

# Glen More

C h r o n i c l e s



12+



2-4



90-120

Base Game  
Rulebook



# Glen More II: Chronicles

## 1. Vezměte dílek

Na rozdíl od mnoha jiných her není ve hře Glen More II: Chronicles pevně dané pořadí hráčů. Na tahu je vždy hráč, jehož figurka je poslední na rondelu.



Na řadě je tedy červený hráč (jeho figurka je poslední v řadě), ten přesune figurku na libovolný dílek a vezme ho.



## 2. Pokud to je dílek území, přidejte ho ke svému území

Umístěte dílek podle pravidel pro umístění.



## 3. Aktivujte nový a všechny sousední dílky ...

... v libovolném pořadí, které si vyberete ...



... k získání surovin a/nebo vítězných bodů, k přesunu Skotů a k výrobě whisky.



Získané suroviny umístěte na dílek (maximálně 3)



## - Souhrn hry

Poté je řada na dalším hráči. Žlutý je poslední na rondelu, a proto hraje on. Žlutý hráč postoupí na dílek osoby Robert Bruce a vezme si ho.



### 4. Pokud je to osoba, položte na klanovou desku žeton klanu.

Dílek osoby odloží hráč stranou (poblíž svých sudů s whisky a speciálních karet památek).



Umístěním žetonu klanu získá hráč užitečné jednorázové nebo trvalé efekty.



### 5. Doplněte dílky na rondel



### 6. Proběhnou čtyři bodovací kola a závěrečné bodování.

Když hra po proměnlivém počtu kol skončí, vyhrává hráč, který získal nejvíce vítězných bodů.





# Úvod

Ve hře Glen More II: Chronicles se každý z hráčů stane vůdcem jednoho skotského klanu v období od raného středověku až po 19. století, a snaží se rozšířit jeho území a bohatství. Úspěch klanu závisí na vaší schopnosti činit správná rozhodnutí ve správný čas - pěstujte ječmen na výrobu whisky, prodávejte zboží na nejlepších trzích, uzavírejte spojení s jinými klanů skotské Vysočiny a získávejte kontrolu nad památkami, jako jsou jezera a hrady.

Zanechává váš klan největší dopad ve skotské historii? Pokud jste nasbírali nejvíce vítězných bodů (VB), pak jste to zvládli! Vyhráváte hru a váš klan stojí nad všemi ostatními. Slàinte mhath!

# Popis hry

- ▶ Hráč, který je na rondelu na poslední pozici, se posune dopředu na libovolný vybraný dílek (1a).
- ▶ Dílek si hráč vezme (1b) a přidá ke svému území (2), aktivuje nový dílek (3) a až 8 sousedních dílků (získané suroviny umísťuje na dílky), nebo ...
- ▶ ... pokud je to dílek osoby, položí ho stranou kvůli bodování a umístí žeton klanu na klanovou desku.
- ▶ Na rondel se doplní jeden nebo více dílků z příslušné hromádky dílků.
- ▶ Následně je na tahu další hráč na poslední pozici.
- ▶ Po dobrání každé hromádky dílků proběhne bodování.
- ▶ Po čtvrtém bodování nastává konec hry a závěrečné bodování.

Hru lze rozšířit a měnit přidáním jedné nebo více kronik; prvních pár her je ale doporučujeme nepoužívat.

# Herní komponenty

1 rondel



1 klanová deska





# Herní komponenty

40 figurek Skotů (10 v každé barvě)



40 žetonů klanu (10 v každé barvě)



40 mincí



1 šestistěnná kostka (s hodnotami 1-1-1-2-2-3)



8 kronik k rozšíření základní hry (včetně dalšího obsahu)



70 žetonů vítězných bodů (VB) v následujících hodnotách:  
20x 1VB 15x 3VB 15x 5VB 15x 10VB 5x 50VB



90 žetonů surovin:

20x ječmen 20x dřevo 20x kámen 15x ovce 15x dobytek



11 karet památek



25 sudů whisky



4 dílky domácího území, které tvoří startovní vesnice (vlevo) a rodný hrad (vpravo). Pro účely hry je považován za 2 samostatné dílky.



5 dílků S (startovní dílky)

14 dílků A

17 dílků B

17 dílků C

17 dílků D



1 dílek David Hume



Poznámka k obsahu **kronik**:

Každá kronika přidává do základní hry nová pravidla a komponenty. Pro zachování přehlednosti je v pravidlech nejprve popsána základní hra bez těchto komponent. Pravidla pro každou kroniku jsou podrobně popsána dále v knize pravidel.



## 1. Základní nachystání

Každý hráč si vybere jednu barvu a získá:  
 ▶ Dílek domácího území ve své barvě (dvojitý dílek skládající se z rodného hradu a startovní vesnice)

- ▶ Všechny Skoty ve své barvě
- ▶ Všechny žetony klanu ve své barvě

Každý hráč umístí 1 Skota do své startovní vesnice.

## 2. Nachystání stolu

▶ Do středu stolu položte klanovou desku a rondel.

▶ Poblíž připravte zásobu následujících komponent: sudy s whisky, žetony surovin (dřevo, kámen, ječmen, ovce, dobytek), mince a žetony vítězných bodů.

▶ Karty památek umístěte vedle rondelu. Na začátku hry doporučujeme připravit lícem nahoru pouze karty památek A a karty B, C a D přidat, až do hry přijdou příslušné dílky.

## 3. Určení pořadí hráčů

▶ Vezměte do dlaně 1 Skota od každé barvy a za zády je zamíchejte.

▶ Pokládejte figurky v náhodném pořadí po sobě jdoucí políčka na rondelu, počínaje libovolným políčkem.

▶ Hráč s figurkou na posledním políčku je začínajícím hráčem a získá 5 mincí, další hráči v pořadí obdrží 6, 7 a 8 mincí.

### 2 hráči

Umístěte kostku na políčko před první figurku (po směru hodinových ručiček).

### 3 nebo 4 hráči

Ve hře 3 a 4 hráčů je použití kostky nepovinné (zkracuje herní dobu). Pokud ji chcete použít, umístěte kostku na políčko před první figurku (po směru hodinových ručiček).

## 1 Domácí území červeného



Skoti



Mince



Žetony klanu



## RONDEL



Prázdné políčko za poslední figurkou

## KARTY PAMÁTEK

## Co jsou kroniky?

Každá kronika je samostatným rozšířením, které přidává do hry nové možnosti a mechaniky. Novým hráčům doporučujeme zahrát si několik her Glen More II: Chronicles úplně bez kronik, po seznámení s hrou přidat jednu kroniku a později zkusit kombinace dvou a více kronik. Kroniky je možné mezi sebou libovolně kombinovat.

Až budete bez problémů zvládat základní herní mechaniky, přidejte 1. kroniku „Závod lodí“.



## 2 Suroviny



**Poznámka:** Suroviny, mince, sudy whisky a vítězné body jsou neomezené; pokud vám něco z toho dojde, použijte vhodnou náhradu. Figurky Skotů jsou omezené.



## KLANOVÁ DESKA

6



Dílek David Hume umístěte poblíž klanové desky



## 4. Příprava hromádek dílků

- Roztřídte a zamíchejte 4 hromádky dílků (označené A až D) a lícem dolů je rozložte na označené lokace na rondelu.
- Dílek „END“ vložte zhruba doprostřed hromádky D.

## Příprava první hry

Pro první hru, nebo pokud dáváte přednost kratší hře, doporučujeme umístit dílek „END“ na vršek hromádky D (místo doprostřed).

## 5. Příprava rondelu

- Vezměte 5 startovních dílků (označené S) a rozložte je lícem nahoru před figurky (nebo kostku), jak ukazuje obrázek.
- Zbývající políčka rondelu zaplňte dílky z hromádky A; ve směru hodinových ručiček.
- Políčko za poslední figurkou nechte vždy prázdné, jak ukazuje obrázek.
- Rondel by měl vypadat takto: Figurky 1, 2, (3, 4) → (kostka) → dílky S → dílky A → prázdné políčko.

## 2 nebo 3 hráči

Do každé řady na trhu položte na pozici s číslem 1 minci ze společné zásoby.

## 6. Rozmístění dalších komponent

- Dílek David Hume nechte poblíž klanové desky.

## Pokročilé nachystání hry

- Hraní s kronikami může změnit některé kroky přípravy hry. Tyto změny naleznete v pravidlech příslušné kroniky; během přípravy postupujte podle nich.
- Vyberte si kroniky, které chcete použít.
- Přidejte obsah kronik do hry podle pravidel pro kroniky.

## Před první hrou

Po vyloupání dílků vyřídte herní komponenty určené pro kroniky a umístěte je do příslušných krabiček. Herní komponenty určené pro konkrétní kroniky poznáte podle ikon; komponenty označené ikonou kroniky jen vložte do krabičky se stejnou ikonou.

Takto můžete snadno rozřadit komponenty pro všechny kroniky.

## Hraní hry

Hraje se na 4 kola. První kolo končí, jakmile je na rondel položen poslední dílek z hromádky A, druhé kolo skončí s posledním položeným dílkem B a třetí kolo končí poté co je na rondel položen poslední dílek C. Vždy, když je na rondel položen poslední dílek hromádky A-C, proběhne ihned bodování (viz Bodování na str. 16).

Čtvrté kolo skončí, jakmile všichni hráči překročí nebo dosáhnou dílku END.

Na konci hry proběhne závěrečné bodování (viz Konec hry na str. 16).

## Herní posloupnost

Pamatujte, že na rozdíl od mnoha jiných her zde není zavedeno pevné pořadí hráčů.

Na tahu je vždy hráč, jehož figurka je na rondelu na poslední pozici (vedle prázdného políčka); ten může svou figurku posunout na rondelu tak daleko, jak se mu zlíbí. Pokud je hráč i poté na poslední pozici, je znovu na tahu.

To znamená, že jednotliví hráči mohou mít během hry rozdílný počet tahů.

## Kostka

Kostka funguje jako fiktivní hráč, který náhodně odstraňuje dílky z rondelu a zkracuje tím herní dobu.

Tato část pravidel platí pouze v případě, že hráči používají kostku.

Pokud je kostka na poslední pozici, některý hráč s ní hodí a posune ji o tolik dílků, kolik na kostce padlo (nikoliv o příslušný počet políček, ale dílků; políčka obsazená figurkami hráčů přeskakujte). Pokud kostka ukončí pohyb na dílku označeném ikonou kroniky (viz Popis dílku na str. 8), přesune se vpřed na nejbližší dílek, který žádnou ikonu kroniky nemá. Po přesunu kostky odebere hráč dílek, na kterém pohyb kostky skončil, a umístí ho na odhazovací hromádku; kostka zůstane na prázdném políčku. Kostka nikdy nemůže tímto způsobem odstranit dílek END.

Po pohybu kostky (a pravděpodobném odstranění dílku) je na tahu opět poslední hráč na rondelu.

### Příklad:

Na kostce padlo 2, a proto ji hráč přesune o dva dílky. Na druhém dílku je ikona kroniky, proto je dílek ignorován, kostka postoupí na další v řadě a dílek Loch Lochy se přemístí na odhazovací hromádku.





# Tah

Tah hráče probíhá následujícím způsobem:

- ▶ Hráč přesune svou figurku po rondelu na libovolné políčko s dílkem.
- ▶ Hráč si vezme příslušný dílek (v případě potřeby zaplatí jeho cenu) a umístí ho na příslušné místo.
- ▶ Dílek je umístěn podle běžných pravidel (viz Umístění dílku na str.10).
- ▶ Hráč aktivuje právě umístěný a všechny (až 8) sousední dílky (viz Aktivace dílků na str.12-14).
- ▶ Hráč doplní 1 nebo více dílků z aktuální hromádky na rondel, aby zaplnil všechna prázdná políčka s výjimkou políček obsazených figurkou a políčka za poslední figurkou.

**Výjimka:** Dílek END (viz str.16).

Pokud je na rondel umístěn poslední dílek z hromádky A-C, proběhne bodování.

V případě hromádky D proběhne bodování, když se všichni hráči přesunou na nebo za dílek END.

**Poznámka:** Pokud všichni hráči přesunou figurky za dílek, aniž by si ho někdo vzal, je dílek přemístěn na odhazovací hromádku. Tak se může stát, že hráč na konci tahu přidává na rondel více než 1 dílek.

## Popis dílku

Každý dílek obsahuje jeden nebo více symbolů.

Název dílku; tento údaj nemá žádný herní efekt.

Cena dílku (pokud nějaká je) v surovinách, mincích, whisky nebo Skotech.

Jednorázový efekt, který se spustí připojením dílku k území hráče.



Typ dílku. Na typ dílku se během hry mohou odkazovat různé herní efekty.

Symbol řeky označuje, že dílkem protéká řeka.

Symbol kroniky. Každá kronika má svůj vlastní symbol. Každý symbol kroniky představuje i ochranu proti kostce (viz Kostka na str. 7).

Efekt, který má dílek při aktivaci (viz Aktivace dílku na str. 12-14).

**Omezení kapacity:** Na každém dílku mohou ležet maximálně 3 suroviny.



Symbol ochrany. Hráč může přes tento dílek přejít, ale nesmí zde se svou figurkou zastavit.



# Trh

Kdykoli během svého tahu může hráč nakupovat nebo prodávat suroviny na trhu.

Trh se nachází uprostřed rondelu a zobrazuje řadu očíslovaných polí (1, 2, 3) pro každou z pěti surovin.

## Nákup

Když chce hráč nakupovat, umístí uvedený počet mincí na první volné políčko (nejvíc vlevo) v řadě u příslušné suroviny a jednu surovinu získá. Když u suroviny nejsou volná políčka, nelze ji koupit.

Hráč smí koupit libovolné množství surovin, ale musí je ihned využít k úhradě svých dalších akcí (např. cena dílku, výměna za jinou surovinu atd.).

**Žádnou zakoupenou surovinu si hráč nemůže nechat v zásobě.**

## Prodej

Chce-li hráč prodat surovinu, vrátí ji do společné zásoby a vezme si hromádku mincí, která je v řadě příslušné suroviny na políčku nejvíc vpravo. Hráč smí prodávat suroviny, dokud jsou na trhu v příslušném řádku nějaké mince; pokud je řádek prázdný, příslušnou surovinu nelze prodat. Hráč smí ve svém tahu prodat libovolný počet surovin.

Prodej může proběhnout kdykoli v tahu hráče, a to i před aktivací dílku (aby se vytvořil prostor pro nové suroviny).



Matouš aktivoval dílek Butcher a koupí dobytek. Položí dvě mince na první prázdné pole v příslušném řádku a dobytek hned utratí, protože koupené suroviny si nelze ponechat.

Poté Matouš prodá jednu ovci. Vrátí ji do společné zásoby a vezme si největší hromádku mincí v řádku této suroviny (v tomto případě 3 mince).

Prázdné řádky trhu používají hráči, pokud hrají s některými kronikami.

**Poznámka:** Sudy whisky a Skoty nelze kupovat ani prodávat! Nejsou to suroviny.

## Zpřehlednění trhu

Při prvních hrách není na škodu umístit na každé políčko trhu 1 kus příslušné suroviny. Pokud si hráč surovinu koupí, vezme ji z políčka trhu a nahradí ji odpovídajícím počtem mincí. Pokud hráč prodává, vezme si mince a položí prodanou surovinu na jejich místo. Tak je snadnější určit, které suroviny jsou k dispozici – i když za cenu poněkud větší manipulace s komponenty.

Děkujeme Rahdovi za tento skvělý nápad.



## Získání dílku

- ▶ Hráč přesune svou figurku na dílek podle svého výběru.
- ▶ Pokud je na dílku uvedena cena, musí ji hráč zaplatit dříve, než dílek získá. Může to udělat utracením odpovídajících surovin z libovolného dílku na svém území, nebo mincemi ze své zásoby. Alternativně lze použít trh a potřebné suroviny nakoupit (viz Trh na str. 9). Pokud je cenou Skot, musí ho hráč odebrat z dílku na svém území a vrátit si ho do zásoby.
- ▶ Pokud hráč nemůže cenu dílku zaplatit, nemůže si příslušný dílek vybrat.
- ▶ V ojedinělých případech, kdy hráč nemůže legálně získat žádný z dílků na rondelu, může se přesunout na libovolný dílek a odhodit ho; poté získá 1 minci NEBO 1 bod pohybu (viz Typy aktivací na str. 13).



Získá-li hráč osobu, viz Osoby, žetony klanu a klanová deska str. 15



Získá-li hráč jakýkoliv jiný dílek, viz Umístění dílku níže.

## Umístění dílku

Při umisťování dílku, musí hráč dodržet následující pravidla.

- ▶ Každý dílek musí být umístěn tak, aby se alespoň 1 jeho strana dotýkala okraje již umístěného dílku. Nestačí, aby se dotýkal pouze rohem.



- ▶ Nový dílek musí kolmo nebo úhlopříčně sousedit s libovolným Skotem hráče.

**Důležité:** Pokud místo, kam chce hráč nový dílek umístit, nesousedí s žádným jeho Skotem, nemůže to udělat.



Dílkem domácího území protéká řeka.

- ▶ Všechny dílky, jimiž protéká řeka, musí být umisťovány tak, aby byla řeka prodloužena (na libovolnou stranu).
- ▶ Žádný dílek bez řeky nelze umístit vlevo ani vpravo od dílku s řekou.
- ▶ Na území každého hráče může být pouze 1 řeka.



Území hráče tvoří vždy dílek domácího území a k němu připojené dílky.



## Příklady umístění dílku:



Umístění dílku Halkirk na toto místo by stvořilo další řeku, což není povoleno.



Umístění dílku Lochridge na toto místo by přerušilo řeku, což není povoleno.



Umístění Lochridge sem také není možné, protože na sousedním dílku není žádný Skot.



Halkirk umístěný sem naváže na jedinou povolenou řeku.



Nakonec dílek Lochridge našel místo, kam patří.



## Přestavba dílků

Některé dílky jsou určeny k přestavbě dílků stejného typu. Takové dílky jsou označeny odpovídajícím symbolem ve zlaté barvě. Dílky přestavby zobrazují symbol přestavby společně se symbolem typu dílku, který lze přestavět (viz příklad přestavby na této stránce). Je nutné dodržet všechna obvyklá pravidla pro umístování dílků, jako je například přítomnost Skota na sousedním dílku.

Dílek přestavby může být umístěn pouze na jiný dílek, nikdy samostatně.

Přestavba dílku:

- ▶ Typ dílku přestavby se musí shodovat s typem dílku, který nahrazuje.
- ▶ Pravidla pro řeku musí být dodržena i při přestavbě (viz str. 10).
- ▶ Dílek přestavby se pokládá na dílek, který nahrazuje.
- ▶ Po zbytek hry se používá pouze dílek, který je nahoře a tudíž viditelný.

Výhody získané z jednorázových efektů nahrazeného dílku hráčům zůstávají (viz Jednorázové efekty na str. 12). Pokud například hráč přestaví dílek, díky němuž získal kartu památky, nemusí tuto kartu vracet. Skoti a suroviny se z nahrazeného dílku přesunou na nově umístěný dílek.

Po svém umístění je aktivován dílek přestavby a všechny sousední dílky stejně, jako je tomu u běžných dílků.

Přestavět je možné i dílek přestavby, který už má hráč na svém území.

## Příklad přestavby:



Tento dílek přestavby lze umístit na dílek pod ním. Na obou je symbol vesnice, řeka není přerušena a na sousedním dílku se nachází Skot.

Symbol vesnice



Symbol pro přestavbu vesnice





## Jednorázové efekty

Jakmile hráč připojí ke svému území nový dílek, aktivuje se jednorázový efekt v jeho levém dolním rohu.

### Typy jednorázových efektů:



#### Karta památky:

Hráč si vezme kartu památky se stejným názvem, využije její efekt (viz Dodatek 1 na str. 17) a pak položí kartu poblíž svého území. Některé karty památek poskytují jednorázové efekty, některé trvalé efekty a některé efekty na konci hry.



#### Skot:

Hráč přemístí 1 Skota ze své zásoby na nově umístěný dílek.



#### Bonusová surovina:

Hráč si vezme 1 surovinu podle vlastního výběru (dobytek, ovce, dřevo, kámen nebo ječmen). Sudy whisky nejsou surovinou a nelze je tímto způsobem získat.



#### Žeton klanu:

Hráč podle obvyklých pravidel umístí žeton svého klanu na klanovou desku (viz Osoby, žetony klanu a klanová deska na str. 15).



#### Whisky:

Hráč si ze společné zásoby vezme jeden sud whisky a umístí ho poblíž svých dílků osob a karet památek. Zásoba whisky je neomezená.



#### Mince:

Hráč si ze společné zásoby vezme 1 minci.



#### Vítězné body (VB):

Hráč získá uvedený počet VB.

## Aktivace dílku

Jakmile hráč připojí ke svému území nový dílek, aktivuje se efekt nového i všech sousedních dílků.

Hráč může aktivovat nový dílek a každý sousední dílek, a to v libovolném pořadí. Za sousední dílky považujeme všechny dílky kolmo i úhlopříčně sousedící s nově umístěným dílkem.

Každý dílek může být aktivován a přinést hráči uvedenou výhodu pouze jednou za tah, pokud pravidla výslovně neříkají něco jiného. Ikona v pravém dolním rohu uvádí, jaký efekt dílek při své aktivaci má.



Aktivuje se nově umístěný dílek.

Zároveň se aktivují všechny sousední dílky.

### Každá aktivace je dobrovolná.

Hráč si může vybrat pořadí aktivací, ale každou aktivaci musí vyřešit před spuštěním další aktivace (viz Příklad aktivace na str. 14).



# Aktivace dílku

## Typy aktivací:

### Získávání surovin

- Hráč si ze společné zásoby vezme zobrazenou surovinu a umístí ji na aktivovaný dílek.
- Hráč si ze společné zásoby vezme libovolnou surovinu (dřevo, kámen, ječmen, dobytek, ovci) a umístí ji na aktivovaný dílek.
- Hráč si ze společné zásoby vezme zobrazené suroviny a umístí je na aktivovaný dílek.



**Důležité:** Na každý dílek lze umístit maximálně 3 suroviny. Jakékoliv další suroviny jsou ztraceny.

### Výměna surovin

*Lze měnit suroviny za VB, sudy whisky a umístění žetonů klanu. Utracené suroviny se vždy vracejí do společné zásoby.*

- Hráč může vyměnit 2 nebo 4 odlišné suroviny podle svého výběru za 4 nebo 8 vítězných bodů.
- Hráč může vyměnit libovolnou kombinaci zvířat za uvedené vítězné body (například za 1 dobytek a 2 ovce získá 8 vítězných bodů).
- Hráč může vyměnit libovolnou kombinaci 3 surovin za 7 vítězných bodů (například za 1 ovci a 2 kameny získá 7 vítězných bodů).
- Hráč může vyměnit zobrazené suroviny za uvedené vítězné body.
- Hráč může utratit jednu libovolnou surovinu a za to podle obvyklých pravidel umístit žeton svého klanu na klanovou desku.
- Hráč může vyměnit 1 ječmen za 1 sud whisky.



### Body pohybu

Za každý aktivovaný dílek se symbolem pohybu získá hráč jeden bod pohybu.

Každý bod pohybu umožňuje jednomu Skotovi kolmý nebo úhlopříčný pohyb z jeho dílku na sousední dílek na území hráče.

Pokud hráč získá více bodů pohybu, můžete je použít k přesunu více Skotů nebo k přesunutí některé z nich vícekrát.

Hráč může využít žádné, některé nebo všechny získané body pohybu.

### Vítězné body

Po aktivaci dílku hráč ihned získá uvedený počet vítězných bodů.



### Dílky přestavby

Když hráč umístí dílek přestavby (viz Přestavba dílků na str. 11), je tento dílek a všechny sousední dílky aktivován jako obvykle. Nahrazený dílek, je nadále zakryt dílkem přestavby a nemůže být už nikdy aktivován, ani se nepočítá při závěrečném bodování.



# Aktivace dílku

## Příklad aktivace:



Dílek Halkirk je umístěn vedle rodného hradu.



Nejprve se spustí jednorázový efekt nového dílku; na dílek Halkirk je umístěn Skot.



Aktivuje se dílek Halkirk (1 bod pohybu) a také všechny sousední dílky (1 bod pohybu z rodného hradu a dřevo z dílku Inshriach).

Na dílek Inshriach je umístěno jedno dřevo a červený hráč smí použít 2 body pohybu a přesunout své Skoty.



Později ve hře červený hráč Halkirk přestaví. Dílek přestavby mu jako jednorázový efekt přinese kartu památky a Skota.

Poté je aktivován nový a všechny sousední dílky, které vygenerují 2 body pohybu (1 z nového dílku a 1 znovu z rodného hradu) a jedno dřevo z dílku Inshriach.



# Osoby, žetony klanu a klanová deska



Pokud si hráč vezme osobu, nepřipojuje dílek ke svému území, ale odloží ho stranou (poblíž svých sudů whisky a karet památek). Dílky s osobou neaktivují žádné dílky na území hráče a nepočítají se do velikosti území v závěrečném bodování.

Dílky osob nicméně spouští jednorázový efekt; hráč může cestovat, aby získal přízeň ostatních klanů:

- ▶ Hráč umístí žeton svého klanu na některý volný erb klanu na klanové desce.
- ▶ Hráč musí zaplatit cestovní výlohy uvedené na cestě spojující vybraný erb • se startovním políčkem, nebo
- s nejbližším erbem, který už je obsazen žetonem klanu libovolného hráče.
- ▶ Cestovní výlohy zaplatí hráč do společné zásoby. Není-li hráč schopen či ochoten zaplatit, nesmí na příslušný erb žeton svého klanu položit.
- ▶ Po zaplacení a umístění žetonu klanu, získá hráč bonus uvedený v erbů.
- ▶ Popis bonusů jednotlivých erbů je uveden v Dodatku 2 na str. 17.

▶ Každý erb na klanové desce lze využít pouze jednou za celou hru.

**Příklady:** Na začátku hry ještě není na klanové desce umístěn žádný žeton klanu a určující jsou cestovní výlohy na cestě od startovního políčka. Když hráč umístí žeton svého klanu na erb klanu MacLeod (aby získal 3 mince), nemusí platit žádné cestovní výlohy, protože mezi startovním políčkem a erbem klanu MacLeod nejsou žádné uvedeny.

Za umístění žetonu klanu na erb klanu McKay by ve stejné situaci hráč zaplatil 2 mince, neboť mezi startovním políčkem a erbem klanu McKay jsou dvě cesty s cestovními výlohami 1 mince.



Situace na klanové desce na začátku hry.

**Později ve hře ...**  
Umístění žetonu klanu na erb MacLachlan (zisk 1 VB za každý nevyužitý bod pohybu) stojí hráče jen 1 minci, protože na erbů klanu MacMillan, který je nejbližší, leží žeton klanu. Nezáleží na tom, kterému hráči žeton patří, cenu totiž vždy určuje cesta z nejbližšího erbů obsazeného žetonem klanu, což je v tomto případě erb MacMillan.





# Bodování

## Bodovací kola

Ve hře jsou dohromady 4 bodovací kola. První tři proběhnou ve chvíli, kdy je na rondel umístěn poslední od každého dílku (A, B, C). Čtvrté bodování je vysvětleno v následující části (Konec hry).

Každé bodování probíhá následovně:

- ▶ Hra se pozastaví.
- ▶ Při každém bodování porovnají hráči své úspěchy s hráčem, který v každé kategorii dosáhl nejméně:
  - počet Skotů na dílku rodného hradu (nikoli na jiných hradech)
  - počet karet památek
  - počet sudů whisky
  - počet dílků osob
- ▶ Hráč získá body za svůj náskok před hráčem, který má **NEJMÉNĚ** od každé položky.

Rozdíl od hráče s nejnižším počtem	1	2	3	4	5
Získané vítězné body	1	2	3	5	8

**Příklad:** Hráči porovnávají počet karet památek. Matouš má 5 karet, Andrea 3 a Štefan 1: Matouš má o karty 4 více než hráč s nejmenším počtem karet památek (Štefan) a získá za to 5 vítězných bodů. Andrea má o 2 karty památek více než Štefan a získá 2 vítězné body. Štefan má nejméně památek a proto nedostává žádné vítězné body.

**Nezapomeňte, že hráči si po bodování své Skoty, karty památek, sudy whisky i dílky osob nechají. Nevracejte je do zásoby.**

# Konec hry

Jakmile poslední hráč překročí nebo dosáhne dílku END, hra ihned končí a proběhne 4. bodování.

Hráč, který překročí dílek END, si jako obvykle vybere dílek z rondelu a umístí ho podle běžných pravidel. Pokud hráč nechce další dílek, může pro sebe hru okamžitě ukončit přesunem na dílek END. Na dílku END může stát libovolný počet figurek.

Pokud hráči používají kostku, odstraní ji ze hry, jakmile dosáhne dílku END.

Závěrečné bodování probíhá následovně:

- nejprve proběhne obvyklé bodování kola, jak je uvedeno v předchozí části (Bodování).
- poté se velikost území každého hráče porovná s nejmenším územím hráče (s nejméně dílky). Každý hráč ztrácí 3 vítězné body za každý dílek, o který má víc než hráč s nejmenším počtem dílků (osoby se do velikosti území nepočítají).

**Příklad:** Pokud má Andrea 15 dílků, Matouš 13 a Štefan 16, přijde Andrea o 6 bodů (o 2 dílky více než má Matouš, který jich má nejméně; za každý ztrácí 3 vítězné body) a Štefan ztratí 9 bodů (o 3 dílky více než Matouš, který jich má nejméně; za každý ztrácí 3 vítězné body).

- každý hráč získá 1 vítězný bod za každou minci, která mu zbyla.
- některé karty památek přidávají hráčům na konci hry další vítězné body.

Hru vyhrává hráč, který má nejvíc vítězných bodů.

Pokud dojde k remíze, vyhrává hráč, kterému zbylo nejvíc surovin.

Pokud je i nadále výsledek nerozhodný, je vítězství sdílené.



## Dodatek 1 – karty památek

Zde je detailně popsáno 11 karet památek ze základní hry. Některé kroniky přidávají další karty památek, ty jsou ale popsány v pravidlech pro příslušnou kroniku. Pokud karta památky obsahuje jednorázový efekt (označený symbolem blesku) bude spuštěn ještě před aktivací běžného efektu karty.

### **Armada Castle:**

Za každou z prvních 8 mincí získá hráč při závěrečném bodování 2 vítězné body místo obvyklého 1 bodu.

### **Donan Castle:**

Hráč ihned umístí žeton svého klanu na klanovou desku; platí obvyklá pravidla (viz str. 15).

### **Castle of Mey:**

Hráč může ihned aktivovat všechny dílky na svém území. Stále platí, že každý dílek může být aktivován pouze jednou za tah.

### **Castle Stalker:**

Hráč si ze společné zásoby ihned vezme 3 mince.

### **Castle Moil:**

Při každém bodování přináší Skoti v rodném hradu dvojnásobný počet vítězných bodů. Pokud má tedy hráč v rodném hradu 3 Skoty, považuje je pro účely bodování za 6 Skotů.

### **Duart Castle:**

Hráč ihned umístí 1 žeton svého klanu na klanovou desku (platí obvyklá pravidla) a získá 1 minci.

### **Inverness:**

Hráč si ihned vezme 1 ječmen a položí ho na dílek Inverness. Také získá 1 sud whisky a umístí ho do své zásoby (poblíž svých dílků osob a karet památek).

### **Loch Lochy:**

Hráč ihned získá 2 libovolné suroviny (dřevo, kámen, ječmen, ovce nebo dobytek) a umístí je na dílek Loch Lochy.

### **Loch Morar:**

Hráč může se svého území odebrat až 2 dílky a vyřadit je ze hry. Všechny ostatní dílky musí zůstat na pozicích, které budou i nadále legální. Pomocí efektu karty památky Loch Morar je možné odstranit i dílek Loch Morar. Pokud hráč odstraní dílek přestavby, musí odstranit i všechny ostatní dílky pod ním. Pokud hráč odstraní dílek, který mu přinesl kartu památky, karta mu zůstane. Všechny suroviny a Skoty z dílků, které byly odstraněny, přesune hráč do svého rodného hradu. Tímto způsobem nelze odstranit startovní vesnici ani rodný hrad hráče.

### **Loch Ness:**

V každém svém tahu může hráč aktivovat 1 libovolný dílek navíc. Dílek se musí nacházet na jeho území, ale nemusí sousedit s dílkem Loch Ness ani s jinými dílky, které jsou aktivovány. Stále platí, že každý dílek může být aktivován pouze jednou za tah. Cena za umístění dílku Loch Ness je jeden Skot (jak je uvedeno na dílku); tento Skot musí pocházet z území hráče, ale nelze ho před odstraněním použít jako Skota, díky kterému je možné dílek Loch Ness umístit, protože je na sousedním dílku.

### **Loch Shiel:**

Hráč ihned umístí 1 Skota na dílek Loch Shiel a získá 1 sud whisky.

## Dodatek 2 – erby

Bonusy erbů klanů mohou být okamžité (symbol blesku) či trvalé (symbol ležaté osmičky). Pro získávání surovin stále platí limit 3 suroviny na jednom dílku. Erby klanů označené stejnou barvou jsou vždy stejně daleko od startovního políčka.

**Brodie:** Hráč ihned získá vítězné body za počet dílků s vesnicemi na svém území. Pokud má alespoň 3 vesnice, získá hráč 5 VB, pokud má 4 nebo více vesnic, získá 8 VB.



## Dodatek 2 – erby

**Cameron:** Hráč může ihned aktivovat 1 dílek s efektem výměny surovin a ihned získá 3 body pohybu. Stále platí, že každý dílek může být aktivován pouze jednou za tah.

**Chisholm:** Hráč ihned získá 1 ječmen a umístí ho na libovolný dílek. Také si vezme 1 Skota a umístí ho na libovolný dílek.

**Douglas:** Tento erb může být obsazen vícekrát a různými hráči. Hráč ihned získá 3 VB.

**Grant:** Hráč ihned získá vítězné body za dílky, na kterých je alespoň 1 Skot. Pokud má hráč Skoty aspoň na 5 různých dílcích, získá 5 VB. Pokud má Skoty na 6 a více dílcích, získá hráč 8 VB.

**Gunn:** Hráč ihned získá 1 ovci a 1 dobytek ze společné zásoby a umístí je na libovolné dílky.

**MacPherson:** Hráč ihned získá vítězné body za počet dílků přestavby na svém území. To zahrnuje i dílky přestavby, které byly sami nahrazeny. Pokud má hráč alespoň 2 dílky přestavby, získá 5 VB. Pokud má 3 nebo více dílků přestavby, získá 8 vítězných bodů.

**MacDonald:** Hráč ihned získá 1 kámen a 1 dřevo ze společné zásoby a umístí je na libovolné dílky.

**MacDonell:** Hráč může ihned aktivovat 1 dílek produkující suroviny a 1 dílek produkující whisky. Stále platí, že každý dílek může být aktivován pouze jednou za tah.

**MacGregor:** Toto je trvalý efekt. Kdykoli hráč aktivuje dílek produkující whisky, může se rozhodnout, že si nevezme soudek whisky a místo toho ihned získá 3 vítězné body. Pokud dílek nemá aktivační symbol, který mu umožňuje vyrobit sud whisky, nelze na něj tento efekt použít.

**Mackintosh:** Toto je trvalý efekt. Pro potřeby umisťování nových dílků považuje hráč všechny své dílky hradů za obsazené Skoty. Nový dílek tudíž může umístit v sousedství svého libovolného hradu, aniž by potřeboval Skota.

**MacLachlan:** Toto je trvalý efekt. Za každý nevyužitý bod pohybu může hráč získat 1 vítězný bod.

**MacLeod:** Hráč ihned získá 3 mince ze společné zásoby.

**MacMillan:** Hráč smí ihned odstranit 1 dílek svého území. Všechny ostatní dílky musí zůstat na pozicích, které budou i nadále legální. Pokud hráč odstraní dílek přestavby, musí odstranit i všechny ostatní dílky pod ním. Pokud hráč odstraní dílek, který mu přinesl kartu památky, karta mu zůstane. Všechny suroviny a Skoty z dílků, které byly odstraněny, přesune hráč na svůj rodný hrad. Tímto způsobem nelze odstranit ani startovní vesnici, ani rodný hrad.

**MacLean:** Hráč může aktivovat 1 dílek produkující zvířata a 1 dílek produkující whisky. Stále platí, že každý dílek může být aktivován pouze jednou za tah.

**McKay:** Hráč ihned získá dílek David Hume. Při bodování se tento dílek považuje za dvě osoby.

**McKinnon:** Hráč ihned získá 1 Skota a umístí ho na libovolný dílek. Navíc získá 2 mince ze společné zásoby.

**Munro:** Hráč si ihned vybere z odhazovací hromádky 1 dílek a postaví ho na své území, aniž by platil jeho cenu. Pokud si vybere dílek osoby, musí stále platit cestovní výlohy při umístění žetonu svého klanu (viz str. 15).

**Oliphant:** Hráč ihned získá vítězné body za mince, které právě má. Pokud má alespoň 9 mincí, získá hráč 5 vítězných bodů, pokud má 12 nebo více mincí, získá 8 vítězných bodů.

**Ross:** Hráč ihned získá 2 Skoty a umístí je na libovolné dílky.

**Sinclair:** Toto je trvalý efekt. Kdykoliv hráč aktivuje dílek s efektem výměny surovin, může jednu surovinu potřebnou k zaplacení nákladů nahradit mincí. Tento efekt lze použít při každé aktivaci pouze jednou a pouze pro jednu z potřebných surovin.

**Sutherland:** Hráč ihned získá vítězné body za počet dílků s řekou na svém území. Pokud má alespoň 4 dílky s řekou, získá hráč 5 VB. Pokud má 6 nebo více dílků s řekou, získá 8 VB.





Glen More  
Chronicles

