков 1, 2, (3, 4), (кубик), жетоны S, англичанин и маркер Англии, жетоны А, пустая клетка.

Новые правила

Игрок, первым передвинувший свою фишку через англичанина или купивший карту достопримечательности с символом этой хроники, берёт под контроль маркер Англии. Игрок, контролирующий маркер Англии, может использовать англичанина как свою дополнительную фишку (в ход англичанина). Однако за это ему придётся заплатить. Каждый раз, когда игрок использует англичанина, он кладёт 1, 2 или 3 монеты в ячейку ряда рынка Англии (как при покупке ресурсов). Используя англичанина, игрок всё ещё должен оплатить стоимость жетона, который хочет взять. *Дополнительный ход за счёт англичанина не активирует Лох-Несс или другие эффекты, применяемые в ваш ход. Он просто даёт вам возможность взять и использовать дополнительный жетон.* С помощью англичанина нельзя взять жетон этой хроники (военные дороги генерала Уэйда, Лох-Ломонд, монумент Гленфиннан, церковь Гленфиннан). Если англичанин последним перемещается через жетон *конца света*, игра завершится, когда англичанин закончит свой ход.

Если игрок не может или не хочет платить монеты за использование англичанина, он просто перемещает его вперёд на любой жетон и сбрасывает этот жетон, а затем забирает крайнюю правую стопку монет с ряда рынка Англии. Если в ряду нет монет, игрок сбрасывает жетон, ничего не получая.

Когда какой-либо игрок покупает 1 из 4 карт достопримечательностей с символом маркера Англии, он получает этот маркер и с этого момента контролирует его и англичанина.

Новые жетоны и достопримечательности

Каждому из новых жетонов соответствует карта достопримечательности, с помощью которой можно взять под контроль маркер Англии. У этих жетонов есть дополнительные эффекты:

Церковь Гленфиннан. При активации позволяет игроку обменять 1 бочку виски на 4 ПО.

Монумент Гленфиннан. При активации приносит 3 ПО. Увы, за это придётся сбросить 1 шотландца.

Военные дороги генерала Уэйда. Одноразовый эффект: получите 1 шотландца.

Новые активации и эффекты



Немедленно возьмите под контроль маркер Англии. С этого момента вы можете использовать англичанина, пока не потеряете контроль над жетоном Англии.



Верните 1 бочку виски в общий запас, чтобы получить 4 ПО.

Играете с кубиком?

Помните, что кубик не может сбросить жетон с символом хроники!

Хроника ♠. Ода хаггису

Для 2–4 игроков.
Партии с этой хроникой длятся на 10 минут дольше.
Это простая хроника.



Краткое описание хроники

Хаггис — это сытное шотландское блюдо из бараньих потрохов (сердца, печени и лёгких), смешанных с луком, овсянкой, салом, пряностями и солью и традиционно сваренных в бараньем желудке. С этой хроникой вы сможете приготовить свой лучший хаггис и помериться им с лидерами других кланов, и вам даже не придётся это есть! Время узнать, у кого здесь лучший хаггис и кто не боится слегка рискнуть!

Состав хроники

6 новых жетонов: таверна «Дроверс», «Старая таверна», таверна «Крик», «Дом хаггиса», таверна «Пир зверей», Шетланд
13 фишек хаггиса (с значениями 1–3 на обратной стороне)
4 стола для хаггиса

Изменения в подготовке к игре

Каждый игрок получает 1 стол для хаггиса. Замешайте 6 новых жетонов в соответствующие стопки (обозначены буквами на обороте). Поместите фишки хаггиса значением вниз в общий запас, а затем переверните 2 случайные из них.

Новые правила

Если игрок должен получить фишку хаггиса, он может:

- ▶ взять 1 любую фишку хаггиса, лежащую значением вверх
- ▶ или взять 1 случайную фишку хаггиса, лежащую значением вниз

Затем игрок кладёт выбранную фишку значением вниз на свой стол для хаггиса. На каждом столе может лежать не более 5 фишек хаггиса. Если игрок получает фишку хаггиса, когда на его столе больше нет места, он может вернуть в запас 1 из своих фишек, чтобы освободить место для новой. Фишки хаггиса возвращаются в запас значением вниз. Закончив брать фишки, переверните значением вверх случайные фишки хаггиса в запасе до 2.

Новые активации и одноразовые эффекты



Потратьте 1 овцу, чтобы взять 1 фишку хаггиса из общего запаса.



Немедленно получите 1 фишку хаггиса из общего запаса.

Подсчёт очков за хаггис

В игре 3 раунда подсчёта очков за хаггис: в конце раунда подсчёта после стопки В, в конце раунда подсчёта после стопки С и в конце итогового подсчёта.

- ▶ Бросьте кубик 4 раза, выполняя следующее после каждого броска:
- ▶ Если у кого-либо на столе для хаггиса есть хотя бы 1 фишка хаггиса со значением, выпавшим на кубике, игрок должен перевернуть 1 такую фишку значением вверх.
- ▶ На столе одновременно может лежать не более 3 фишек хаггиса значением вверх. Если у вас уже есть 3 таких фишки, игнорируйте дальнейшие броски кубика.
- ▶ Если после четвёртого броска кубика у кого-либо на столе меньше 3 фишек хаггиса значением вверх, этот игрок может потратить 1 бочку виски, чтобы ещё раз бросить кубик (значение этого броска учитывается только для этого игрока). Он может делать это сколько угодно раз, пока у него есть виски и пока на его столе не будет 3 фишки хаггиса значением вверх.

Затем получите ПО, как указано ниже:

- ▶ Умножьте количество фишек хаггиса, лежащих значением вверх на вашем столе для хаггиса, на сумму значений этих фишек и получите столько победных очков. *Затем все фишки хаггиса, лежащие на столах значением вверх, возвращаются в общий запас.*
Все фишки хаггиса, лежащие значением вниз, остаются на столах.

Пример: на кубике выпали значения 1 и 3, поэтому игрок перевернул 2 свои фишки хаггиса с такими значениями. Его последняя фишка хаггиса остаётся лежать значением вниз (её значение 1), т. к. на кубике только один раз выпало 1. Он решает не тратить бочки виски на дополнительные броски. Игрок получает $2 \times 4 = 8$ ПО (2 — количество фишек хаггиса значением вверх, а 4 — сумма значений на этих фишках).

Хроника 6. Неоднозначные главы истории Шотландии

Для 2–4 игроков.
Партии с этой хроникой длятся на 20 минут дольше.
Это очень сложная хроника.



Краткое описание хроники

Шотландия — это не только красивые пейзажи. У неё богатая история, и эта хроника поможет связать важные и интересные события с местами, где они происходили.

Состав хроники

8 новых жетонов: 4 жетона собрания (стопки А–D), монумент Уоллеса, Старик Сторр, замок Данвеган, форт Джордж
4 карты достопримечательностей/событий: монумент Уоллеса, Старик Сторр, замок Данвеган, форт Джордж
11 базовых карт достопримечательностей/событий (заменяют карты достопримечательностей базовой игры)
4 карты достопримечательностей/событий хроники «Молот шотландцев» (заменяют карты достопримечательностей хроники «Молот шотландцев», если играете с ней)

Изменения в подготовке к игре

Замените карты достопримечательностей из базовой игры и других хроник, которые используете, картами достопримечательностей/событий с такими же названиями. Добавьте к ним 4 карты достопримечательностей/событий этой хроники. Замешайте 8 новых жетонов в соответствующие стопки (обозначены буквами на обороте).

Новые карты достопримечательностей/событий

Новые карты достопримечательностей/событий двусторонние, а их лицевая сторона (сторона достопримечательности) разделена на левую и правую секции. Взяв карту достопримечательности/события, вы немедленно активируете её левую секцию, как в базовой игре.



Играете с кубиком?

Помните, что кубик не может сбросить жетон с символом хроники!

Розыгрыш события



Событие разыгрывается, когда активируется символ на рис. слева.

Если у игрока есть карты достопримечательностей/событий, не перевернутые на сторону события, он может разыграть событие:

- ▶ Эффект правой секции стороны достопримечательности применяется 1 раз (см. с. 27–29).
- ▶ Карта достопримечательности/события переворачивается на сторону события.

Если игрок не может или не хочет применять эффект правой секции стороны достопримечательности, он может просто перевернуть карту на сторону события.

Подсчёт очков за «Неоднозначные главы истории Шотландии»

Эта хроника изменяет подсчёт очков за достопримечательности. При подсчёте очков неважно, какой стороной лежат карты достопримечательностей/событий, они все считаются картами достопримечательностей. Однако карта, лежащая стороной события вверх, приносит 1 дополнительное ПО при подсчёте очков за достопримечательности (отмечено символом на рис. ниже).



Хроника 6. Неоднозначные главы истории Шотландии

События хроники «Неоднозначные главы истории Шотландии»

Старик Сторр (А)

Однажды священник с острова Скай решил отправиться в Рим, чтобы попросить самого Папу Римского положить конец спорам о точной дате праздника Пасхи. Взобравшись на рассвете на гору Сторр, он произнёс заклинание, призвав самого дьявола и обратив его в лошадь. По пути дьявол всё расспрашивал священника о том, что же побудило его отправиться в путь. Священнику же приходилось использовать всю свою смекалку, чтобы отвечать на вопросы правдиво, но избегать упоминания Бога, ведь от этого заклятье бы спало, дьявол бы испарился и священник упал бы прямоком в бушующее море. Несмотря на все уловки дьявола, священнику удалось обхитрить его, добраться до Рима, узнать точную дату Пасхи и в целости вернуться на остров Скай. Дьявол был так впечатлён острым умом старика, что произнёс на прощание злое слово: «До новой встречи».

Эффект достопримечательности: немедленно получите 2 камня из общего запаса и поместите на жетон Старика Сторра.

Эффект события: верните в запас 1 шотландца, чтобы до конца игры при подсчёте очков вы (и только вы) использовали новую таблицу подсчёта очков за шотландцев в замке, изображённую на стороне события этой карты, вместо обычной таблицы.

Монумент Уоллеса (В)

Башня стоит на вершине Эбби-Крейг — вулканического холма, возвышающегося над аббатством Камбаскеннет. Считается, что именно с этого холма Уильям Уоллес наблюдал за войсками короля Англии Эдуарда I перед битвой на Стерлингском мосту в 1297 году.

Эффект достопримечательности: вы можете немедленно активировать все жетоны в своих владениях вместо активации монумента Уоллеса и соседних с ним жетонов по обычным правилам. Каждый жетон можно активировать только 1 раз в ход.

Эффект события: переверните 1 карту достопримечательности на сторону события. Если у вас есть жетон Уильяма Уоллеса, вы получаете 4 дополнительных ПО.

Замок Данвеган (С)

По легенде, Малькольм Маклауд, третий вождь клана (1296–1370), возвращался от своей тайной возлюбленной (жены некоего Фрейзера из Гленелга), когда на него напал дикий бык. Вооружённый одним лишь кинжалом, он убил быка, и в память об этом смелом поединке сохранил один из бычьих рогов. Этот рог считается сокровищем клана. По традиции каждый наследник рода должен осушить наполненный кларетом рог залпом. А об интрижке Малькольма в Гленелге помнят и по сей день.

Эффект достопримечательности: немедленно получите 2 овцы из общего запаса и поместите на жетон замка Данвеган.

Эффект события: немедленно верните 2 овцы в общий запас, чтобы получить 7 ПО.

Форт Джордж (D)

Форт Джордж — это крепость XVIII века, расположенная к северо-востоку от Инвернесса, на северо-востоке Шотландии, на мысе в заливе Мори-Ферт. Сохранившийся практически в первозданном виде, форт считается одной из важнейших европейских построек того времени. Он был построен, чтобы усмирить жителей Северо-Шотландского нагорья после якобитского восстания в 1745–1746 годах. Предыдущее сооружение на этом месте было уничтожено, когда установленная французским офицером Лепином взрывчатка сдетонировала раньше времени, лишив жизни в том числе самого Лепина.

Эффект достопримечательности: передвиньте сколько угодно ваших шотландцев в ваш родовой замок, не тратя очки движения.

Эффект события: верните 1 шотландца в личный запас, чтобы немедленно убрать из игры 2 жетона из ваших родовых владений, не нарушая правил размещения. Убирайте жетон перестройки вместе с жетонами под ним. Убирая жетон достопримечательности, вы сохраняете её карту. Шотландцев и ресурсы с убираемых жетонов переложите на жетон вашего родового замка. С помощью этого эффекта нельзя убрать родовой замок и начальную деревню в родовых владениях.

События новых версий карт достопримечательностей из базовой игры

Эффекты достопримечательностей на заменённых картах остаются такими же, как и в базовой игре.

Лох-Лохи (А)

Водяной бык — это мифическое тихое и безвредное существо, иногда выбирающееся из воды на луга, где пасутся коровы.

Эффект события: немедленно получите 1 корову и активируйте все свои жетоны животных .

Хроника 6. Неоднозначные главы истории Шотландии

Замок Донан (А)

В 1427 году король Яков I отправился в Инвернесс, чтобы усмирить мятежное нагорье. Он созвал всех вождей горных кланов на переговоры, а затем бросил в темницу или казнил каждого из них.

Эффект события: активируйте не более 2 разных жетонов во владениях других игроков. Вы получаете все награды за активации, но должны оплатить их стоимость.

Замок Сталкер (А)

В 1463 году сэр Джон Стюарт решил узаконить своего сына, женившись на его матери, женщине из клана Макларен. У часовни рядом с замком Данстаффнидж он был смертельно ранен Аланом Маккоулом, отступником клана Макдугалл. Из последних сил Джон Стюарт пережил свадебный обряд, что позволило его сыну Дугалду стать первым вождём клана Стюарт из Аппина.

Эффект события: немедленно верните 1 шотландца в личный запас, затем выберите 1 жетон из сброса и разместите в своих владениях, не оплачивая его стоимость. Выбрав жетон личности, оплатите стоимость дорог (см. «Личности, маркеры кланов и поле кланов» на с. 17).

Инвернесс (В)

В 1562 году во время восстаний по распоряжению графа Хантли королеве Шотландии Марии Стюарт было отказано в доступе в город. «Услышав о том, что их королева в беде, многие древние шотландцы (отчасти вынужденные, отчасти по своей воле), в особенности кланы Фрейзер и Манро, пришли ей на подмогу. Дождавшись подкреплений, она осадила замок. Не имея ни достаточного гарнизона, ни подходящих для сдерживания натиска укреплений, Инвернесс сдался. Комендант замка был повешен, а гарнизон распущен». (Джон Бьюкенен, «История Шотландии»)

Эффект события: до конца игры при подсчёте очков вы (и только вы) используете новую таблицу подсчёта очков за виски, изображённую на стороне события этой карты, вместо обычной таблицы.

Лох-Шил (В)

В 1745 году Карл III, также известный как Красавчик принц Чарли, возглавил восстание против Англии, обернувшееся полным провалом.

Эффект события: немедленно верните 1 ПО в общий запас, чтобы поместить 2 шотландцев на жетон Лох-Шил.

Замок Дуарт (В)

Замок принадлежит клану Маклейн и впервые упоминается в 1390 году как приданое новоиспечённой жены вождя клана Лахлана Лубанаха Маклейна. Во время якобитских восстаний клан Маклейн поддерживал якобитов, а в войнах трёх королевств — роялистов. В этот период войска Кромвеля дважды осаждали крепость. Во время второй осады они потеряли три корабля, и затонувшие обломки одного из них и по сей день покоятся в водах неподалёку от замка.

Эффект события: немедленно выполните 1 обмен, как указано в правой секции стороны достопримечательности этой карты. Для этого обмена вы можете применить эффект клана Синклер. Если вы занимаете ячейку клана Маклейн на поле кланов, немедленно получите 3 ПО.

Лох-Несс (С)

В октябре 1871 или 1872 года Д. Маккензи из Балнейна якобы увидел нечто, напоминавшее бревно или перевёрнутую лодку, «подёргивающееся и извивающееся над водой». Сначала объект двигался медленно, а затем быстро удалился. Маккензи записал эту историю и отправил письмом Руперту Гулду в 1934 году, вскоре после того как интерес к предполагаемому чудовищу стремительно возрос.

Эффект события: немедленно получите 1 монету за каждую вашу карту достопримечательности/события, лежащую стороной события вверх (включая Лох-Несс).

Замок Армадейл (С)

Первый особняк на этом месте был построен в 1790 году. В 1815 году Джеймсом Гиллеспи Грэмом неподалёку был возведён «замок» в стиле шотландских баронов — разумеется, для красоты, а не для защиты.

Эффект события: немедленно верните в общий запас любое число камней и получите 3 ПО за каждый.

Лох-Морар (D)

Легенда гласит, что явление Морага, таинственного подводного монстра, предвещает смерть кого-то из местных представителей клана Макдональд. Некоторые также утверждают, что Лох-Морар соединено с другими озёрами и реками Грейт-Глена (включая Лох-Несс) сетью подземных туннелей.

Эффект события: немедленно верните 2 шотландцев в свой личный запас, чтобы получить 9 ПО.

Хроника 6. Неоднозначные главы истории Шотландии

Замок Маол (D)

Замок Маол — древняя резиденция клана Маккиннон — служил крепостью, охраняющей пролив Кайл-Акин между островом Скай и материком. Этот пролив был единственным морским путём к материку, помимо штормящего пролива Норт-Минч. Согласно легенде, его построил Финданас — 4-й вождь клана Маккиннон и праправнук Алпина II — примерно в 900 году, когда женился на норвежской принцессе по прозвищу Дерзкая Мэри. Финданас и его невеста перегородили пролив тяжёлой цепью и брали плату со всех проплывавших мимо кораблей. Принцесса похоронена на горе Беин-на-Кайллик на острове Скай. Говорят, что лицо её обращено в сторону Норвегии.

Эффект события: немедленно получите 2 монеты. Вы можете бесплатно передвинуть 1 шотландца из ваших родовых владений в родовой замок.

Замок Мей (D)

Призрак Зелёной Леди до сих пор бродит здесь. Говорят, она была дочерью 5-го графа Кейтнесс. Узнав, что дочь влюбилась в простого крестьянина, лорд запер её в комнате на верхнем этаже замка, и, страдая от любовных мук, девушка выбросилась из окна.

Эффект события: верните 1 шотландца в личный запас, чтобы немедленно убрать из игры 2 жетона из ваших родовых владений, не нарушая правил размещения. Убирайте жетон перестройки вместе с жетонами под ним. Убирая жетон достопримечательности, вы сохраняете её карту. Шотландцев и ресурсы с убираемых жетонов переложите на жетон вашего родового замка. С помощью этого эффекта нельзя убрать родовой замок и начальную деревню в родовых владениях.

События новых версий карт достопримечательностей хроники «Молот шотландцев»

Лох-Ломонд (A)

Говорят, что поэма «Лох-Ломонд» основана на письме молодого солдата Дональда Макдональда из клана Макдональд из Кеппоха. Предположительно, он написал его своей возлюбленной Мойре, ожидая казни в замке Карлайл за участие во втором якобитском восстании 1745 года. Возможно, на нём же основано и стихотворение «Милые берега Лох-Ломонд», написанное Эндрю Лэнгом приблизительно в 1876 году. Его текст был неоднократно положен на музыку и со временем стал народной шотландской песней, получившей всемирную известность благодаря шотландской группе Runrig.

Эффект события: немедленно заберите все монеты с ряда Англии на рынке.

Церковь Гленфиннан (B)

Церковь святых Марии и Финнана расположена в одном из самых живописных и исторически значимых мест Северо-Шотландского нагорья — на берегу Лох-Шил, где Карл Эдуард Стюарт поднял своё знамя перед сражением с кланами.

Эффект события: немедленно активируйте жетон церкви Гленфиннан и все соседние с ним. Помните, что каждый жетон можно активировать лишь раз в ход.

Монумент Гленфиннан (C)

В этом месте началось восстание якобитов, печально закончившееся в Каллодене. Примерно полвека спустя люди начали романтизировать события тех времён, и в 1815 году на этом месте возвели памятный монумент.

Эффект события: немедленно поменяйте местами фишку англичанина и любой жетон на рондели. Выберите и возьмите любой жетон с рондели, поместите на освободившееся место фишку англичанина, а на её прежнее место положите выбранный жетон.

Военные дороги генерала Уэйда (D)

В попытке установить порядок в этой части Шотландии — якобитское восстание 1715 года зародилось именно там — британское правительство в середине XVIII века построило сеть военных дорог, которую иногда называют военными дорогами генерала Уэйда.

Эффект события: получите 1 монету. Поместите 1 маркер клана на поле кланов по обычным правилам. Если доступных маркеров кланов нет или вы не хотите выкладывать маркер клана, можете просто перевернуть эту карту на сторону события.

Хроника 7. Между молотом и наковальней

Для 2–4 игроков.
Партии с этой хроникой длятся на 10 минут дольше.
Это хроника средней сложности.



Краткое описание хроники

Эта хроника добавляет новые способы получения победных очков в итоговом раунде подсчёта.

Состав хроники

10 карт подсчёта очков Грейт-Глен
28 фишек голосования: 16 «Да», 12 «Нет»

2 игрока

Каждый игрок получает по 3 фишки голосования «Да» и «Нет». В ходе одного голосования игроки могут использовать 2 свои фишки голосования.

3 игрока

Каждый игрок получает 3 фишки голосования «Да» и 2 фишки голосования «Нет».

Изменения в подготовке к игре

Перемешайте все карты подсчёта очков, возьмите 5 случайных и поместите лицевой стороной вверх рядом с ронделью.

4 игрока

Каждый игрок получает 4 фишки голосования «Да» и 3 фишки голосования «Нет».

Новые правила

Если игрок берёт жетон личности, созовите *собрание кланов*, после того как он поместит маркер клана. Игрок, взявший жетон личности, должен выбрать 1 карту подсчёта очков Грейт-Глен, по которой ещё не проводилось голосование. Каждый игрок втайне зажимает в кулаке фишку «Да» или «Нет». Затем все одновременно разжимают кулаки и выкладывают фишки на карту подсчёта очков. Если фишек «Да» больше или столько же, сколько фишек «Нет», в конце игры по условиям этой карты будут начисляться дополнительные ПО. После того как прошли все 5 голосований, они больше не проводятся, когда кто-то берёт жетон личности.

Подсчёт очков

Игрок, лучше всех выполнивший условие карты подсчёта очков Грейт-Глен, получает дополнительные ПО. В случае ничьей эти ПО поровну делятся между претендентами (округляйте вверх).

Карты подсчёта очков



Игрок, у которого больше всего коров и овец в родовых владениях, получает 10 ПО.



Игрок, у которого в родовых владениях самый большой квадрат из жетонов (2 на 2, 3 на 3, 4 на 4 и т. д.), получает 10 ПО. Родовые владения не обязаны быть квадратной формы целиком, просто выберите самый большой квадрат в них.



Игрок, у которого больше всего дерева и камней в родовых владениях, получает 10 ПО.



Игрок, у которого больше всего наборов из 1 шотландца в родовом замке, 1 бочки виски, 1 карты достопримечательности и 1 жетона личности, получает 10 ПО. Эффект замка Маол применяется при получении очков за наборы.

Пример: у Евгении 3 шотландца в родовом замке, 5 бочек виски, 4 карты достопримечательностей и 2 жетона личностей. Из них можно составить всего 2 набора.

Хроника 7. Между молотом и наковальней



Игрок, у которого больше всего замков (включая родовой) хотя бы с 1 шотландцем, получает 10 ПО. При игре с хроникой «Грошовые банды» участник, контролирующий Майка Мак-Замка, также учитывает его.



Игрок, у которого больше всего жетонов виски (🍷), получает 10 ПО.



Игрок с самыми маленькими родовыми владениями получает 10 ПО, чтобы остальные игроки почувствовали себя ещё хуже.



Игрок, у которого в родовых владениях больше всего жетонов животных, соединённых друг с другом по вертикали или горизонтали, получает 10 ПО.



Игрок, шотландец которого находится дальше всего от родовой замка, получает 10 ПО. Чтобы измерить расстояние, посчитайте, сколько очков движения вам понадобилось бы, чтобы передвинуть шотландца в родовой замок.



Если в результате перемещения по рондели какой-то жетон должен отправиться в сброс, вместо этого он помещается в **личный сброс** активного игрока. У каждого игрока может быть свой личный сброс. Этот эффект действует с начала партии, в которой участвует эта карта, даже до голосования по ней! Игрок, у которого больше всего жетонов в личном сбросе, получает 10 ПО. Если игроку дозволено взять жетон из сброса, он может взять его из сброса любого игрока или из общего сброса. Играя с кубиком, помещайте сбрасываемые кубиком жетоны в общий сброс — жетоны в нём не учитываются при подсчёте очков. Если вы играете с хроникой «Молот шотландцев», то также кладите в свой личный сброс жетон, который сбрасывает контролируемый вами англичанин. Жетоны, убираемые из игры различными эффектами (например, замка Мей), уходят в общий сброс.

Хроника 8. Грошовые банды

Для 2–4 игроков.

Партии с этой хроникой длятся на 10 минут дольше.

Это сложная хроника.



Краткое описание хроники

Грошовыми бандами в газетах называли преступные группировки, действовавшие на улицах Глазго в начале 1870-х годов. Так как судебная система нередко предлагала вместо тюремного заключения выплатить крупный штраф, членов банды зачастую отпускали на свободу, после того как вся группировка собирала «по грошу с носа», за что банды и получили своё название. Многие из членов банд впоследствии сбежали в высокогорье.

Состав хроники

9 базовых карт членов банды (с буквами S и B на рубашке)

7 карт членов банды для других хроник (с 2 символами хроник)

28 пенни (со сторонами «+1 ПО» и «-1 ПО»)

14 фишек членов банды (см. описание ниже)

Изменения в подготовке к игре

Каждый игрок получает 7 пенни и кладёт их стороной «-1 ПО» вверх в свой родовой замок. Возьмите все базовые карты членов банды и добавьте к ним карты членов банды для используемых хроник. Перемешайте стопку и возьмите следующее число случайных карт:

- ▶ 6 карт при игре вчетвером.
- ▶ 4 карты при игре втроём.
- ▶ 3 карты при игре вдвоём.

Примечание: *Кеннет Мак-Вор*, *Фергус Мак-Темнила* и *Майк Мак-Замок* используются только в партиях с 3 и более игроками!

Найдите среди взятых карт те, у которых на рубашке буква S, и положите их рядом с ронделью лицевой стороной вверх. Это члены банды в тюрьме. Карты членов банды с буквой B помещаются в тюрьму, когда на рондель выкладывается первый жетон из стопки B. Верните неиспользуемые карты членов банды в коробку.

Новые правила

Каждый игрок в конце своего хода может сделать одно из следующего:

- ▶ Перевернуть 1 из своих пенни стороной «+1 ПО» вверх и положить его на члена банды в тюрьме. Если в тюрьме нет членов банды, этот вариант недоступен.
- ▶ Взять 1 члена банды и все лежащие на нём пенни и поместить перед собой.

Взяв члена банды, игрок берёт его под свой контроль. Эффект члена банды применяется немедленно.

Подсчёт очков

При итоговом подсчёте очков учитывайте следующее:

- ▶ Каждый член банды отнимает указанное на его карте число ПО.
- ▶ Каждый пенни стороной «-1 ПО» вверх в замке игрока отнимает 1 ПО.
- ▶ Каждый пенни стороной «+1 ПО» вверх приносит 1 ПО.



Члены грошовых банд



Пегги Мак-Мытарь (S)

Взяв карту Пегги Мак-Мытарь, вы получаете 2 её фишки.

В любой свой следующий ход вы можете поместить 1 или 2 фишки Пегги Мак-Мытарь в любую незанятую ячейку на поле кланов.

Если другой игрок хочет поместить свой маркер клана в ячейку с фишкой Пегги Мак-Мытарь, он должен немедленно заплатить её владельцу число монет, указанное на фишке.

Вы можете занять ячейку с фишкой Пегги Мак-Мытарь, не тратя дополнительные монеты (но вы всё равно должны оплатить стоимость дорог). После занятия такой ячейки клана любым способом фишка Пегги Мак-Мытарь сбрасывается.



Хроника 8. Грошовые банды



Джо Мак-Фикция (S)

Взяв карту Джо Мак-Фикции, вы получаете 3 его фишки.

В любой свой следующий ход вы можете потратить 1 фишку Джо Мак-Фикции или более, чтобы взять наибольшую стопку монет с любого ряда рынка (включая ряд Англии, если играете с хроникой «Молот шотландцев»).



Брюс Мак-Подать (S)

Получите из общего запаса 3 монеты и положите на карту Брюса Мак-Подати. Если другой игрок производит ресурс, активировав жетон животного  или материала , можете отдать этому игроку 1 монету с карты Брюса Мак-Подати и забрать у *этого игрока* 1 произведённый ресурс. Поместите этот ресурс на любой жетон в своих владениях или продайте на рынке.



Пегги Мак-Арендатор (S)

Взяв карту Пегги Мак-Арендатор, вы получаете 3 её фишки.

В любой свой следующий ход вы можете положить 1 фишку Пегги Мак-Арендатор на любой жетон на рондели перед вашей фишкой игрока. Этот жетон зарезервирован для вас.

Другой игрок может взять зарезервированный жетон, только если заплатит владельцу Пегги Мак-Арендатор указанное на фишке число монет.

Если ни один из других игроков не взял зарезервированный жетон, вы **обязаны** взять его в свой следующий ход. При этом вы не тратите монеты, указанные на фишке Пегги Мак-Арендатор.

Когда вы резервируете жетон, у вас должна быть возможность взять его. Если в свой следующий ход вы не можете взять его (например, на рынке не осталось нужных ресурсов), переверните карту Пегги Мак-Арендатор и сбросьте все оставшиеся её фишки. Вы больше не можете применять её эффект. Вы всё ещё должны потерять указанное на ней число ПО в конце игры.

Затем фишка Пегги Мак-Арендатор сбрасывается.

Делая свой последний ход (перемещаясь на или через жетон *конца света*), вы не можете зарезервировать жетон, даже если у вас ещё остались фишки Пегги Мак-Арендатор, т. к. у вас не будет возможности взять этот жетон.



Хроника 8. Грошовые банды



Кеннет Мак-Вор (S)

Этого члена банды можно использовать только в партиях с **3 и более игроками**. Взяв карту Кеннета Мак-Вора, вы получаете его фишку. Вы можете немедленно (или в любой из своих следующих ходов) поместить 1 своего шотландца (из личного запаса или из владений) на любой жетон во владениях другого игрока. Этот шотландец символизирует Кеннета Мак-Вора. Поместите под этого шотландца фишку Кеннета Мак-Вора в качестве напоминания.

Вы можете перемещать Кеннета Мак-Вора за очки движения. Перемещая его на жетон, где лежат ресурсы и нет шотландца другого игрока, вы можете украсть (забрать) 1 из них. Когда вы таким образом забираете ресурс, можете переместить Кеннета Мак-Вора во владения другого игрока. Если на жетон с ним передвигается шотландец противника или жетон с Кеннетом Мак-Вором сбрасывается, вы обязаны немедленно переместить Кеннета Мак-Вора во владения другого игрока.



Фергус Мак-Темнила (S)

Этого члена банды можно использовать только в партиях с **3 и более игроками**. Взяв карту Фергуса Мак-Темнилы, вы получаете его фишку. Вы можете немедленно (или в любой из своих следующих ходов) поместить 1 своего шотландца (из личного запаса или из владений) на любой жетон во владениях другого игрока. Этот шотландец символизирует Фергуса Мак-Темнилу. Поместите под этого шотландца фишку Фергуса Мак-Темнилы в качестве напоминания.

Если игрок помещает жетон по вертикали, горизонтали или диагонали от жетона с Фергусом Мак-Темнилой, он должен заплатить вам 1 монету. Эта монета считается частью стоимости жетона. Если игрок не может заплатить монету, он не может поместить жетон в этом месте. Когда вы получаете монету таким образом, когда на жетон с Фергусом Мак-Темнилой передвигается шотландец противника или когда жетон с Фергусом Мак-Темнилой сбрасывается, вы обязаны немедленно переместить Фергуса Мак-Темнилу во владения другого игрока.



Фергуса Мак-Темнилу нельзя передвигать за очки движения.



Сибил Мак-Губка (B)

После того как вы взяли карту Сибил Мак-Губки, каждый раз, когда игрок в свой ход получает хотя бы 6 ПО из одного источника, он должен отдать вам 1 из этих ПО. Этот эффект применяется только один раз за ход каждого игрока.

В раундах подсчёта другие игроки обязаны отдавать вам 1 ПО, когда получают 6 ПО и более из одного источника. Это может случиться несколько раз за раунд подсчёта и несколько раз с одним и тем же игроком.



Дерек Андерсон (B)

Один раз за партию вы можете активировать Дерек Андерсона в свой ход, чтобы украсть 1 жетон владений у любого игрока и по правилам разместить его во владениях любого другого игрока. Жетон при этом не активирует ни себя, ни соседние жетоны. Правила размещения не должны нарушаться ни в одном из затронутых владений. При размещении жетона таким образом шотландец на соседнем жетоне не требуется. Все остальные правила размещения должны быть соблюдены.

Вы не можете украсть жетон торговли  таким образом.

Перемещая этим способом жетон перестройки, переместите и все жетоны под ним.

Хроника 8. Грошовые банды



Майк Мак-Замок (В)

Этого члена банды можно использовать только в партиях с **3 и более игроками**. Взяв карту Майка Мак-Замка, вы получаете его фишку. Вы можете немедленно (или в любой из своих следующих ходов) поместить 1 своего шотландца (из личного запаса или из владений) в родовой замок другого игрока. Этот шотландец символизирует Майка Мак-Замка. Поместите под этого шотландца фишку Майка Мак-Замка в качестве напоминания.

При подсчёте очков за шотландцев 1 из шотландцев другого игрока в замке с Майком Мак-Замком не учитывается, а Майк Мак-Замок считается шотландцем в вашем родовом замке. Майк Мак-Замок не может передвигаться. Если на жетон с ним передвигается шотландец противника, вы должны немедленно переместить Майка Мак-Замка в родовой замок другого игрока.



Калум Мак-Шулер (В)

Калум Мак-Шулер присоединяется к вашей лодке. Каждый раз, когда ваша фишка лодки передвигается мимо фишки лодки другого игрока (или наоборот), вы можете отдать этому игроку 1 из ваших пенни, лежащих стороной «-1 ПО» вверх.

Один раз за партию, когда ваша фишка лодки достигает замка и получает фишку награды, вы можете выбрать 1 фишку, а затем взять ещё 1 случайную. Таким образом, кому-то из игроков может не хватить фишки награды. Вот ведь незадача, надо было шевелиться.



Билли Мак-Мускулы (В)

Билли Мак-Мускулы присоединяется к вашей лодке. Передвигая свою фишку лодки, вы можете не тратить очки движения за жетоны реки, на которых есть фишки лодок противников.

Один раз за партию, когда ваша фишка лодки достигает замка и получает фишку награды, вы можете выбрать 1 фишку, а затем взять ещё 1 случайную. Таким образом, кому-то из игроков может не хватить фишки награды. Вот ведь незадача, надо было шевелиться.



Фрейзер Мак-Голод (В)

Фрейзер любит хаггис. Один раз за партию при подсчёте очков за хаггис и до бросков кубика вы можете украсть 1 фишку хаггиса у любого игрока. Этот игрок сам решает, какую фишку вам отдать. Поместите полученную фишку значением вниз на свой стол. Если на вашем столе больше нет места, вы можете вернуть в запас 1 из своих фишек, чтобы освободить место, как указано на с. 25.

Хроника 8. Грошовые банды



Уна Мак-Объедки (B)

Один раз во время подсчёта очков за хаггис сразу после одного из 4 бросков кубика вы можете перебросить этот кубик. Новый результат броска учитывается всеми игроками.



Элспет Мак-Жулик (S)

При перемещении через гору или перед перемещением с неё можете обменять 1 из ресурсов или монет на горе на 1 любой ресурс из общего запаса (дерево, камень, корову, овцу или ячмень).



Эрин Мак-Солод (B)

Перемещаясь через жетон продажи однобочкового виски, можете продать бочку в бонусную левую ячейку продажи в дополнение к обычной продаже в свободную правую ячейку. Таким образом, вы можете продать 2 бочки виски, перемещаясь через жетон продажи однобочкового виски.



Джон Мак-Притязатель (S)

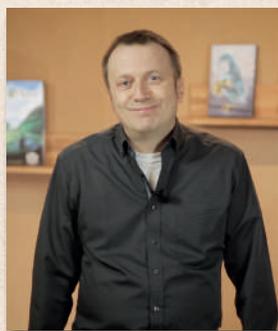
Взяв карту Джона Мак-Притязателя, вы получаете 3 его фишки. В любой свой ход вы можете поместить любое число фишек Джона Мак-Притязателя на любые карты достопримечательностей/событий, лежащие стороной достопримечательности вверх.

Эти карты достопримечательностей/событий считаются вашими при подсчёте очков и не считаются картами игрока, которому принадлежат.

Если игрок переворачивает карту с фишкой Джона Мак-Притязателя на сторону события, фишка убирается из игры.



Множество людей помогли нам воплотить «Глен-Мор II. Хроники» в жизнь.



Маттиас Крамер, автор «Глен-Мор II. Хроники», разрабатывает и издаёт настольные игры с 2010 года. Его первая игра Glen More была номинирована на премию International Gamers Award. Игра *Lancaster* выиграла премию Dutch Game Award, а также была номинирована на Kennerspiel des Jahres, категорию премии Spiel des Jahres для опытных игроков. Игра «Рококо», разработанная совместно с Луисом и Стефаном Мальцами, также была номинирована на Kennerspiel des Jahres. В послужной список Маттиаса также входят такие прекрасные игры, как *Helvetia*, *Kraftwagen* и *Dynasties*.



Клаус-Юрген Вреде, автор игры «Каркассон», выступил в качестве приглашённого дизайнера и является создателем хроники «Горец. Должен остаться только один». После того как он посетил свою первую выставку в Эссене в 1989 году, настольные игры, а вскоре и их создание, стали его большой страстью. Позже это обернулось созданием знаменитой игры «Каркассон», названной игрой года в 2001 году и получившей German Game Award в том же году, а также множество международных наград. Многие его последующие разработки тоже были в списке игр, рекомендованных жюри премии Spiel des Jahres. Клаусу-Юргену особенно интересно брать за основу для семейных игр реальные исторические события.



Арве Д. Фюлер — автор хроники «Грошовые банды». У Арве финские корни, поэтому у него такое необычное имя. Он родился в 1966 году во Франкфурте-на-Майне (Германия). Будучи разработчиком игр, Арве стремится искать и развивать оригинальные идеи и решения: как тема и механика или сочетание механик могут вместе превратиться в простую, но интересную игровую систему? Как сделать дизайн приятным визуально и тактильно? В поисках ответов на эти вопросы Арве создаёт такие прекрасные игры, как *TA-KE*, *Festo!*, *El Gaucho* и *Pagoda*. Следующую игру Арве (рабочее название *Capone City*) собирается издать Funtails.



Spieleautoren Südschwarzwald («Авторы игр из Южного Шварцвальда»), или сокращённо просто SAS — это молодая ассоциация преданных своему делу авторов и тестировщиков из Фрайбурга (Германия). Члены ассоциации встречаются каждую неделю с 2013 года, чтобы тестировать, обсуждать и совершенствовать игры. Кроме того, SAS организует регулярные мероприятия по тестированию игр в регионе. Наряду с собственными разработками они регулярно занимаются тестированием игр для издателей. Некоторые члены SAS активно участвовали в тестировании базовой игры и хроник, а также предложили свою промохронику «Лох-несское чудовище». Среди них были Беттина Бреннеке, Александер Гревел, Макс Хоффман, Зара Лёфлер, Фердинанд Шницлер, Лавурин Шурер, Хольгер Зифке, Мартин и Ребекка Цеб.

Создатели игры

Автор игры:	Маттиас Крамер
Креативный продюсер:	Штеффен Рюль
Развитие:	Андреас Гайерман, Штеффен Рюль, Ингелис Випфельдер
Производство:	Нильс Херцман
Художественный руководитель:	Даниель Мюллер
Художники:	Хендрик Ноак, Джейсон Коутс
Руководство сообществами:	Андреас Гайерман, Нильс Херцман, Ингелис Випфельдер
Корректоры:	Мигель Консейсау, Дэвид Макмиллан, Стивен Опп, Вайнона Соу, Тайлер Сомер
Дополнительная разработка и контроль качества:	Беттина Бреннеке, Александер Гревел, Макс Хоффман, Зара Лёфлер, Фердинанд Шницлер, Лаурин Шурер, Хольгер Зифке, Мартин и Ребекка Цеб

Особые благодарности

Мы благодарим всех, кто поддержал этот проект на Kickstarter и помог профинансировать нашу первую настольную игру. Ваш вклад и отзывы были крайне полезны для нас!

Funtails выражает отдельную благодарность следующим людям:

Андре Ботан, Ули Бленнеман, Андреас Бульман, Штефан Буркардт, Лука Винче Калтабьяно, Джейсон Коутс, который ошибался, Марти Коннелл, Кристворт Конрад, Зюзанне Крамер, Ян Кронауер, Кевин Делп, Дин Даннинг, Свен Энгелькен, Кристиан Флендер, команда HAL9000, Ричард Хэм, Том Хит, Нильс Херцман, Карстен Хёзер, Джимми Хадсон, Мэнди Хатчинсон, Беньямин Кнаб, Йорг Кённингер, Даниель Краузе, Флавио де Леонардис Ойвальф, Стефан Лампинен, Михаэль Либе, Томас Лист, Майк Лав, Штефан Лёв, Мелани и Анджело Маррандино, Маттиас Наги, Тильман Петтерс, Тим Плёгер, Кристоф Пост, Джереми Д. Салинас, Франк Шмидтдорфф, Броди Ширд, Стефани Струу, Дженни Стивенс, Элли и Крис, Маркус Вайраух, Майкл Джей Райт, Доминик Цольнер.

Благодарности Андреаса

Большое спасибо Николь Бехлер за её поддержку в прошлом году. Без тебя я бы не справился <3

Большое спасибо Штеффену, что решился на эту авантюру!

Большое спасибо Нильсу, Ингелис и Даниелю за их командные усилия. Вы супер!

Спасибо Беньямину Зандбергу и Кристиану Ферну за личную поддержку и помощь с Kickstarter. Обнимаю вас, парни!

Спасибо Фрейю, Анне и Томасу за вашу работу над видео для Kickstarter. Вышло даже лучше, чем мы могли себе представить!

Спасибо Клаусу-Юргену Вреде за то, что он просто чудесный человек!

Спасибо Джейми Стегмайеру за его блог по Kickstarter. Это стало для нас неоценимой помощью!

Благодарности Даниеля

Спасибо Штеффену Рюлю за возможность поработать над этой игрой, а также всей команде FUNTAILS. Было здорово работать вместе с вами! Я также хочу поблагодарить мою будущую жену Франциску. Спасибо, что поддерживала меня на пути к мечте. Я люблю тебя!

Благодарности Нильса

Большое спасибо Питеру Щуке, Дэну и Френку Дилоренцо, Юдит и Шарлотте Херцман, Джейми Стегмайеру и Маттиасу Тройнару.

Благодарности Штеффена

Хочу поблагодарить мою жену Ютту. Я люблю тебя за то, что ты всегда поддерживаешь мои безумные идеи вроде этой и помогаешь моим мечтам сбыться. Спасибо моим дочерям Свее и Лив. Ваши улыбки помогали мне не сдаваться в трудную минуту. А теперь тушите свет! Я в особенности благодарен прекрасной команде Funtails и их семьям, кто помог воплотить проект в жизнь. Огромное спасибо Маттиасу Крамеру, Герхарду Гору, Штефану Калвераму, Астрид Крингс-Гор, Томасу и Лиизе Лист, Майку Лаву, Клаудии Скарабис, Юлиану Зоммеру и Марку Зоммеру.

В память Йорга Ропера.

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Катерине Шевчук, Андрею Багрикову, Дарье Акамсиной, Андрею Черепанову, Никите Баранову, Андрею Королёву, Юлии Становой, Роману Дженбазу, Арине Павловой за помощь в подготовке русского издания.

Maikel Cheney Dr. Hans Höh Tobias Immich

©2020 Funtails GmbH. Все права защищены.

FEED THE KRAKEN

Sailors' favorite deduction game



www.funtails.de

