

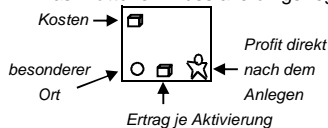
Glen More - KSR

Man spielt genau 3 Durchgänge. Für 2 und 3 Spieler gibt es Zusatzregeln.
Es ist immer derjenige Spieler am Zug, dessen Spielfigur am weitesten hinten steht.
Material im Spiel ist nicht limitiert. Ggf. Ersatz verwenden.

Ablauf eines Spielzuges:

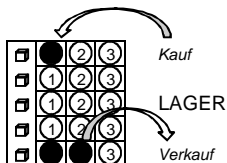
1) Spielfigur versetzen (MUSS):

Man versetzt seine Figur auf ein beliebiges mit einem Plättchen belegtem Feld der Spielfläche.
Das Plättchen muss allerdings regelkonform anlegbar sein und zuvor bezahlt werden können.



Vor dem Anlegen darf man aus dem Lager fehlende **Ressourcen zukaufen** (aber nie auf Vorrat!).
Zukauf darf auch zur direkten Nutzung braun gerahmter Plättchen (Wandel in Punkte) bzw. der Destille erfolgen.
Dazu legt man 1 - 3 Münzen (gemäß Feldwert) auf das niedrigste freie Feld des gewünschten Rohstoffes, den man aber nicht vom Vorrat nimmt, sondern verrechnet.
Wenn kein Feld frei: Ressource ist nicht kaufbar.

Die Kosten sind nun zu zahlen!



Jederzeit - auch mehrfach - darf man im eigenen Zug eine **Ressource an das Lager verkaufen**. Diese wandert in den Vorrat und man nimmt den höchsten vorhandenen Geldbetrag der entsprechenden Ressourcen-Reihe.

2) Plättchen anlegen (nicht über Eck):

Das neue Plättchen muss so platziert werden, dass es an mind. einem anderen Plättchen anliegt.
Zusätzlich muss auf mind. einem der benachbarten Plättchen 1 Crewmitglied stehen, wobei hier nun auch über Eck gilt. Plättchen müssen immer in Nord-Süd-Sicht zum Spieler liegen.
Der Fluss verläuft gerade in NORD-SÜD-Richtung. Kein neuer Fluss darf begonnen werden.
Die Straße verläuft gerade in OST-WEST-Richtung. Keine neue Straße darf begonnen werden.
Weitere Plättchen bei Fluss/Straße müssen an bestehende/n Fluss/Straße angrenzen.
⇒ Plättchenseiten ohne Abbildung "Fluss" dürfen nicht an den Fluss gelegt werden.
⇒ Plättchenseiten ohne Abbildung "Straße" dürfen nicht an die Straße gelegt werden.
Besondere Orte: Sofort die entsprechende Karte dazu nehmen und vor sich ablegen.

3) Neues Plättchen aktivieren:

Das neue Plättchen und alle ihm (auch diagonal) benachbarten Plättchen werden aktiviert.

Zunächst erhält man den Einmal-Nutzen, falls auf dem Plättchen angegeben.

Die Reihenfolge der Aktivierung ist beliebig und freiwillig.

Jedes Plättchen bringt seinen Nutzen nur 1x je Aktivierung.

	X	

Rahmenfarbe:

- gelb/grün: Entsprechende Ressource aus Vorrat auf Plättchen legen.
Lagerlimit je Produktionsfeld: 3 Ressourcen
- gelbe Destille: Jede aktivierte Destille (auch die neue) kann Whisky brennen, d.h., 1 gelben Stein aus eigener Auslage in Vorrat = 1 Whiskyfass erhalten.
- braun: Siegpunkte bzw. Umtausch von Ressourcen/Schafen/Rindern in Punkte.
- grau: Dörfer und Burgen bringen 1 Bewegungspunkt beim Aktivieren und 1 Clanmitglied darauf aus dem Vorrat beim Anlegen des Plättchens.
Die gesammelten **Bewegungspunkte** darf man ganz oder teilweise zum Zugende auf beliebig viele eigene Clanmitglieder verteilen.
Das Versetzen auf ein Nachbarfeld (auch über Eck) kostet 1 Bewegung, ein Clanmitglied vom Plan setzen (wird zum "Chieftain") ebenso.
- blau: Seen - keine Auswirkung beim Aktivieren.

4) Neues Plättchen aufdecken:

Plättchen hinter der letzten Spielfigur werden aus dem Spiel entfernt.
Der Spieler deckt Plättchen vom gerade aktuellen Stapel auf und legt sie an den Anfang der Kette, bis 13 der 14 Felder belegt sind (mit Figuren oder Plättchen).

Wertungen:

- = sobald das letzte Plättchen des 1er-, 2er- oder 3er-Stapels auf den Plan gelegt wird.
Das Spiel wird solange unterbrochen.
- Bei jeder Wertung vergleichen die Spieler ihre Errungenschaften in 3 Bereichen:
 - Whisky:** Eigene Fässer zählen und mit dem Spieler mit den wenigsten Fässern vergleichen.
 - Chieftains:** Eigene Chieftains inkl. Bonnets* zählen und genauso vergleichen wie bei Whisky.
 - Besondere Orte:** Eigene Karten mit besonderen Orten zählen und wie gehabt vergleichen.
- Je Bereich wird die **Differenz zum schlechtesten** Spieler in Punkte gewandelt (lt. Tabelle).

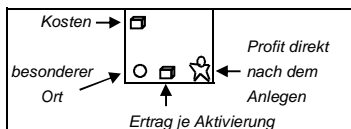
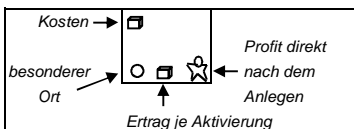
Spielende:

- 3 besondere Orte "Iona Abbey", "Loch Morar" und "Duart Castle" bringen Punkte.
- Jede Münze ist 1 Punkt wert.
- Jeder Spieler vergleicht Anzahl Plättchen seiner Auslage mit dem Spieler mit wenigsten Plättchen.
Jedes Plättchen mehr als dieser Spieler hat, bringt 3 Minuspunkte.
- Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt.

Patt: Von Beteiligten ist im Vorteil, wer mehr Ressourcen besitzt. Sonst: Mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.08.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*Bonnets: schottische Mützen
Man findet diese auf Karten besonderer Orte.



Hilfszettel

