

Podczas każdego z tych trzech podliczeń gracze porównują swój "dorobek" w trzech dziedzinach: produkcji whisky, przywódców klanów (łącznie ze wszystkimi przedstawionymi na posiadanych kartach bonetami!) oraz liczbę „miejsz szczególnych” (zostaje porównana liczba kart). Do produkcji whisky każdy z graczy zlicza swoje beczki whisky i porównuje tę liczbę z liczbą tego współgracza, który ma ich najmniej (również 0). Wyliczoną w ten sposób różnicę gracze zamieniają na punkty zwycięstwa (PZ) przy pomocy tabeli umieszczonej w obszarze gry (pod magazynem), a następnie pobierają należne punkty z puli. W ten sam sposób porównuje się przywódców (włączając wszystkie własne bonety) oraz liczbę kart „miejsz szczególnych”.

Anna	Bruno	Klara	Daniel
 <ul style="list-style-type: none"> • 3 PZ za whisky • 2 PZ za przywódców • 1 PZ za karty 	 <ul style="list-style-type: none"> • 0 PZ za whisky • 1 PZ za przywódców • 1 PZ za karty 	 <ul style="list-style-type: none"> • 3 PZ za whisky • 5 PZ za przywódców • 0 PZ za karty 	 <ul style="list-style-type: none"> • 8 PZ za whisky • 0 PZ za przywódców • 0 PZ za karty

Zakończenie gry

Bezpośrednio po 3 podliczeniu ma miejsce podliczenie końcowe:

- Posiadacze 3 miejsc szczególnych: "Tona Abbey", "Loch Morar" i "Duart Castle" otrzymują punkty zwycięstwa za odpowiednie kafelki.
- Za każdą posiadaną jeszcze monetę każdy z graczy bierze po 1PZ.
- Każdy gracz porównuje liczbę wszystkich swoich kafelków z wyłożenia z liczbą kafelków tego z współgraczy, który ma ich najmniej: za każdy kafelek więcej od takiego gracza trzeba *odjąć 3 punkty zwycięstwa*.

Jeśli przykładowo na końcu gry Anna będzie miała 15 kafelków, Bruno – 13, Klara – 16, a Daniel – 13, Anna będzie musiała odjąć 6 PZ, a Klara – 9 PZ.

Gracz, który teraz posiada najwięcej punktów zwycięstwa, zostaje zwycięzcą. Przy remisie wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada więcej dóbr. Jeśli i ta liczba jest równa, zwycięzców jest więcej.

Gra 2- i 3-osobowa

Wszystkie wymienione wyżej reguły zostają zachowane z następującymi wyjątkami: Na początku, na każdym z pięciu pól magazynu o wartości "1", należy położyć po 1 monecie z puli. W rozgrywce będzie również używana kość. Najpierw każdy z graczy (jak zwykle) umieszcza swój pionek. Następnie na kolejnym polu umieszcza się kość (*można powiedzieć że jako trzeci, względnie czwarty pionek*). Dopiero teraz pozostałe pola (*prócz ostatniego!*) zostają wypełnione kafelkami z rewersem "0" i ewentualnie 1-2 kafelkami z rewersem "1". (*W grze 3-osobowej na rycinie ze str. 2 kość znalazłaby się na miejscu niebieskiego pionka*). Zawsze, gdy podczas rozgrywki "wypada tura kostki", jeden z graczy rzuca nią i przesuwa ją o tyle kafelków (*pionki nie są wliczane!*), ile pokazał rzut. Kafelk, na którym wyląduje kość, wypada z gry (*odkładany jest do pudełka*), a na początku łańcucha ponownie wyklada się nowy kafelek, itd.

Tłumaczenie: Meeboon

Porównuje się trzy dziedziny osiągnięć:

- produkcję whisky
- przywódców (+ bonety)
- miejsca szczególne

Różnica pomiędzy wynikiem własnym a najgorszym przynosi punkty zwycięstwa.



ZAKOŃCZENIE GRY

Po 3. podliczeniu oblicza się jeszcze:

- 3 miejsca szczególne
- monety (+1 PZ)
- przewagę w kafelkach (-3 PZ)

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa.

Autor i Wydawnictwo składają podziękowania wszystkim graczom testowym i pomysłodawcom za ich duże zaangażowanie i liczne propozycje.

Krytyczne uwagi, pytania lub propozycje odnośnie niniejszej gry można zgłaszać pod adresem lub telefonem:

alea
Postfach 1150
83233 Bernau

Tel: 08051 - 970720
Fax: 08051 - 970722

E-Mail: info@aleaspiele.de



Glen More

Matthias Cramer

Szkoci, owce i mocne trunki

Pomysł gry

Gracze wcielają się w role szkockich przywódców klanów, którzy pod koniec XVII wieku próbują zdobyć możliwie największe wpływy i władzę w regionie Highlands. Każdy szef klanu ciągle powiększa swój obszar poprzez wykładanie kafelków krajobrazu, które zawsze, gdy zostaną "aktywowane", przynoszą określoną korzyść. Mamy tutaj dobra, potrzebne do wyłożenia następnych kafelków lub wymieniane na punkty zwycięstwa. Mamy członków klanów, którzy są potrzebni do poszerzania obszarów. Jest również 13 miejsc szczególnych, oferujących specjalne korzyści, żeby nie wspomnieć też i o licznych gorzelniach i tawernach... Dzięki nowemu systemowi zagrywania - zawsze ostatni gracz w obiegu jest przy ruchu i może przemieścić się dowolnie daleko - gracze mogą ze sporym wyprzedzeniem określić, jak duży będzie ich obszar i w jakiej dziedzinie będzie się rozwijał. Przez to gra staje się ciekawa i urozmaicona.

Gracz, który na końcu, po trzech podliczeniach, wykaże się największą liczbą punktów zwycięstwa, zostanie tryumfotorem rozgrywki.

Zawartość gry

- 25 członków klanu (czarne figurki)
- 5 pionków (różnokolorowe figurki)
- 44 dobra (po 10x drewno-zielone i kamień-szary oraz po 8x zboże-żółte, woly-brązowe i owce-białe)
- 16 beczek whisky (ośmiokątne w naturalnym kolorze)
- 1 kość (z wartościami 1-1-1-2-2-3)
- 8 wyprasek z:
 - 1 obszarem gry
 - 13 kartami "miejsz szczególne"
 - 72 kafelkami (osady, lasy, łąki, pastwiska, zamki ...)
 - 33 monetami
 - 58 znacznikami punktów zwycięstwa (18x o wartości "1", 10x o wartości "3" i po 15x o wartościach "5" oraz "10")
 - 2 kartami pomocy (awers: skrót zasad, rewers: kafelki)

Jeśli te reguły są czytane po raz pierwszy, zalecamy pominięcie wytłuszczonego tekstu znajdującego się w bocznych ramkach. Służy on jako skrót zasad, dzięki któremu można szybko odnaleźć się w grze, również po dłuższej przerwie między rozgrywkami.

POMYŚL GRY

Gracze, jako przywódcy szkockich klanów próbują powiększać obszary swoich wpływów tak, by uzyskać jak najwięcej punktów zwycięstwa.

Pomocne przy tym będą im m.in. obfite dobra, nowi członkowie klanu, miejsca szczególne, jak i również gorzelnie czy tawerny ...

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.

Istotna wskazówka: Liczba elementów gry nie jest ograniczona. Jeśli podczas rozgrywki dojdzie do rzadkiej sytuacji, w której zabraknie znaczników dóbr, beczek whisky lub znaczników punktów zwycięstwa, przez ten czas należy użyć ich zamienników.

Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką należy uważnie wyjąć wszystkie części z wyprasek.

Planszę przedstawiającą **obszar gry** należy umieścić na środku stołu.

Kafelki należy posortować względem rewersów ("0", "1", "2" oraz "3"), a następnie umieścić w 4 zakrytych stosach w pobliżu obszaru gry. Wśród kafelków znajduje się również pięć osad "początkowych" (z identycznymi awersami i rewersami), po jednej dla każdego z graczy (zobacz niżej).

13 kart „Miejsca szczególne” należy umieścić w pobliżu obszaru gry.

25 członków klanu (czarne figurki), **16 (ośmiokątnych) beczek whisky**, **44 znaczniki dóbr**, **33 monety** i wszystkie **znaczniki punktów zwycięstwa**, jako wspólna pula, zostają umieszczone obok obszaru gry.

Każdy z graczy otrzymuje:

- 1 osadę "początkową", którą wyklada przed sobą; od tego kafelka gracz rozpocznie swoje "wyłożenie" (*nadmiarowe osady początkowe należy odłożyć do pudełka*);
- 1 członka klanu z puli, którego umieszcza na swojej osadzie);
- 1 pionek w wybranym przez siebie kolorze (jego położenie będzie objaśnione niżej);
- 6 monet, które umieszcza przed sobą w sposób widoczny dla wszystkich przez całą grę.

Kość będzie używana wyłącznie w grze 2- i 3-osobowej. (*Zasady na stronie 8.*)

Najmłodszy gracz zostaje graczem rozpoczynającym. Ustawia on swój pionek na jednym z dowolnych 14 pól tworzących pierścienie wokół obszaru gry. Teraz drugi, pod względem wieku, gracz ustawia swój pionek na następnym, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, połu, po nim kolejny gracz, itd. do momentu, gdy każdy z graczy umieści już swój pionek (*zobacz rycinę*). Następnie pozostałe pola gry, *poza jednym*, uzupełnia się kafelkami z rewersem "0", w ten sposób, że zostają one położone *odkryte* (jeden kafelek na jedno pole) w takiej kolejności, w jakiej się pojawiają. Jeśli w grze uczestniczy mniej niż 5 graczy, należy wyłożyć również odpowiednią liczbę odkrytych kafelków ze stosu "1".

Uwaga: Pole leżące bezpośrednio za tym, na którym znajduje się pionek gracza rozpoczynającego, pozostaje *wolne*, niezależnie od liczby graczy (*zobacz rycinę*). Dzięki tej *jedynej* przerwie, która zachowana jest przez resztę gry (poza tym zwartym) "łańcuchu" złożonym z pionków i kafelków, można zawsze łatwo poznać, gdzie się on zaczyna, względnie gdzie jest jego koniec.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz otrzymuje:

- 1 pionek (na obszar gry)
- 6 monet
- 1 osadę "początkową" z członkiem klanu

Pozostałe elementy należy rozmieścić jak na poniższej rycinie.



Pamiętaj: Jedno pole *zawsze* pozostaje puste, tzn. początek i koniec łańcucha złożonego z kafelków i pionków jest *zawsze* jednoznaczny.

Miejsca szczególne

Zawsze, gdy gracz wyklada przed sobą jedno z 13 szczególnych miejsc, otrzymuje niezwłocznie przynależną kartę ze stosu. Karty te dają różne korzyści:

Iona Abbey: *Na końcu gry* gracz otrzymuje 2 punkty zwycięstwa za każdy kafelek z *żółtą ramką* w swoim wyłożeniu (wliczając niniejszy).

Loch Lochy: *Natychmiast* (i w ten sposób *jednokrotnie* podczas gry) gracz bierze 2 *dowolne* dobra z puli i umieszcza je na kafelkach.

Loch Morar: *Na końcu gry* gracz otrzymuje 2 punkty zwycięstwa za każdy kafelek z *zieloną ramką* w swoim wyłożeniu.

Loch Ness: *Jednokrotnie podczas tury* gracz może aktywować jeden *dowolny* kafelek, przy czym samo Loch Ness *nie musi* być aktywne, a aktywowany kafelek *nie musi* leżeć ani w sąsiedztwie Loch Ness ani też przy dopiero co wyłożonym kafelku. Jedyne ograniczenie jest takie, że w trakcie jednej tury żaden z kafelków *nie może* zostać aktywowany *dwukrotnie*.

Loch Shiel: Gracz kładzie *natychmiast* na każde swoje puste pole produkcyjne (tj. kamieniołom, las, łąkę, pastwisko, pole zbożowe) odpowiednie dobro z puli. Jeśli gracz posiada "Iona Abbey" i kafelek jest pusty, może on położyć *dowolne* dobro na niego. *Wskazówka:* Gracz może *przedtem*, o ile to możliwe, *sprzedać* do magazynu *dowolną* ilość dóbr.

Loch Oich: Gracz może *natychmiast* aktywować *wszystkie* swoje kafelki (jak zwykle: w dowolnej kolejności). Następnie kończy swoją turę, tzn. *nie może* on podczas tej jednej tury, w której wyłożył "Loch Oich", przeprowadzić jeszcze swojej normalnej aktywacji (*lub skorzystać z "Loch Ness"*)!

Castle Stalker: Gracz bierze *natychmiast* kolejnego członka klanu z puli i umieszcza go na kafelku (*teraz znajdują się tam dwaj członkowie*).

Castle Moil: Gracz bierze *natychmiast* beczkę whisky z puli i kładzie ją obok swego wyłożenia.

Armada Castle: Gracz bierze *natychmiast* 3 monety z puli i umieszcza je przed sobą.

Duart Castle: *Na końcu gry* gracz otrzymuje 3 punkty zwycięstwa za każdą osadę (*nie za zamek!*) w swoim wyłożeniu.

Donan Castle: Gracz bierze *natychmiast* 2 beczki whisky z puli i kładzie je obok swojego wyłożenia.

Castle of Mey: *Podczas każdego podliczenia* (zobacz niżej) każdy przywódca gracza liczy się *podwójnie*. **Uwaga:** Bonety, typowe szkockie nakrycia głowy, liczą się dla tego gracza *na*dal pojedynczo!

Cawdor Castle: *Podczas każdego podliczenia* (zobacz niżej) przy porównywaniu przywódców gracz dolicza 3 bonety z tej karty.

Trzy podliczenia

Zaraz potem, jak ostatni kafelek z rewersem "1" zostanie umieszczony w obszarze gry, rozgrywka jest przerywana na moment, a gracze przeprowadzają pierwsze podliczenie. Następnie gra jest wznawiana turą gracza, którego pionek znajduje się najdalej z tyłu łańcucha, itd. To samo tyczy się sytuacji, w której na obszar gry trafi ostatni kafelek ze stosu "2" (2. podliczenie) oraz ostatni kafelek z rewersem "3" (3. podliczenie).

Miejsca szczególne: pobranie odpowiedniej karty.



Podliczenia

Zaraz po tym, jak na obszar gry trafi ostatni kafelek ze stosu (1/2/3) przeprowadza się 1./2./3. podliczenie.

Ramka brązowa: Kramy rzeźnicze, Tawerny, Jarmarki, itp.

Kramy rzeźnicze (*Fleischereien*): są ich trzy rodzaje. Jeden umożliwia zamianę 1/2 owiec na 2/4 punkty zwycięstwa, poprzez odłożenie 1/2 własnych, białych znaczników do puli i zabranie z niej odpowiedniej liczby punktów zwycięstwa. Podobny kram oferuje punkty zwycięstwa za woły. W trzecim kramie należy oddać dokładnie po jednej owcy i wołu, by móc otrzymać 5 punktów zwycięstwa.



Jarmarki (*Jahrmärkte*): gracz może tu oddać 1-3/1-4/1-5 *dowolnych, ale różnych* własnych dóbr (*i/lub w razie potrzeby zakupionych z magazynu*), by otrzymać do 5/8/12 punktów zwycięstwa. *A zatem, by otrzymać 8 punktów zwycięstwa na średnim jarmarku, gracz nie może przykładowo oddać 2x wołu i 2x zboża, lecz muszą to być 4 z 5 różnych dóbr. Wbisky - jak zwykle - nie liczy się jako dobro!*



Kramarz (*Krämer*): Gracz musi oddać *dokładnie 3* dowolne własne dobra, by otrzymać 7 punktów zwycięstwa.



Most (*Brücke*): Gracz musi oddać *dokładnie* po jednym własnym znaczniku kamienia i drewna, by otrzymać 7 punktów zwycięstwa.



Tawerny (*Tavernen*): Wystarczy, by zostały aktywowane, aby otrzymać 3 lub 4 punkty zwycięstwa (nie trzeba nic oddawać).



Ramka szara: Osady (*Dorf*) lub zamki ("Castles")

Jeśli gracz wyklada osadę lub zamek, natychmiast zabiera członka klanu z puli i umieszcza go na tym kafelku. W przypadku zamku gracz otrzymuje również przynależną mu kartę (*zobacz niżej "Miejsca szczególne"*). Prócz tego gracz za każdy szary kafelek, który zostanie aktywowany (*a zatem i ten, który właśnie został wyłożony*) otrzymuje jeden "punkt ruchu".



Łączną liczbę punktów ruchu otrzymanych w ten sposób gracz może, na końcu swojej tury, *dowolnie* rozdzielić na jednego lub więcej swoich członków klanu. Przeniesienie członka klanu z jednego pola na pole sąsiednie (*również na skos*) za każdym razem kosztuje jeden punkt ruchu. Gracz może przeznaczyć na to dowolną liczbę swoich punktów ruchu.



Jeśli gracz ma np.: 3 punkty ruchu do dyspozycji, mógłby dzięki nim przenieść jednego ze swoich członków klanu o maksymalnie 3 kafelki lub do 3 członków klanu, każdego o jeden kafelek, itd.

Uwaga: Zdjęcie z własnego kafelka dowolnego członka klanu i umieszczenie go obok wyłożenia również kosztuje punkt ruchu. Taki członek klanu awansuje na przywódcę i będzie brany pod uwagę podczas podliczeń (*zobacz niżej: Podliczenia*).

Wskazówka:

- Ponowne umieszczenie przywódcy na kafelku z wyłożenia nie jest możliwe.
- Gracz musi zawsze pozostawić co najmniej jednego członka klanu na swoim wyłożeniu (przynajmniej do swojej ostatniej tury), bo w przeciwnym razie nie będzie mógł wyłożyć żadnego kafelka zgodnie z regułami.

Ramka niebieska: Jeziora ("Lochs")

Jeśli gracz wyklada jezioro, zabiera natychmiast przynależną mu kartę (*zobacz niżej*). Aktywacja jeziora nie wiąże się z żadnym innym działaniem (*dlatego u dołu kafelka, w jego środkowej części nie ma żadnego symbolu*).

Wskazówka: Kosztem wyłożenia kafelka "Loch Ness" może być oddanie albo członka albo przywódcy klanu, a "Loch Oich" - dwa dowolne, ale *różne* dobra.

Kramy rzeźnicze: zamiana owiec lub wołów na PZ.

Jarmarki: zamiana dowolnych, ale *różnych* dóbr na PZ.

Kramarz: zamiana *dokładnie 3* dowolnych dóbr na 8 PZ.

Most: zamiana 1 drewna i 1 kamienia na 7 PZ.

Tawerny: 3 lub 4 PZ.

Pamiętaj: Znaczniki punktów zwycięstwa mogą być od czasu do czasu wymieniane na wyższe nominały. Gracze powinni trzymać swoje PZ w ukryciu (np.: w zakrytych stosach przed sobą).

Osady i zamki: 1 punkt ruchu (+ członek klanu (+ określona karta (zamki)) podczas wykładania).

Członek klanu, który został zdjęty z wyłożenia zostaje przywódcą klanu (→ Podliczenie).

Jeziora: żadnego skutku przy aktywowaniu (+ określona karta przy wyłożeniu).

Przebieg gry

Rozgrywka toczy się przez trzy kolejki. Na końcu każdej kolejki ma miejsce podliczanie. Pierwsza kolejka kończy się, gdy ostatni kafelek ze stosu "1" zostanie wyłożony na obszar gry; druga – z wyłożeniem ostatniego kafelka ze stosu "2", a trzecia kolejka – z wyłożeniem ostatniego kafelka ze stosu "3". Po trzecim podliczeniu przeprowadza się jeszcze podliczenie końcowe. Ten, kto po nim uzyska największą liczbę punktów zwycięstwa, będzie tryumfátorem rozgrywki.

Uwaga! W przeciwieństwie do większości innych gier, rozgrywka w Glen More nie przebiega w *powtarzalnej kolejności*, lecz z uwzględnieniem pozycji pionków. Za każdym razem zagrywa ten z graczy, którego pionek w łańcuchu znajduje się najdalej z tyłu (na początku jest to najmłodszy gracz). W zależności od tego, jak daleko gracze się przesuną, będą często rozgrywali tury w różnej kolejności. Jest również prawdopodobne, że ten sam gracz będzie zagrywał kilka razy z rzędu.

Tura gracza przebiega zawsze w tym samym porządku:

- 1) Gracz stawia swój pionek na *dowolnym* polu obszaru gry z kafelkiem
- 2) Gracz umieszcza ten kafelek w swoim zasobie.
- 3) Gracz niniejszym aktywuje bieżący i wszystkie sąsiednie kafelki.
- 4) Gracz odkrywa nowy kafelek i wyklada go na początku łańcucha.

→ 1) Przemieszczanie pionka

Gracz podczas swojej tury może przenieść swój pionek na *każde* dowolne pole z kafelkiem (o ile ten kafelek zajmie zgodnie z regułami i jest w stanie go "opłacić"; zobacz niżej)



→ 2) Wykładanie kafelka

Kafelek, na który został przeniesiony pionek, gracz umieszcza w swoim zasobie, wykładając go przed sobą. Szczegółowe reguły dotyczące wykładania kafelków zostaną przedstawione dwie strony dalej.

→ 3) Aktywowanie kafelków

Następnie gracz aktywuje nowy kafelek i wszystkie sąsiadujące z nim (również po skosie) kafelki. Więcej szczegółów o kafelkach znajduje się na następnej stronie.

→ 4) Odkrywanie nowego kafelka

Następnie gracz odkrywa następny kafelek z odpowiedniego, aktualnego stosu i kładzie go na początek łańcucha, przez co znowu 13 z 14 pól (z pionkami i kafelkami) jest zajęte. Oczywiście po kafelkach z rewersem "0" zostają użyte te z rewersem "1", następnie "2" i w końcu te z "3".

Wskazówka: Od czasu do czasu może się zdarzyć, że na polach *bezpośrednio* za ostatnim pionkiem będą znajdować się jeszcze kafelki: zostają one teraz, w 4 fazie tury zdjęte z obszaru gry (i odłożone do pudełka), a na początek łańcucha trafia odpowiednia liczba nowych, odkrytych kafelków.

PRZEBIEG GRY

Gra toczy się przez 3 kolejki.

Kolejka kończy się w wyłożeniu ostatniego kafelka z danego stosu, po czym następuje podliczenie.

Gra nie przebiega w powtarzalnej kolejności, lecz z uwzględnieniem kolejności w łańcuchu - zagrywa zawsze ostatni (bywa, że nawet kilka razy pod rząd).

Tura gracza:

- 1) Przeniesienie pionka na dowolny kafelek
- 2) Wyłożenie kafelka
- 3) Aktywowanie kafelków
- 4) Wyłożenie nowego kafelka

Jest tura gracza "czerwonego". Jeśli przenieśli on swój pionek na łąkę lub do osady, po swojej turze będzie zagrywał ponownie (nadal będzie ostatni w łańcuchu). Jeśli przenieśli swój pionek do lasu lub dalej (co najwyżej do Loch Ness), jako następny będzie zagrywał żółty (a łąka i osada zostaną usunięte).

Pamiętaj: Na końcu tury zajętych jest *zawsze* 13 z 14 pól, a pionek *zawsze* stanowi koniec łańcucha.

Kafelki

- Każdy kafelek posiada opis i kolorową ramkę, przy pomocy której można rozpoznać jego przynależność do określonej grupy. *Przykładowo wszystkie brązowe kafelki przynoszą punkty zwycięstwa.*
- Mniej więcej połowa kafelków wymaga poniesienia kosztów, przeważnie w postaci dóbr (*lewy górny róg*), zanim będzie można je wyłożyć. Jeśli w tym miejscu nic nie narysowano, przestawienie pionka również nie kosztuje. Jeśli gracz nie jest w stanie (*przed przestawieniem pionka!*) uiścić całkowitego kosztu wyłożenia (*również poprzez dodatkowy zakup z magazynu; zobacz tekst w ramce*), nie może przenieść pionka na ten kafelek.
- Na kilku kafelkach (osady, gorzelnie i miejsca szczególne) w dolnym prawym rogu przedstawiono korzyść, które dają one bezpośrednio po wyłożeniu, jednokrotnie w ciągu gry i dodatkowo do aktywacji.
- U dołu, na środku kafelka przedstawiono, co daje on każdorazowo, gdy zostaje aktywowany.
- 13 kafelków "Miejsce szczególne", dla lepszej orientacji, posiada w prawym, dolnym rogu, niniejszy symbol:



Magazyn

W środku obszaru gry umieszczony jest "magazyn". Znajduje się tutaj pięć rzędów (z polami 1, 2 i 3) odpowiadającym pięciu rodzajom dóbr. Gracze mogą, w dowolnej chwili, podczas swojej tury, prowadzić wymianę handlową z magazynem, kupując z niego dobra, względnie sprzedając je do niego.

Kupowanie (*dopuszczalne tylko wówczas, by pokryć niecierpiące zwłoki zapotrzebowanie!*): Jeśli gracz chce zakupić dobra z magazynu, kładzie na najtańsze wolne pole odpowiedniego rzędu przedstawioną tam liczbę swoich monet (a zatem 1, 2 lub 3 monety). Jeśli w którymś rzędzie nie ma już ani jednego wolnego pola, to dobro w danej chwili *nie może* być zakupione. Gracz, podczas swej tury, może wprawdzie zakupić dowolną ilość dóbr różnego rodzaju, jednak jest to dopuszczalne *wyłącznie* do pokrycia kosztów wyłożenia jednego z kafelków albo zapotrzebowania wynikającego z brązowego kafelka, względnie produkcji w gorzelnii (zobacz niżej). Ponieważ gracz i tak musiałby zaraz oddać zakupione w ten sposób dobra, pozostawia je po prostu w puli.

Sprzedawanie (*możliwe w dowolnej chwili podczas własnej tury, również kilkukrotnie!*): Jeśli gracz chce sprzedać dobro do magazynu, odkłada je do puli i bierze za nie monetę(-y) z pola z największą liczbą monet w odpowiednim rzędzie. Gracz, podczas swojej tury, może sprzedać dowolną ilość dóbr różnego rodzaju. Jeśli w którymś z rzędów nie ma żadnych monet, to dobro w danej chwili nie może być sprzedane.

Wskazówka: Whisky nie jest uznawana za dobro i w ten sposób nie może być ani kupowana ani sprzedawana. (To samo tyczy się oczywiście członków klanu.)

Szczegółowy przykład: Za kafelek "Iona Abbey" Anna potrzebuje po jednym drewnie, kamieniu i owcy. Ma do dyspozycji jednak 2 drewna, 1 wołu i 3 monety. Najpierw sprzedaje wołu do magazynu za 2 monety, a następnie umieszcza potrzebne do zakupu 1 kamienia i 1 owcy 2+3 monety w magazynie. Teraz odkłada jeszcze 1 drewno i zaraz potem wyklada kafelek "Iona Abbey" przy kamieniołomie, łące i średnim jarmarku. Przez to otrzymuje 1 kamień, 1 owcę i możliwość zamiany do 4 różnych dóbr na punkty zwycięstwa. Jako dowolne dobro gwarantowane przez kafelek "Iona Abbey", decyduje się na owcę, którą niezwłocznie (za 3 monety) sprzedaje do magazynu. Z tych pieniędzy za 1 monetę kupuje 1 zboże, które łącznie z 1 drewnem, kamieniem i owcą zamienia przy pomocy Jarmarku na 8 punktów zwycięstwa.

KAFELKI

Kolor ramki i opis (*u góry, z prawej*) służą lepszej orientacji.

Wiele kafelków wymaga poniesienia pewnych kosztów (*u góry, z lewej*), zanim będzie można je wyłożyć.

U dołu, z prawej przedstawiona jest jednorazowa korzyść.

U dołu, w środku przedstawiona jest powtarzalna korzyść, wynikająca z aktywacji.

Z Magazynu można korzystać *dowolnie często w dowolnym momencie* swojej tury.

Kupno wyłącznie pod aktualne zapotrzebowanie (*nie na zapas*).

Sprzedaż możliwa w każdej chwili.



Magazyn na początku tury Anny

Reguły wykładania

- Każdy nowy kafelek musi być tak umieszczony, że przylegać będzie jedną ze stron do co najmniej do jednego innego kafelka (*przyleganie samymi "rogami" nie wystarczy!*)
- Na co najmniej jednym z *sąsiednich* kafelków musi się znajdować członek klanu (*tu również obowiązuje stykanie się "rogami"!*)
- Rzeka nie może być przerwana, nie wolno również zacząć kolejnej rzeki; bieg rzeki to kierunek północno-południowy. To samo tyczy się drogi (przebiegającej w kierunku wschodnio – zachodnim).
- Boki kafelków, na których przedstawiona jest albo rzeka albo droga, mogą być dołożone wyłącznie przy takich bokach kafelków, które również przedstawiają albo rzekę albo drogę.
- Poza tym nie ma żadnych innych ograniczeń, w szczególności dotyczących umieszczania obok siebie różnych (różnokolorowych) kafelków.

Zawsze jest możliwe wyłożenie zamku przy łące albo lasu przy jeziorze, itd.



Reguły wykładania

- **zawsze bok do boku**
- **co najmniej 1 członek klanu w sąsiedztwie**
- **rzeka i droga nigdy nie przerywane i nie zaczynane od nowa**

A: Możliwość wyłożenia kafelka bez rzeki/drogi
B: Możliwość wyłożenia kafelka z rzeką
C: Możliwość wyłożenia kafelka z drogą

Funkcje kafelków

Po tym, jak gracz umieścił kafelek w swoim zasobie, zgodnie z regułami wykładania, najpierw korzysta z jego jednorazowej korzyści, o ile taką on daje (ikona w prawym dolnym rogu kafelka). Następnie gracz może aktywować właśnie umieszczony kafelek i wszystkie inne kafelki bezpośrednio z nim sąsiadujące (również "rogami"). Kolejność, w której gracz aktywuje kafelki, leży całkowicie w jego gestii. Oferowane przez kafelki korzyści działają zasadniczo tylko jednokrotnie na aktywację.

Gorzelnia umożliwia zatem podczas każdej aktywacji tylko zamianę dokładnie jednego zboża na jedną beczkę whisky, Jarmark może podczas każdej aktywacji zostać tylko jednokrotnie użyty do zamiany dóbr na punkty zwycięstwa, itd.

Ramka żółta i zielona: pola produkcyjne, gorzelnie oraz "Iona Abbey"

Kamieniołom (Steinbruch), Las (Wald), Łąka (Wiese), Pastwisko (Weide), Pole zbożowe (Getreidefeld): Jeśli aktywowane jest żółte lub zielone pole produkcyjne, gracz bierze odpowiedni znacznik dobra ze wspólnej puli znajdującej się obok obszaru gry i umieszcza go na kafelku. **Uwaga:** Na każdym z pól produkcyjnych mogą się znajdować maksymalnie 3 znaczniki dóbr. Jeśli gracz mógłby otrzymać więcej, odchodzi z niczym. **Wskazówka:** Przed aktywacją można ewentualnie sprzedać do magazynu dobra z niektórych pól.

Gorzelnia (Destille): Jeśli gracz wyklada gorzelnie, otrzymuje natychmiast beczkę whisky z puli. Ponadto każda aktywowana gorzelnia (*a zatem również ta właśnie wyłożona*) umożliwia jej właścicielowi wyprodukowanie whisky. Ponadto gracz zabiera *dowolne* żółte dobro ze swojego zasobu (*pole, z którego pochodzi dobro nie musi być aktywowane, jedynie gorzelnia*) i odkłada je do wspólnej puli. Za to otrzymuje z puli beczkę whisky, którą ustawia *obok* swojego wyłożenia (*a zatem nie na gorzelnii*).

Iona Abbey: Opactwo – oprócz należącej do niego karty (zobacz niżej) – daje jednokrotnie, kiedy zostanie aktywowane, znacznik *dowolnego*, według wyboru gracza, dobra, które umieszcza on na opactwie (*również tu mogą się znajdować co najwyżej 3 znaczniki dóbr*).



Korzystanie z kafelków

Aktywacja nowego, jak i wszystkich sąsiednich kafelków w dowolnej kolejności.

Pola produkcyjne: jedno dobro odpowiedniego rodzaju.

Gorzelnie: Zamiana jednego zboża na beczkę whisky (+ beczka przy wyłożeniu)

Iona Abbey: jedno dowolne dobro (+ odpowiednia karta przy wyłożeniu).