

# Glen More

C h r o n i c l e s



Regelwerk des  
Grundspiels

# Glen More II: Chronicles

## 1. Nimm ein Plättchen

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen gibt es in *Glen More II: Chronicles* keine starre Zugreihenfolge. In jeder Runde ist der Letzte Spieler auf dem Rondell der aktive Spieler.



Der rote Spieler ist am Zug (letzter in der Reihe), bewegt sich zum gewählten Plättchen und nimmt es.



## 2. Falls es sich um ein Gebietsplättchen handelt, füge es deinem Gebiet hinzu.

Lege es gemäß der Anlegeregeln an.



## 3. Aktiviere das Neue und alle benachbarten Plättchen ...

... in beliebiger Reihenfolge ...



... um Ressourcen und/oder Siegpunkte zu sammeln, Schotten zu bewegen oder Whisky zu produzieren.



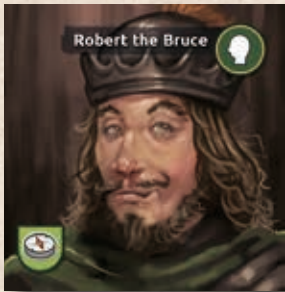
# Das Spiel auf einen Blick

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Gelb ist der letzte Spieler auf dem Rondell und zieht deswegen als nächstes. Gelb rückt auf dem Rondell vor und wählt *Robert the Bruce* aus.



## 4. Falls es sich um eine Person handelt, platziere einen Clan Marker auf dem Clan-Spielplan.

Lege das Personenplättchen für die Wertung beiseite (zu deinen Whiskyfässern und den Wahrzeichen-Karten).



Das Platzieren eines Clan Markers gibt Dir nützliche Einmaleffekte oder Dauerhafte Effekte.



## 5. Füge dem Rondell Plättchen hinzu



## 6. Es finden vier Wertungsrunden und eine Endwertung statt.

Wenn das Spiel nach einer variablen Anzahl von Spielzügen endet, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten das Spiel.



# Die Geschichte

In **Glen More II: Chronicles** ist jeder Spieler der Clanführer eines schottischen Clans vom frühen Mittelalter bis ins 19. Jahrhundert, der sein Territorium und seinen Reichtum erweitern will. Der Erfolg deines Clans hängt von deiner Fähigkeit ab, die richtige Entscheidung zur richtigen Zeit zu treffen - durch den Anbau von Gerste für die Whiskyproduktion, durch den Verkauf von Waren auf den verschiedenen Märkten, durch Freundschaften mit Clans im schottischen Hochland oder durch die Übernahme der Kontrolle über besondere Wahrzeichen wie Seen (Lochs) und Schlösser.

Hinterlässt dein Clan den größten Einfluss auf die schottische Geschichte? Wenn Du die meisten Siegpunkte (SP) gesammelt hast, dann hast Du es geschafft! Du gewinnst das Spiel und dein Clan steht über allen anderen. Slàinte mhath!

# Spielübersicht

- ▶ Der Spieler in der letzten Position auf dem Rondell geht vorwärts zu einem beliebigen Plättchen. **(1a)**
- ▶ Das Plättchen wird genommen **(1b)** und dem Heimat-Gebiet des Spielers hinzugefügt **(2)**. Dabei aktiviert es sich selbst **(3)** und bis zu 8 benachbarte Plättchen (oft werden Ressourcen auf die Plättchen gelegt) oder ...
- ▶ ... das Personenplättchen wird für die Wertung beiseite gelegt. Es ermöglicht die Aktivierung eines Spezialeffekts auf dem Clan-Spielplan.
- ▶ Füge 1 oder mehrere Plättchen aus dem Plättchenstapel dem Rondell hinzu.
- ▶ Dann kommt der Spieler in der letzten Position auf dem Rondell an die Reihe.
- ▶ Nach Abschluss jedes Plättchenstapels findet eine Wertung statt.
- ▶ Nach der 4. regulären Wertung findet eine Endwertung statt.

Das Basisspiel kann erweitert und das Spielgefühl in vielerlei Hinsicht verändert werden, indem eine oder mehrere der in der Box enthaltenen *Chronicles* hinzugefügt werden. Für die ersten Spiele empfehlen wir Dir, das Basisspiel zu spielen.

# Spielmaterial

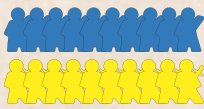
1 Rondell

1 Clan-Spielplan



# Spielmaterial

40 Schotten (10 von jeder Spielerfarbe) 40 Clan Marker (10 von jeder Spielerfarbe) 40 Münzen



1 Sechseckiger Würfel (Augenzahlen 1-1-1-2-2-3)



8 **Chronicles** zur Erweiterung des Basis-spiels (einschließlich zusätzlichem Material)



70 Siegpunkt-Token in den folgenden Stückelungen:

20x 1SP 15x 3SP 15x 5SP 15x 10SP 5x 50SP



90 Ressourcen-Token:

20x Gerste 20x Holz 20x Stein 15x Schaf 15x Rind



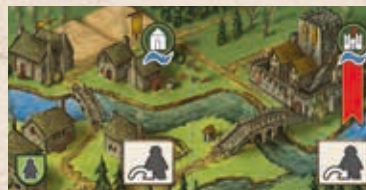
11 Wahrzeichen-Karten



25x Whiskyfass



4 Startgebietplättchen, bestehend aus dem Start-Dorf (links) und der Heimat-Burg (rechts). Für Spielzwecke wird es wie 2 separate Plättchen behandelt.



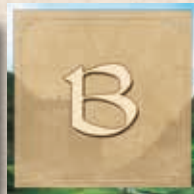
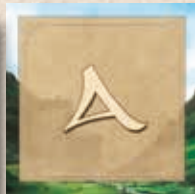
5 S-Plättchen (Start-Plättchen)

14 A-Stapel Plättchen

17 B-Stapel Plättchen

17 C-Stapel Plättchen

17 D-Stapel Plättchen



1 David Hume Plättchen



Hinweis zum Inhalt der *Chronicles*:

*Chronicles* fügen dem Spiel Regeln und Material hinzu. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird zunächst das Basisspiel beschrieben. Jedes *Chronicle* wird später in diesem Regelbuch ausführlich vorgestellt.

## 1. Grundaufstellung

Jeder Spieler wählt eine der verfügbaren Farben aus und erhält:

- ▶ Das Startgebietplättchen in seiner Farbe (ein doppeltes Plättchen bestehend aus dem Start-Dorf und der Heimat-Burg).
- ▶ Alle Schotten seiner Farbe
- ▶ Alle Clan-Marker seiner Farbe

Setze 1 Schotten auf dein Start-Dorf.

## 2. Vorbereitungen

- ▶ Platziere sowohl den Clan-Spielplan als auch das Rondell in der Mitte des Tisches.
- ▶ Platziere die folgenden Materialien neben den Spielplänen als allgemeiner Vorrat: Whiskyfässer, Ressourcen-Token (Holz, Stein, Gerste, Schaf, Rind), die Münzen und alle Siegpunkt-Token.
- ▶ Lege die Wahrzeichen-Karten aus. Wir empfehlen, nur die **A** Wahrzeichen-Karten auszulegen und die **B, C & D** Wahrzeichen-Karten hinzuzufügen, wenn im Verlauf des Spiels die entsprechenden Plättchenstapel benutzt werden.

## 3. Spielerreihenfolge bestimmen

- ▶ Nimm 1 der Schotten jedes Spielers und mische sie in deiner geschlossenen Hand.
- ▶ Stelle die Figuren in zufälliger Reihenfolge in aufeinanderfolgenden Felder auf dem Rondell auf, beginnend mit einem beliebigen Feld.
- ▶ Der Spieler in der letzten Position ist der Startspieler und erhält 5 Münzen. Die nächsten Spieler in Spielerreihenfolge erhalten 6, 7 und 8 Münzen.

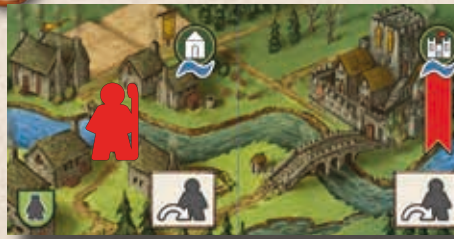
### 2 Spieler

Platziere den Würfel im Uhrzeigersinn auf dem Feld vor der ersten Spielfigur.

### 3 oder 4 Spieler

Der Würfel ist optional für 3-Spieler und 4-Spieler-Spiele (er verkürzt die Spielzeit). Platziere den Würfel im Uhrzeigersinn vor der ersten Spielfigur, wenn Du Dich für den Einsatz des Würfels entscheidest.

## 1 Heimat-Gebiet des roten Spielers



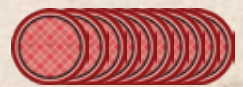
### Schotten



### Münzen



### Clan-Marker



## Rondell



## Wahrzeichen-Karten

### Was sind die Chronicles?

Jedes Chronicle erweitert das Basisspiel von Glen More II: Chronicles um neue Gameplay-Elemente. Wenn Du Glen More II: Chronicles die ersten Mal spielst, solltest Du vielleicht ohne Chronicle spielen. Für das beste Erlebnis empfehlen wir, zunächst nur ein Chronicle hinzuzufügen und später Kombinationen aus zwei oder mehreren Chronicles auszuprobieren. Die Chronicles sind frei kombinierbar.

Beginne mit dem Hinzufügen des ersten Chronicles „The Dragon Boat Races“, wenn du dich mit der Mechanik des Basisspiel vertraut gemacht hast.

# des Spiels

## 2 Ressourcen



Whisky Vorrat

Siegpunkte



**Hinweis: Ressourcen, Münzen, Siegpunkte und Whisky sind unbegrenzt. Wenn dir jemals eines davon ausgehen sollte, benutze bitte einen Ersatz. Schotten sind begrenzt.**



## Clan-Spielplan

6



Das *David Hume* Plättchen wird in die Nähe des Clan-Spielplans gelegt.



## 4. Vorbereitung der Plättchenstapel

- ▶ Sortiere und mische die 4 Plättchenstapel (A bis D auf der Rückseite) und lege sie separat auf die markierten Bereiche auf dem Rondell.
- ▶ Sortiere das Spielende-Plättchen ungefähr in die Mitte des D-Stapels

## Vorbereitung Einsteigerspiel

Für dein erstes Spiel, oder wenn Du ein kürzeres Spiel bevorzugst, empfehlen wir, das Spielende Plättchen oben auf den D-Stapel zu legen, anstatt es in die Mitte zu sortieren.

## 5. Vorbereitung des Rondells

- ▶ Nimm die 5 Startplättchen (mit S auf der Rückseite) und lege sie mit der Vorderseite nach oben vor die Spielfiguren (oder den Würfel, falls verwendet), wie in der Abbildung gezeigt.
- ▶ Fülle die verbleibenden Felder des Rondells mit Plättchen aus dem A-Stapel im Uhrzeigersinn.
- ▶ Das Feld hinter der letzten Spielfigur bleibt leer, wie in der Abbildung gezeigt.
- ▶ Der Aufbau des Rondells sollte so aussehen: Spielfigur 1, 2, (3, 4) – (Würfel) – S-Plättchen – A-Plättchen (...) – leeres Feld.

## Nur für 2 und 3 Spieler

Lege 1 Münze aus dem Vorrat auf die linke Seite jeder Marktreihe (markiert mit einer 1).

## 6. Verteile zusätzliches Material

- ▶ Lege das *David Hume* Plättchen neben den Clan-Spielplan

## Vorbereitung Expertenspiel

- ▶ Das Spielen mit *Chronicles* verändert den Spielaufbau. Diese Änderungen sind in den entsprechenden *Chronicleregeln* zu finden.
- ▶ Wähle die *Chronicles* aus, die du verwenden möchtest.
- ▶ Füge die Inhalte der *Chronicles* entsprechend deren Regel dem Spielaufbau hinzu.

## Vor dem ersten Spiel

Bitte sortiere die Materialien der *Chronicles* von den Stanzbögen in die *Chronicle* Faltschachteln. Du kannst die zu jedem *Chronicle* gehörenden Materialien leicht finden, indem Du auf den Stanzbögen und den Komponenten nach dem *Chronicle* Symbolen suchst und das Material in die Faltschachtel mit dem entsprechenden Symbol sortierst.

Auf diese Weise wird das Sortieren des Materials nach dem Spielen vereinfacht.

Die im Regelwerk gewählte männliche Form bezieht sich immer zugleich auf weibliche und männliche Personen. Auf eine Doppelbezeichnung wurde zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichtet.

## Spielverlauf

Das Spiel wird über 4 Runden gespielt. Die erste Runde endet, wenn das letzte Plättchen des A-Stapels auf das Rondell gelegt wird, die zweite Runde endet mit dem Legen des letzten B-Plättchen auf das Rondell und die dritte Runde endet, wenn das letzte C-Plättchen auf das Rondell gelegt wird. Eine Wertungsphase findet sofort statt, wenn das letzte Plättchen eines Stapels (A-C) platziert wird (siehe *Wertung* auf S. 16).

Die vierte Runde endet, wenn alle Spieler auf oder über das Spielende-Plättchen gezogen sind.

Es findet eine abschließende Endwertung statt (siehe *Ende des Spiels* auf S. 16).

## Spielerreihenfolge

Bitte beachte, dass es im Gegensatz zu vielen anderen Spielen keine feste Spielerreihenfolge gibt!

Der Spieler, dessen Spielfigur sich auf dem Rondell am weitesten hinten befindet (neben dem leeren Feld), ist am Zug; er kann seine Spielfigur auf dem Rondell beliebig weit voran bewegen. Ein Spieler kann mehrere Züge hintereinander machen, wenn er auf der letzten Position bleibt.

Das bedeutet auch, dass die Spieler am Ende des Spiels eine ungleiche Anzahl von Zügen gemacht haben können.

## Der Würfel

Der Würfel fungiert als Dummy-Spieler, der zufällig Plättchen aus dem Spiel entfernt und die Spielzeit verkürzt.

Dieser Abschnitt gilt nur, wenn der Würfel verwendet wird.

Wenn sich der Würfel in der letzten Position befindet, wird er geworfen und um die Anzahl der auf dem Würfel angezeigten Plättchen nach vorne verschoben (nicht um die Anzahl der Felder - er ignoriert Spielerfiguren). Wenn der Würfel auf einem Plättchen mit einem *Chronicle*-Symbol landet - siehe S. 8, *Anatomie der Plättchen* - geht der Würfel zum nächsten Plättchen über, das kein solches Symbol hat. Wo der Würfel landet, wird das Plättchen auf den Abwurfstapel gelegt und der Würfel nimmt das nun leere Feld ein. Der Würfel entfernt nicht das Spielende-Plättchen.

Nachdem der Würfel sich bewegt hat und höchstwahrscheinlich ein Plättchen entfernt hat, wird der nächste Spieler auf dem Rondell bestimmt.

### Beispiel:

Der Würfel rückt 2 Plättchen vor, weil eine 2 gewürfelt wird. Das zweite Plättchen hat ein *Chronicle*-Symbol. Der Würfel ignoriert dieses Plättchen und geht zum nächsten über. Loch Lochy wird auf dem Ablagestapel platziert.





# Spieler-Zug

Der Zug eines Spielers verläuft wie folgt:

- Bewege deine Spielfigur auf ein beliebiges Feld auf dem Rondell mit einem Plättchen darauf.
- Nimm dieses Plättchen, bezahle bei Bedarf die Kosten und platziere deinen Spielstein auf dem nun leeren Feld.
- Lege das Plättchen entsprechend der Anlegeregeln an (siehe *Anlegeregeln* auf S.10).
- Aktiviere das platzierte Plättchen und alle (bis zu 8) benachbarten Plättchen (siehe *Plättchen aktivieren* auf S.12-14).
- Lege 1 oder mehr Plättchen aus dem aktuellen Plättchenstapel auf das Rondell, bis nur noch 1 leeres Feld übrig ist, direkt hinter der letzten Spielfigur.

**Ausnahme:** das Spielende-Plättchen; siehe S.16.

Wenn du das letzte Plättchen aus einem Stapel platzierst, erfolgt eine Wertungsrunde, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt. Im D-Stapel wird dies anders gehandhabt: es erfolgt eine Wertung, wenn sich alle Spieler auf oder über das Spielende-Plättchen bewegt haben.

**Hinweis:** Wenn alle Spieler ihre Spielfiguren über ein Plättchen bewegt haben, ohne es zu nehmen, wird das Plättchen auf den Abwurfstapel gelegt. Das bedeutet, dass am Ende des Zuges eines Spielers mehr als 1 Plättchen aus dem Stapel hinzugefügt werden kann.

## Anatomie der Plättchen

Auf jedem Plättchen befinden sich eines oder mehrere Symbole.

Plättchenname. Er identifiziert das Plättchen, hat aber darüber hinaus keine Bedeutung für das Spielgeschehen.

Die Kosten (falls vorhanden): entweder Ressourcen, Münzen, Whisky oder Schotten. Diese müssen bezahlt werden um das Plättchen zu erwerben.

Ein einmaliger Effekt wird (falls vorhanden) erzielt, wenn das Plättchen in deinem Gebiet angelegt wird.



Dieses Symbol gibt den Typ des Plättchens an. Dies kann durch Plättchen und Effekte während des Spiels referenziert werden.

Das Fluss-Symbol zeigt ein Fluss-Plättchen an.

Dadurch wird *Chronicle*-Material identifiziert. Jedes Chronicle verfügt über ein eigenes Chronicle-Symbol. Chronicle-Symbole bedeuten Schutz vor dem Würfeln (siehe S. 7).

Dies zeigt den Nutzen bei jeder Aktivierung des Plättchens an (siehe S. 12-14).

**Begrenzte Ressourcen pro Plättchen:** Jedes Plättchen kann nur bis zu 3 Ressourcen aufnehmen.



Schutz-Symbol. Spieler können nicht auf dieses Plättchen ziehen. Sie können nur darüber hinweg ziehen.


# Der Markt

Zu jeder Zeit während seiner Runde kann ein Spieler Ressourcen auf dem Markt kaufen oder verkaufen.

Der Markt befindet sich in der Mitte des Rondells. Es zeigt eine Reihe von nummerierten Feldern (1, 2, 3) für jede der 5 Ressourcen.

## Kaufen

Wenn ein Spieler eine Ressource kaufen möchte, setzt er Münzen auf das am weitesten links liegende leere Feld für diese Ressource - entweder 1, 2 oder 3 Münzen, wie angegeben. Wenn es keine leeren Felder gibt, kann er diese Ressource nicht kaufen.

Spieler können im eigenen Zug so viele Ressourcen kaufen, wie sie wollen, wenn sie diese sofort zur Zahlung von Kosten verwenden (z.B. für Plättchen, zur Benutzung eines Handelsplättchens , für Whiskyproduktion usw.).

**Es ist nicht möglich, Ressourcen auf Vorrat zu kaufen.**

## Verkaufen

Wenn Spieler Ressourcen verkaufen wollen, geben sie sie zurück in den Vorrat und nehmen den rechten Stapel Münzen in der Reihe dieser Ressource. Spieler können Ressourcen verkaufen, solange es Münzen für die Ressource auf dem Markt gibt. Wenn die Marktleiste leer ist, kann die Ressource nicht verkauft werden. Spieler können während ihres Zuges beliebig viele Ressourcen verkaufen.

Der Verkauf kann jederzeit während des Zuges erfolgen, auch vor der Aktivierung, z.B. um Platz für neu produzierte Ressourcen zu schaffen.



Der Markt

Matthias kauft ein Rind und platziert 2 Münzen auf dem linken leeren Feld für diese Ressource. Da Matthias das gerade gekaufte Rind nicht behalten kann, tauscht er das Rind auf dem von ihm aktivierten Handelsplättchen ein.

Dann verkauft er 1 Schaf, legt es zurück in den Vorrat und nimmt den größten Stapel Münzen in der Reihe dieser Ressource (in diesem Beispiel 3 Münzen).

Die leeren Marktleisten werden von aktuellen und möglichen zukünftigen Chronicles verwendet.

**Hinweis:** Whiskyfässer und Schotten dürfen nicht gekauft oder verkauft werden! Sie sind keine Ressourcen.

## Vorbereitung Anfängerspiel

Wenn du das Spiel lernst oder lehrst, kannst du 1 von jeder Ressource auf den entsprechenden Marktfeldern platzieren. Wenn Spieler eine Ressource kaufen, nehmen sie sie vom Marktfeld und ersetzen sie durch die entsprechende Anzahl von Münzen. Wenn Spieler an den Markt verkaufen, nehmen sie die Münzen vom Marktfeld und platzieren die verkaufte Ressource an ihrer Stelle. So ist leicht ersichtlich, welche Ressourcen zur Verfügung stehen - auf Kosten eines etwas aufwendigeren Handlings.

*Vielen Dank an Rahdo für diesen tollen Vorschlag!*

# Erwerb von Plättchen vom Rondell

- Bewege deine Spielfigur auf ein Plättchen deiner Wahl.
- Wenn es Kosten für den Kauf des Plättchens gibt, müssen diese vor dem Kauf bezahlt werden. Du kannst dies tun, indem du die entsprechenden Ressourcen (von Plättchen, auf denen du Ressourcen hast) oder Münzen aus deinem Vorrat ausgibst. Alternativ kann der Markt genutzt werden, um die benötigten Ressourcen zu kaufen (siehe Der Markt auf S. 9). Wenn du einen Schotten bezahlen musst, kann er nur von einem Plättchen in deinem Heimat-Gebiet genommen werden. Falls du die Kosten nicht bezahlen kannst, darfst du das Plättchen nicht nehmen.
- In dem seltenen Fall, dass ein Spieler keines der ausliegenden Plättchen legal nehmen kann, darf er ein Plättchen abwerfen, indem er sich auf das Plättchen bewegt. Der Spieler nimmt dann 1 Münze aus dem Vorrat ODER erhält 1 Bewegungspunkt (siehe S.13 Arten von Aktivierungen).



Wenn du eine Person nimmst, siehe *Personen, Clan-Marker und Clan-Spielplan* auf S. 15.



Wenn du ein anderes Plättchen nimmst, siehe *Anlegeregeln* unten.

## Anlegeregeln

Alle Anlegeregeln müssen erfüllt sein, um ein Plättchen anzulegen.

- Jedes Plättchen muss so angelegt werden, dass mindestens eines seiner Seiten die Kante eines bereits ausliegenden Plättchens berührt. Es reicht nicht aus, wenn es nur eine Ecke gibt, die das Plättchen berührt.



- Das Plättchen muss neben einem deiner Schotten angelegt werden.

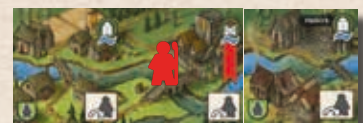
### Wichtig:

Wenn es keinen Schotten neben dem Ort gibt, an dem du das neue Plättchen anlegen willst, kannst du das Plättchen dort nicht anlegen.



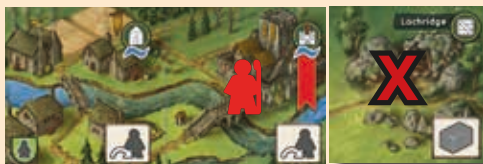
Ein Fluss fließt durch dein Startgebietplättchen.

- Alle Plättchen mit einem Fluss müssen so angelegt werden, dass der Fluss verlängert wird (auf einer der beiden Seiten).
- Kein Plättchen ohne Fluss kann links oder rechts von einem Plättchen mit Fluss angelegt werden.
- Es kann nur einen Fluss im Heimat-Gebiet des Spielers geben.

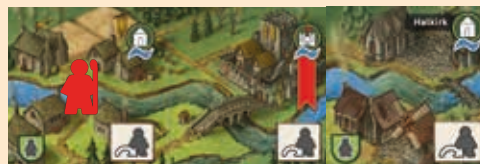


**Hinweis:** Dein Heimat-Gebiet besteht aus deinem Startgebietplättchen und allen verbundenen Plättchen.

## ► Beispiele für die Anlegeregeln

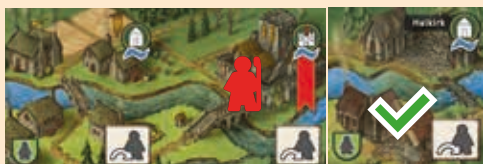


*Lochridge* hier anzulegen würde den Fluss unterbrechen. Dies ist nicht erlaubt.

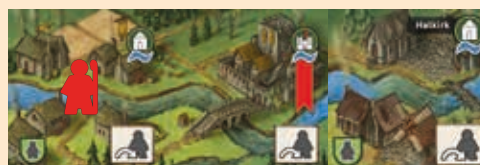


Es ist nicht möglich *Lochridge* hier anzulegen, da kein Schotte benachbart ist.

*Halkirk* hier anzulegen würde einen zweiten Fluss beginnen. Dies ist nicht erlaubt.



*Halkirk* hier anzulegen verlängert den einzigen Fluss im Heimat-Gebiet



Schlußendlich hat *Lochridge* einen Ort gefunden, an dem es angelegt werden darf.



## Überbau-Plättchen

Einige Plättchen sind für den Überbau anderer Plättchen des gleichen Typs vorgesehen (gekennzeichnet durch das passende goldene Typ-Symbol).

Überbau-Plättchen zeigen ein Überbau-Symbol zusätzlich zu ihrem Typ-Symbol.

**Überbau-Plättchen können nur auf einem anderen Plättchen platziert werden, niemals allein.** Um ein Plättchen zu überbauen:

- Der Typ des überbauten Plättchens muss mit dem Typ des Plättchens übereinstimmen, das es überbaut.
- Der Fluss muss ebenfalls übereinstimmen (weder den Fluss hinzufügen noch den Fluss entfernen).
- Das überbauende Plättchen wird auf das überbaute Plättchen gelegt.
- Nur das oberste Plättchen wird für den Rest des Spiels verwendet.

Einmal-Effekte eines überbauten Plättchens bleiben erhalten (siehe *Einmalige Effekte* auf S. 12). So müssen beispielsweise keine Wahrzeichen-Karten zurückgegeben werden, wenn das Wahrzeichen überbaut wird. Ressourcen und Schotten auf dem überbauten Plättchens werden auf das neu platzierte Plättchen gelegt.

**Überbau-Plättchen aktivieren sich selber und alle benachbarten Plättchen - genau wie normale Plättchen.**

Du darfst ausliegende Überbau-Plättchen erneut überbauen.

## Überbau Beispiel:



*Inverness* kann auf *Halkirk* platziert werden. Sie teilen sich beide den Dorf-Typ. Der Fluss wird fortgesetzt. Und es gibt einen Schotten auf einem benachbarten Plättchen.

Dorf-Symbol Überbau-Symbol für ein Dorf



# Einmal-Effekte

Sobald ein Plättchen legal angelegt wurde, erhältst du den Einmal-Effekt in der linken unteren Ecke des neu gelegten Plättchens.

## Arten von Einmal-Effekten:



### Wahrzeichen-Karten

Nehme die entsprechende Wahrzeichenkarte, nutze ihren Effekt (siehe Wahrzeichen im Anhang I auf S.17) und lege sie in einen separaten Bereich neben deinem Heimat-Gebiet.

Einige Meilenstein-Karten verfügen über Einmal-Effekte ⚡, einige über dauerhafte Effekte ∞ und einige über Spielende-Effekte ♣♣♣.



### Schotte:

Platziere 1 Schotten aus deinem Vorrat auf das neu angelegte Plättchen.



### Joker Ressource:

Nimm 1 Ressource deiner Wahl (Rind, Schaf, Holz, Stein oder Gerste). Whiskyfässer und Schotten sind keine Ressource und können nicht ausgewählt werden.



### Clan-Marker:

Nimm einen deiner Clan-Marker und platziere ihn auf dem Clan-Spielplan, wobei du die Platzierungsregeln für Clanmarker befolgst, die auf S.15 *Personen, Clan-Marker und Clan-Spielplan* beschrieben sind.



### Whisky:

Nimm ein Whiskyfass aus dem Vorrat und stell es in einen separaten Bereich neben dein Heimat-Gebiet (wo du deine Personen-Plättchen und Wahrzeichenkarten aufbewahrst).



### Münze

Nimm 1 Münze aus dem Vorrat.



### Siegpunkte (SP)

Nimm dir die angezeigte Menge an Siegpunkten.

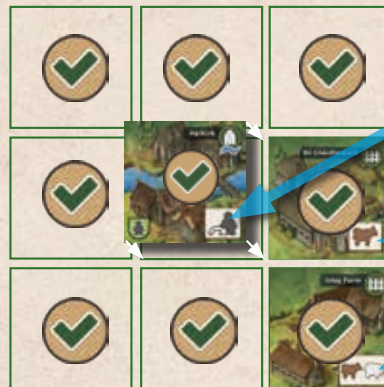
# Plättchen aktivieren

Sobald ein Plättchen angelegt wurde, können das Plättchen selbst und alle angrenzenden Plättchen aktiviert werden.

Du kannst dieses Plättchen und alle angrenzenden Plättchen in beliebiger Reihenfolge aktivieren. Angrenzende Plättchen sind alle Plättchen orthogonal und diagonal neben dem neu platzierten Plättchen.

Alle Plättchen können nur einmal pro Runde aktiviert werden, es sei denn, eine Regel besagt etwas anderes.

Das Symbol unten rechts zeigt an, was ein Plättchen während einer Aktivierung tut.



Aktiviere das gerade angelegte Plättchen.

Aktiviere auch alle angrenzenden Plättchen. Zum Beispiel diese 2.

### Alle Aktivierungen sind optional.

Du kannst die Reihenfolge der Aktivierungen wählen, aber eine Aktivierung muss abgeschlossen sein, bevor die nächste gestartet wird. Siehe die Beispiele zu Aktivierungen auf S.14.

## Arten von Aktivierungen:

### Ressourcen erhalten

Nimm die abgebildete Ressource aus dem Vorrat und lege sie auf das aktivierte Plättchen.



Nimm 1 beliebige Ressource aus dem Vorrat (Holz, Stein, Gerste, Rind oder Schaf) und lege sie auf das aktivierte Plättchen.



Nimm die 2 gezeigten Ressourcen aus dem Vorrat und lege sie auf das aktivierte Plättchen.



**Wichtig:** Es gibt ein Limit von 3 Ressourcen auf einem Plättchen. Zusätzlich produzierte Ressourcen können nicht auf dem Plättchen gelagert werden.

### Ressourcen handeln

Du kannst Ressourcen gegen Siegpunkte, Whiskyfässer oder zum Setzen von Clan-Markern eintauschen. Eingetauschte Ressourcen werden immer an den Pool zurückgegeben.

Tausche 2 oder 4 verschiedene Ressourcen deiner Wahl gegen 4 bzw. 8 Siegpunkte.



Tausche eine beliebige Kombination von Tieren gegen die angegebenen Siegpunkte ein. Lege zum Beispiel 1 Schaf und 2 Rinder in den Vorrat zurück, um 8 Siegpunkte zu erhalten.



Tausche eine beliebige Kombination von 3 Ressourcen gegen 7 Siegpunkte. Zum Beispiel 1 Schaf und 2 Steine, um 7 Siegpunkte zu erhalten.



Tausche *genau* die angezeigten Ressourcen gegen die angegebenen Siegpunkte ein.



Lege eine beliebige Ressource in den Vorrat zurück und platziere 1 deiner Clan-Marker auf dem Clan-Spielplan, gemäß den Regeln, die im Abschnitt *Personen, Clan-Marker* und *Clan-Spielplan* auf S. 15 aufgeführt sind.



Tausche 1 Gerste gegen 1 Whiskyfass.



### Bewegungspunkte

Erhalte 1 Bewegungspunkt für jedes aktivierte Plättchen, welches das Bewegungssymbol unten rechts trägt.



Jeder Bewegungspunkt ermöglicht es einem Schotten, sich von dem Plättchen, auf dem er sich befindet, auf ein benachbartes Plättchen in deinem Heimat-Gebiet zu bewegen, orthogonal oder diagonal.

Wenn du mehrere Bewegungspunkte erhältst, kannst du diese verwenden, um mehrere Schotten zu bewegen oder einen Schotten mehr als einmal zu bewegen. Du kannst keinen, einen Teil oder alle erhaltenen Bewegungspunkte verwenden.

### Siegpunkte

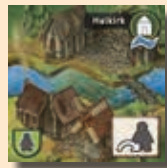
Wenn aktiviert, erhalte sofort die Anzahl der abgebildeten Siegpunkte.



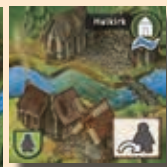
### Überbau-Plättchen

Wenn Überbau-Plättchen platziert werden (siehe S. 11 Überbau-Plättchen), wird das Überbau-Plättchen und alle angrenzenden Plättchen entsprechend ihrer Aktivierungssymbole aktiviert. Das überbaute Plättchen befindet sich nun unter dem überbauenden Plättchen und wird nicht mehr aktiviert. Es zählt nicht für Wertungszwecke (außer beim Clan MacPherson, siehe Anhang 2 - Clanfelder auf S. 18).

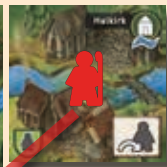
## Beispiele für Aktivierungen:



*Halkirk* wird an die Heimat-Burg angelegt.

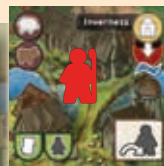


Zuerst wird der Einmal-Effekt von *Halkirk* ausgelöst. Ein zusätzlicher Schotte wird auf *Halkirk* gestellt.



Das *Halkirk*-Plättchen aktiviert sich selbst (für 1 Bewegungspunkt) und alle umgebenden Plättchen (für 1 Bewegungspunkt von der Heimat-Burg und 1 Holz von *Inshriach*).

1 Holz wird auf *Inshriach* gelegt und der rote Spieler kann die 2 Bewegungspunkte ausgeben, um seine Schotten zu bewegen.



Später im Spiel überbaut der rote Spieler *Halkirk*, erhält die entsprechende Wahrzeichenkarte und einen weiteren Schotten als einmalige Effekte.

Dann werden *Inverness* und die umliegenden Plättchen aktiviert, wobei 2 Bewegungspunkte (1 von *Inverness*, 1 von der Heimat-Burg) und 1 Holz (von *Inshriachs* erneuter Aktivierung) erzeugt werden.

# Personen, Clan-Markers und das Clan-Spielplan



Wenn ein Spieler eine Person nimmt, wird das Plättchen nicht dem Heimat-Gebiet hinzugefügt, sondern in einen separaten Vorrat gelegt (neben den Whiskyfässern und Wahrzeichen-Karten). Daher aktiviert die Aufnahme einer Person keine Plättchen in deinem Gebiet und sie werden nicht auf die Gebietsgröße in der Endwertung angerechnet.

Personen weisen jedoch einen Einmal-Effekt auf. Der Spieler erhält die Gunst eines anderen Clans:

- ▶ Der Spieler platziert einen seiner Clan-Marker auf einem der leeren Clanfelder auf dem Clan-Spielplan.
- ▶ Der Spieler muss die Kosten tragen, die auf den Straßen angegeben sind, die das gewählte Clanfeld mit folgenden Zielen verbindet:
  - entweder das **grüne Startfeld** oder
  - ein beliebiges Clanfeld mit einem bereits platzierten Clan-Marker (unabhängig von der Spielerfarbe des Clan-Markers)
- ▶ Der Spieler bezahlt die auf den Straßen angegebenen Münzkosten in den Vorrat. Wenn ein Spieler die Straßenkosten nicht bezahlen kann, darf er dieses Clanfeld nicht wählen.
- ▶ Dann erhält der Spieler den auf dem Clanfeld angegebenen Bonus.

**Jedes Clanfeld kann nur einmal pro Spiel von einem Spieler beansprucht werden.** Eine Liste der Clanfelder findest du in Anhang 2 ab S. 17.

## Clan-Spielplan Beispiele:

Wenn zu Beginn des Spiels noch kein Clan-Marker auf dem Clan-Spielplan platziert ist, werden die Straßenkosten von der Startregion aus berechnet.

Wenn ein Spieler einen Clan-Marker auf MacLeod setzen möchte (um 3 Münzen zu erhalten), müssen keine Straßengebühren bezahlt werden, da es keine Kosten auf der Straße zwischen der Startregion und MacLeod gibt.

Das Setzen eines Clan-Markers auf McKay in der gleichen Situation würde 2 Münzen kosten, da es zwei Straßen mit Münzkosten zwischen der Startregion und McKay gibt.

## Später im Spiel...

Das Platzieren eines Clan-Markers auf MacLachlan (um 1 Siegpunkt pro unbenutztem Bewegungspunkt zu erhalten) würde nur 1 Münze an Straßenkosten kosten, da es auf MacMillan einen Clan-Marker gibt - die nächstgelegene Straße von einem besetzten Clanfeld. Es spielt keine Rolle, welcher Spieler den Clan-Marker auf MacLachlan platzieren möchte, die Kosten können vom nächstgelegenen besetzten Clanfeld, in diesem Fall MacMillan, berechnet werden.



Ausschnitt des Clan-Spielplans zu Spielbeginn





# Wertung

## Die Wertungen

Es gibt 4 Wertungen im Spiel. Die ersten 3 Wertungen finden statt, wenn das letzte Plättchen jedes Plättchenstapels (A, B und C) auf dem Rondell platziert wird. Die 4. Wertung wird weiter unten erklärt (Ende des Spiels).

Jede Wertung ist identisch:

- ▶ Das Spiel wird für eine Wertung ausgesetzt.
- ▶ In jeder Wertung vergleichen die Spieler ihre Leistungen in 4 Bereichen mit dem Spieler mit dem niedrigsten Wert in jedem Bereich:
  - Anzahl der Schotten auf dem Heimat-Burg Plättchen (nicht in einer anderen Burg)
  - Anzahl der Wahrzeichen-Karten
  - Anzahl der Whisky Fässer
  - Anzahl der Personen-Plättchen
- ▶ Ein Spieler verdient Punkte für den Vorsprung vor dem Spieler, der die **geringste** Anzahl in diesem Bereich hat.

Unterschied zum Spieler mit der niedrigsten Anzahl	1	2	3	4	5
Gewonnene Siegpunkte	1	2	3	5	8

**Beispiel:** Die Spieler vergleichen die Anzahl der Wahrzeichen-Karten. Matthias hat 5 Wahrzeichen-Karten, Andreas 3 und Steffen 1: Matthias hat 4 mehr als der Spieler mit den wenigsten Wahrzeichen-Karten (Steffen) und erzielt 5 Siegpunkte. Andreas hat 2 Wahrzeichen-Karten mehr als Steffen und erhält 2 Siegpunkte. Steffen hat die wenigsten Wahrzeichen-Karten und erhält keine Siegpunkte.

Beachte, dass die Spieler ihre Schotten, Wahrzeichen-Karten, Whiskyfässer und Personen Plättchen nach der Wertung behalten. Sie werden nach der Wertung nicht in den Vorrat zurückgegeben.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet und die 4. Wertung findet statt, wenn der letzte Spieler seine Spielfigur auf oder über das Spielende Plättchen gezogen hat.

Im Allgemeinen bewegen sich die Spieler über das Spielende Plättchen, wählen ihr letztes Plättchen das sie vom Rondell nehmen wollen und verwenden es entsprechend. Wenn ein Spieler es vorzieht, kein weiteres Plättchen zu nehmen, kann er das Spiel sofort für sich selbst beenden, indem er sich **auf** das Spielende Plättchen bewegt. Mehr als 1 Spieler kann sich auf das Spielende Plättchen stellen.

Wenn du mit dem Würfel spielst, wird der Würfel aus dem Spiel entfernt, wenn er das Spielende Plättchen erreicht.

Die Endwertung funktioniert wie folgt:

- eine normale Wertung erfolgt, wie oben beschrieben (*Wertung*).
- dann wird die Größe jedes Spielergebiets mit dem kleinsten Spielergebiet (Heimat-Gebiet mit den wenigsten Plättchen) verglichen. Jeder Spieler verliert 3 Siegpunkte für jedes Plättchen, das er mehr angelegt hat, im Vergleich zu dem Spieler mit den wenigsten Plättchen im Heimat-Gebiet! (Personen zählen nicht zur Gebietsgröße).

**Beispiel:** Wenn Andreas eine Gebietsgröße von 15 Plättchen, Matthias 13 und Steffen 16 hat, dann verliert Andreas 6 Punkte (2 Plättchen mehr als Matthias, der am wenigsten hat, für je -3 Siegpunkte) und Steffen verliert 9 Punkte (3 Plättchen mehr als Matthias, der am wenigsten hat, für je -3 Siegpunkte).

- Jeder Spieler erhält 1 Siegpunkt für jede Münze, die er hat.
- Einige Wahrzeichen-Karten verleihen zusätzliche Siegpunkte am Ende des Spiels.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Wenn es ein Unentschieden gibt, gewinnt der Spieler mit der höchsten Anzahl an Ressourcen auf seinen Plättchen.

Wenn es dann noch ein Unentschieden gibt, teilen sich die Spieler den Sieg.

# Anhang 1 - Wahrzeichen-Karten

Dies sind die 11 Wahrzeichen-Karten im Basisspiel. Einige Chronicles werden weitere Wahrzeichen-Karten hinzufügen, wie sie in den Chronicleregeln ab S.19 aufgeführt sind. Wenn eine Wahrzeichen-Karte einen Einmal-Effekt (⚡) aufweist, findet dieser vor der Aktivierung statt.

## **Armada Castle:**

In der Endwertung erhältst du für die ersten 8 Münzen, die du besitzt, 2 Siegpunkte statt des üblichen 1 Siegpunkt pro Münze.

## **Donan Castle:**

Platziere sofort 1 deiner Clan-Marker auf dem Clan-Spielplan. Du musst ggf. die Straßenkosten bezahlen (siehe *Personen, Clan-Marker und der Clan-Spielplan* auf S. 15).

## **Castle of Mey:**

Anstatt Plättchen in deinem Heimat-Gebiet zu aktivieren, wenn du Castle of Mey neben ihnen anlegst, kannst du sofort alle Plättchen in deinem Heimat-Gebiet aktivieren. Jedes Plättchen kann nur ein einziges Mal pro Runde aktiviert werden.

## **Castle Stalker:**

Nimm sofort 3 Münzen aus dem Vorrat.

## **Castle Moil:**

In allen Wertungen zählen die Schotten in deiner Heimat-Burg bei der Berechnung der Siegpunkte doppelt. Wenn du also 3 Schotten in deiner Heimat-Burg hast, zählen sie als 6 Schotten für die Wertung.

## **Duart Castle:**

Platziere sofort 1 deiner Clan-Marker auf dem Clan-Spielplan. Du erhältst 1 Münze.

## **Inverness:**

Nimm sofort 1 Gerste und lege sie auf das Inverness Plättchen. Nimm 1 Whiskyfass und füge es zu deinem Whisky-Vorrat hinzu (neben deinem Spielbereich, zusammen mit deinen Wahrzeichen-Karten und Personen, falls vorhanden).

## **Loch Lochy:**

Nimm sofort 2 beliebige Ressourcen (Holz, Stein, Gerste, Schaf oder Rind) und lege sie auf das Loch Lochy Plättchen.

## **Loch Morar:**

Du kannst bis zu 2 Plättchen aus deinem Heimat-Gebiet entfernen. Entferne sie aus dem Spiel. Das Layout muss jedoch noch legal sein. Loch Morar kann durch seinen eigenen Wahrzeichen-Effekt entfernt werden. Wenn du ein überbautes Plättchen entfernst, müssen auch alle darunter liegenden Plättchen entfernt werden. Wenn du ein Wahrzeichen-Plättchen entfernst, behältst du die Wahrzeichenkarte. Alle Ressourcen und Schotten auf dem entfernten Tile werden in deine Heimat-Burg verschoben (solange dort genug Platz für die Ressourcen ist).

## **Loch Ness:**

In jedem deiner Züge kannst du ein beliebiges zusätzliches Plättchen in deinem Heimat-Gebiet aktivieren, auf dem ein Aktivierungssymbol abgebildet ist. Dieses Plättchen muss nicht an Loch Ness oder ein anderes Plättchen angrenzen, das du aktivierst. Jedes Plättchen kann nur einmal pro Runde aktiviert werden. Wenn du Loch Ness anlegst, musst du zuerst den Schotten bezahlen (Kosten für das Plättchen) und dann das Plättchen anlegen. Der Schotte muss aus deinem Heimat-Gebiet entfernt werden. Du kannst Loch Ness nicht neben dem Schotten anlegen, den du vorher für die Kosten von Loch Ness bezahlt hast.

## **Loch Shiel:**

Platziere sofort 1 Schotten auf dem Loch Shiel Plättchen und nehme dir 1 Whisky Fass und füge es deinem Whisky-Vorrat hinzu.

# Anhang 2 - Clanfelder

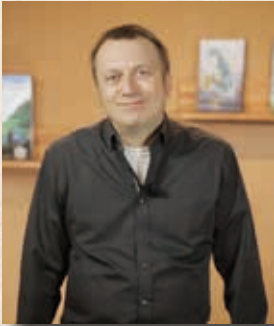
Clan-Boni sind in der Regel sofortige (⚡) Effekte, können aber auch dauerhafte Effekte (∞) sein. Bedenke bei der Platzierung von Ressourcen, dass die maximale Anzahl von Ressourcen (3 pro Plättchen) weiterhin gilt. Die Farben der Clanfelder geben den Abstand zum Startbereich an.

**Brodie:** Erhalte sofort Siegpunkte (SP) für Dörfer  die du besitzt: Wenn du 3 Dörfer hast, erziele 5 SP. Wenn du 4 oder mehr Dörfer hast, erziele 8 SP.

## Anhang 2 - Clanfelder

- Cameron:** Aktiviere sofort 1 Handels-Plättchen . Erhalte sofort 3 Bewegungspunkte. (Du darfst jedes Plättchen nur einmal pro Runde aktivieren.)
- Chisholm:** Nimm sofort 1 Gerste und lege sie auf ein beliebiges Plättchen. Stelle 1 Schotten auf ein Plättchen.
- Douglas:** Erhalte 3 Siegpunkte. Dieser Clan kann mehrfach und von verschiedenen Spielern genutzt werden.
- Grant:** Erhalte Siegpunkte für die Anzahl der Plättchen mit mindestens 1 Schotten: Wenn du mindestens 5 Schotten auf verschiedenen Plättchen hast, erhalte 5 SP. Wenn du 6 oder mehr hast, erhältst du 8 SP.
- Gunn:** Nimm sofort 1 Schaf und 1 Rind aus dem Vorrat und lege sie auf eines deiner Plättchen.
- MacPherson:** Erhalte sofort Siegpunkte für die Anzahl der Überbau-Plättchen  in deinem Heimat-Gebiet. Dazu gehören auch Überbau-Plättchen, die überbaut wurden. Wenn du mindestens 2 Überbau-Plättchen hast, erziele 5 SP. Wenn du 3 oder mehr hast, erziele 8 Siegpunkte.
- MacDonald:** Nimm sofort 1 Stein und 1 Holz aus dem Vorrat und lege sie auf eines deiner Plättchen.
- MacDonell:** Du darfst 1 Rohstoff-Plättchen  und 1 Whisky-Plättchen  aktivieren.
- MacGregor:** Wenn du ein Whisky-Plättchen  aktivierst, darfst du dich entscheiden, die Aktivierung ‚Whisky Fass produzieren‘ nicht zu nutzen und stattdessen sofort 3 Siegpunkte erhalten. Dies ist ein dauerhafter (∞) Effekt. Beseitzt eine Brennerei keine solche Aktivierung, so kann der Effekt nicht genutzt werden.
- Mackintosh:** Deine Burg-Plättchen  werden nun wie Schotten behandelt, was das Anlegen von Plättchen betrifft. Du kannst neue Plättchen neben deinen Burgen anlegen, auch ohne Schotten. Dies ist ein dauerhafter Effekt.
- MacLachlan:** Du kannst ungenutzte Bewegungspunkte für jeweils 1 Siegpunkt abgeben. Dies ist ein dauerhafter Effekt.
- MacLeod:** Nimm 3 Münzen aus dem Vorrat.
- MacMillan:** Nimm sofort 1 Plättchen in deinem Gebiet aus dem Spiel. Das Layout muss noch legal sein. Wenn du ein Überbau-Plättchen entfernst, müssen alle Plättchen an dieser Stelle entfernt werden. Wenn du ein Wahrzeichen-Plättchen entfernst, behältst du die Karte. Alle Ressourcen und Schotten auf dem Plättchen werden in deine Heimat-Burg gebracht. Weder das Startdorf noch die Heimat-Burg können auf diese Weise entfernt werden.
- MacLean:** Du darfst 1 Tier-Plättchen  und 1 Whisky-Plättchen  aktivieren.
- McKay:** Nehme dir sofort das *David Hume* Personen-Plättchen. Es zählt für 2 Personen in Wertungen.
- McKinnon:** Nimm sofort 1 Schotten und stell ihn auf ein beliebiges Plättchen. Nimm 2 Münzen aus dem Vorrat.
- Munro:** Wähle sofort 1 Plättchen aus dem Ablagestapel und lege es in deinem Heimat-Gebiet an, ohne seine Kosten zu bezahlen. Wenn du dich für eine Personen-Karte entscheidest, musst du trotzdem alle Straßenkosten bezahlen (siehe *Personen, Clan-Marker und der Clan-Spielplan* auf S. 15).
- Oliphant:** Erhalte sofort Siegpunkte für Münzen, die du derzeit besitzt: Wenn du mindestens 9 Münzen hast, erziele 5 Siegpunkte, wenn du 12 oder mehr Münzen besitzt, erziele 8 Siegpunkte.
- Ross:** Nimm sofort 2 Schotten und stelle sie auf beliebige Plättchen.
- Sinclair:** Wenn du ein Handels-Plättchen  aktivierst, kannst du 1 Ressource, die für die Kosten der Aktivierung benötigt wird, durch die Zahlung einer Münze ersetzen. Dies ist ein anhaltender Effekt. Dieser Effekt kann nur einmal pro Aktivierung und nur für eine der benötigten Ressourcen genutzt werden.
- Sutherland:** Erhalte sofort Siegpunkte für die Anzahl der Fluss-Plättchen  in deinem Heimat-Gebiet. Wenn du mindestens 4 Fluss-Plättchen hast, erziele 5 SP. Wenn du 6 oder mehr hast, erhältst du 8 SP.

## Viele Menschen waren daran beteiligt, *Glen More II: Chronicles* zu verwirklichen.



Matthias Cramer, der Autor von *Glen More II: Chronicles*, entwickelt und veröffentlicht seit 2010 erfolgreich Brettspiele. Sein Debütwerk *Glen More* wurde für den International Gamers Award nominiert. Mit *Lancaster* gewann Matthias den Dutch Game Award und eine Nominierung für das Kennerspiel des Jahres, die Expertenspiel-Kategorie des Spiel des Jahres Awards. *Rokoko*, das er mit Louis und Stefan Malz entwickelte, wurde ebenfalls für das Kennerspiel des Jahres nominiert. Seine Ludografie umfasst großartige Spiele wie *Helvetia*, *Kraftwagen* und *Dynasties*.



Klaus-Jürgen Wrede, Autor von *Carcassonne* und Gastdesigner des Chronicle *Highlander - there can be only one*. Seit dem Besuch der Spielmesse in Essen 1989 wurde das gelegentliche Spielen zu einer großen Leidenschaft, und schon bald folgte die Entwicklung und Umsetzung eigener Spielideen. *Carcassonne* wurde 2001 zum Spiel des Jahres gewählt und erhielt im selben Jahr den Deutschen Spielepreis und viele internationale Auszeichnungen. Weitere Spiele wurden von der Jury Spiel des Jahres mehrfach auf die Empfehlungsliste gesetzt. Bei der Erfindung von Spielen reizt Klaus-Jürgen Wrede vor allem die Umsetzung historischer Themen in familienfreundliche Spiele.



Arve D. Fühler ist der Designer der *Penny Mobs Chronicle*. Der Name Arve ist auf seine viertel-finnische Abstammung zurückzuführen. Geboren 1966 in Frankfurt am Main in Deutschland. Als Spieleautor ist Arve fasziniert davon, kreative Ideen und Lösungen zu finden und zu entwickeln: Wie kann ein Thema, ein Mechanismus oder ein komplexer Prozess in ein einfaches, spielerisches und unterhaltsames Aktionssystem umgesetzt werden? Wie kann eine ästhetische, visuelle und haptische Umsetzung gestaltet werden? Die Beantwortung dieser Fragen treibt Arve an, großartige Spiele wie *TA-KE*, *Festo!*, *El Gaucho* und *Pagoda* zu entwickeln. Arves nächstes Spiel (Prototypenname ) wird von Funtails veröffentlicht werden.



Die Spieleautoren Südschwarzwald, kurz SAS, sind ein junger Zusammenschluss von engagierten Spieleautoren und Spieltestern in Freiburg, Deutschland. Seit 2013 trifft sich die Gruppe einmal pro Woche, um gemeinsam zu testen, zu diskutieren und zu verbessern. Darüber hinaus organisiert die SAS größere Testtage in der Region. Neben den eigenen Entwicklungen stehen auch immer wieder Tests für Verlage auf dem Programm. So entstand die Zusammenarbeit mit Funtails. Einige Mitglieder der SAS waren intensiv an den Tests des Spiels und den Chronicles beteiligt und trugen auch die Promo-Chronicle *What Lurks Beneath* bei. Beteiligt waren: Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin & Rebekka Zeeb.

## Credits

Game Design:	Matthias Cramer
Creative Direction:	Steffen Rühl
Development:	Andreas Geiermann, Steffen Rühl, Ingelis Wipfelder
Production:	Nils Herzmann
Art Direction:	Daniel Müller
Illustrations:	Hendrik Noack, Jason Coates
Community Management:	Andreas Geiermann, Nils Herzmann, Ingelis Wipfelder
Proof Readers:	Miguel Conceição, Christian Flender, David McMillan, Stephen Orr, Winona So, Tyler Somer
Additional Design and QA:	Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin Zeeb, Rebekka Zeeb

## Special Thanks

**Unser besonderer Dank gilt allen unseren Kickstarter-Backern, die uns bei der Finanzierung unseres ersten Brettspiels unterstützt haben. Eure Rückmeldungen und euer Feedback waren unglaublich hilfreich!**

### **Das Funtails-Team möchte sich besonders bedanken bei:**

André Beautemps, Uli Blennemann, Andreas Buhlmann, Stefan Burkhardt, Luca Vince Caltabiano, the wrong Jason Coates, Marty Connell, Christwart Conrad, Susanne Cramer, Jan Cronauer, Kevin Delp, Dean Dunning, Sven Engelken, Christian Flender, the HAL9000 crew, Richard Ham, Tom Heath, Nils Herzmann, Karsten Höser, Jimmy Hudson, Mandi Hutchinson, Benjamin Knab, Jörg Köninger, Daniel Krause, Flavio De Leonardis Oivalf, Stefan Lampinen, Michael Liebe, Thomas List, Mike Love, Stefan Löw, Melanie & Angelo Marrandino, David McMillan, Jon McPeters, Matthias Nagy, Tilman Petters, Tim Plöger, Christoph Post, Jeremy D Salinas, Frank Schmidtsdorff, Brody Sheard, Stephanie Straw, Jenni Stephens, Ellie und Chris, Markus Weihrauch, Michael J Wright, Dominik Zöllner.

### **Andreas:**

Ein großes Dankeschön an Nicole Bechler für ihre Unterstützung im letzten Jahr. Hätte es ohne dich nicht geschafft <3 Vielen Dank an Steffen, dass er diese riskante Reise gemeinsam unternommen hat!

Vielen Dank an Nils, Ingelis & Daniel für die großartige Teamleistung. Ihr seid großartig!

Vielen Dank an Benjamin Sandberg & Christian Fern für persönliche Unterstützung und Einblicke in Kickstarter. Bro Hug! Vielen Dank an Freio, Anna und Thomas für Ihre tolle Arbeit an unserem Kickstarter-Video. Es lief besser, als wir es uns je erhofft hatten!

Vielen Dank an Klaus-Jürgen Wrede, der ein rundum netter Typ ist!

Vielen Dank an Jamey Stegmaier für die Arbeit an seinem Kickstarter-Blog. Sie war von unschätzbarem Wert!

### **Daniel:**

Mein Dank gilt Steffen Rühl, der es mir ermöglicht hat, an diesem Spiel zu arbeiten, und dem großartigen FUN-TAILS-Team. Es hat Spaß gemacht, mit euch zusammenzuarbeiten! Ich möchte auch meiner zukünftigen Frau Franziska danken. Danke, dass du mich dabei unterstützt hast, meine Träume wahr werden zu lassen. Ich liebe dich!

### **Nils:**

Besonderer Dank geht an Peter Csuka, Dan & Frank DiLorenzo, Judith & Charlotte Herzmann, Jamey Stegmaier, Matthias Trojnar

### **Steffen:**

Ich möchte meiner Frau Jutta danken: Ich liebe dich dafür, dass du mich unterstützt, wenn ich verrückte Ideen wie diese habe, und mich dabei unterstützt, meinen Traum wahr werden zu lassen. Danke an meine wunderbaren Töchtern Svea und Liv: Euer Lächeln hält mich in schwierigen Zeiten am Leben. Jetzt macht das Licht aus! Besonders dankbar bin ich für das tolle Funtails-Team und deren Familien, die dies alles ermöglicht haben. Besonderer Dank gilt Matthias Cramer, Gerhard Gohr, Stefan Kalveram, Astrid Krings-Gohr, Thomas und Liisa List, Mike Love, Claudia Scarabis, Julian Sommer, Marc Sommer.

In Erinnerung an Jörg Rohrer.



**Glen More**  
Chronicles



Es war eine aufregende Reise und gleichzeitig ein erster Schritt. Vor *Glen More II: Chronicles* gabe es kein *Funtails*. Dieses Projekt ist - und wird es bleiben - unser Erstlingswerk, mit viel Idealismus, ein paar rauen Ecken und Kanten sowie enorm viel Herzblut und Liebe. Wir haben viel gelernt: einiges hätten wir besser anders gemacht, einiges werden wir in Zukunft anders machen.

Vieles jedoch würden wir auch in Zukunft immer wieder so machen: Mit der Liebe zu(m) Spielen immer wieder hart daran arbeiten, etwas zu schaffen, da es verdient in dieser Welt zu existieren. So wie *Glen More II* einmal als Gedanke begann: Dieses Spiel sollte es geben!

Tut es jetzt.

