


Klany Kaledonii

 Klany Kaledonii to strategiczna gra ekonomiczna osadzona w XIX-wiecznej Szkocji. W tym okresie Szkocja przekształciła się z gospodarki głównie rolniczej w gospodarke uprzemysłowioną, silnie uzależnioną od handlu i eksportu. Wzrosła produkcja żywności, a importowana bawełna coraz częściej zastępowała len. Gdy pod koniec XIX wieku europejską produkcję wina i brandy spustoszyła plaga owadów, szkocka whisky stała się substytutem koniaku. Przemysł alkoholowy eksplodował, przekształcając whisky w najwyższej klasy napój alkoholowy w Europie.

W Klanach Kaledonii gracze reprezentują historyczne klany konkurujące o produkcję, handel i eksport produktów rolnych, jak również słynnej w całej Europie whisky!

Gracze: 1-4
 Czas: 30 min na gracza
 Wiek: 12+
 Autor: Juma Al-JouJou
 Ilustracje: Klemens Franz
 Wydawca: Czacha Games
www.czachagames.pl

Komponenty

Drewniane znaczniki

Zasoby:



Komponenty klanów:



Plansze



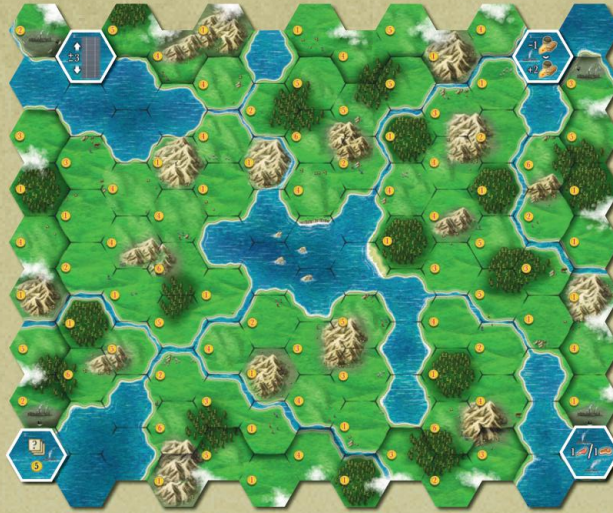
Pozostałe



Przygotowanie

Pierwsza gra

Kiedy grasz po raz pierwszy, zalecamy rozegranie gry z uproszczonymi zasadami. Zapoznaj się z różnymi wariantami rozgrywki na podstawie przykładu ze strony 9.

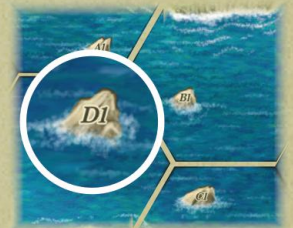


Uwaga: Pieniądze i zasoby są nieograniczone; jeśli wyczerpią się znaczki, możesz korzystać z kafelków zasobów lub innych dowolnych materiałów.



Kafelki Mapy

Mapa gry składa się z 4 dwustronnych modułów Map oznaczonych zarówno modułem (A-D), jak i stroną (1-2), oferujących 16 różnych konfiguracji Mapy. Losowo wybierz stronę dla każdego modułu Mapy i skonstruuj mapę gry, upewniając się, że skały pokazujące literę modułu są w porządku alfabetycznym zgodnie z ruchem wskazówek zegara i sąsiadują ze sobą na środku mapy (patrz ilustracja obok).



Kafelki Bonusów Portowych

Potasuj wszystkie płytki kafli portów i losowo wybierz 4. Umieść 1 kafel obok fabryki w każdym rogu Mapy. Rozmieszczenie kafli zależy od liczby graczy. Ikona 1-2 graczy wskazuje miejsce na wyłożenie kafli portów w grze dla 1 lub 2 graczy. Druga ikona wskazuje miejsce podczas rozgrywki dla 3-4 graczy. Odłóż wszystkie niewykorzystane kafle do pudełka.

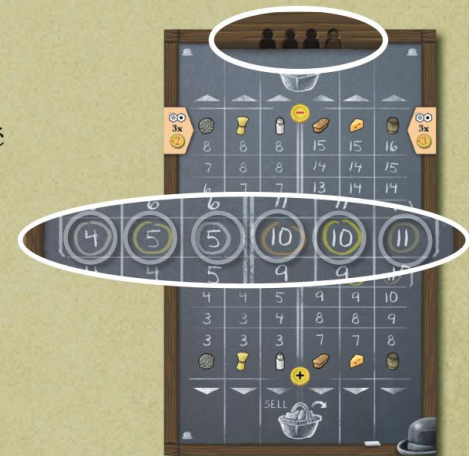
Plansza Rynku

Odwróć planszę Rynku na odpowiednią dla liczby graczy stronę i umieść przezroczyste znaczki cen na zaznaczonych cenach początkowych. Umieść 6 rodzajów towarów (Wełna, Mleko, Zboże, Chleb, Ser i Whisky) oraz ich kafelki poniżej Rynku w oddzielnych stosach.



Plansza Eksportu

Umieść planszę Eksportu obok mapy przedstawiającej tę stronę, na której widać ikonę pasującą do liczby graczy. Następnie potasuj kafle punktowania i wybierz losowo 5. Umieść je odkryte w losowej kolejności w 5 wgłębieniach wzdłuż krawędzi planszy eksportu. Przetasuj kontrakty eksportowe i ułóż je w zakryty stos. Następnie umieść po 1 odkrytym kontrakcie ze stosu na każdym polu na planszy Eksportu (w grze 1- i 3-osobowej 1 pole pozostaje puste). Umieść należące do graczy żetony chwały i znaczki importu (Bawełna, Tytoń i Trzcina cukrowa) w pobliżu planszy. Ikony przedstawiające kostki znajdujące się na stronie planszy przeznaczony dla 1-2 graczy są istotne tylko w grze jednoosobowej (patrz strona 8).



Przygotowanie Planszy Gracza

Każdy gracz wybiera kolor i bierze 1 **planszę gracza** oraz **wszystkie znaczniki w swoim kolorze**. Następnie każdy gracz wykonuje poniższe czynności.

1. Umieść wszystkie swoje znaczniki na odpowiednich polach na planszy gracza, po 4 z następujących: **Owce, Krowy, Serownie, Piekarnie, Pola** i **Gorzelnie**.

2. Umieść **8 Robotników** na 4 polach leśnych (drwale) i na 4 polach górskich (górnicy).

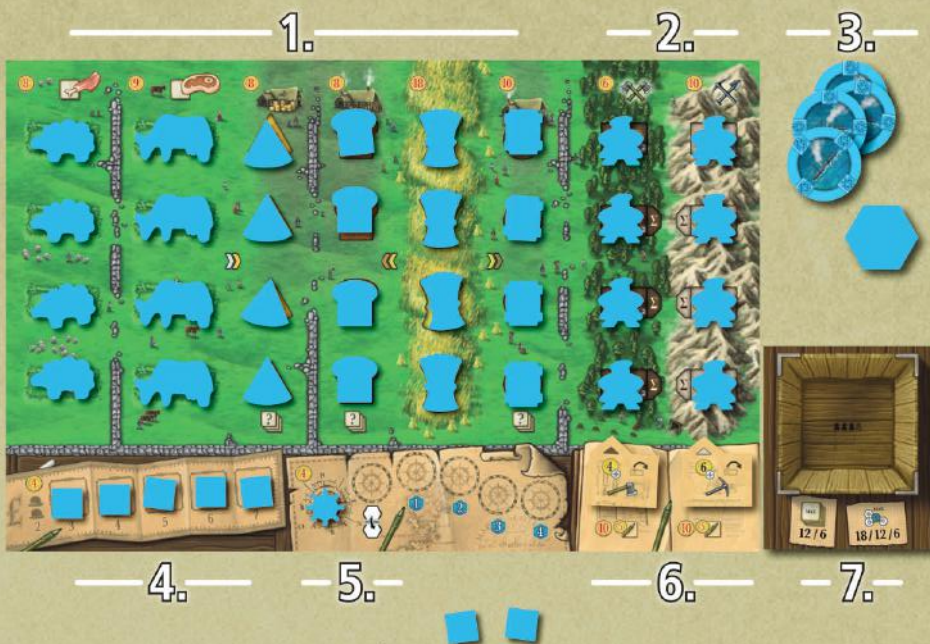
3. Weź **4 znaczniki premii portowych** i **1 znacznik Siedliska** w swoim kolorze.

4. Wypełnij **tor Kupca** pięcioma sześcianami, które reprezentują Kupców. Pozostałe dwie kostki znajdują się poniżej planszy gracza jako początkowe.

5. Umieść **znacznik Żeglugi** na pierwszym polu po lewej stronie toru Żeglugi.

6. Umieść **dwa kafelki Technologii** odwrócone na bok ze strzałką w lewym górnym rogu w odpowiednich miejscach poniżej Robotników na planszy gracza.

7. Weź **jeden kafelek pola eksportu** i umieść go obok planszy gracza stroną z ikoną pasującą do liczby graczy.



Kolejność w turze

Gracz rozpoczynający wybierany jest losowo. Kolejność tury w pierwszej rundzie jest zgodna z ruchem wskazówek zegara. Umieść znaczniki tur wszystkich graczy na torze kolejności tury na planszy eksportu. W kolejnych rundach gracze będą wykonywać tury zgodnie z kolejnością spasowania w poprzedniej turze.

Klany

Losowo dobierz o jeden kafelek klanu więcej od liczby graczy (np. 4 kafelki klanów w grze dla 3 graczy). Następnie losowo wybierz taką samą liczbę kafli startowych co kafli klanów i losowo umieść po jednym obok każdego klanu.

Zaczynając od ostatniego gracza i wykonując ruch w odwrotnym kierunku (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara), każdy gracz wybiera kafelek klanu i odpowiadający mu kafelek startowy i umieszcza oba przed sobą. Wobec tego gracz rozpoczynający będzie dokonywał wyboru jako ostatni i wybierze jeden z dwóch klanów. Klany opisano szczegółowo na końcu instrukcji. Gracze otrzymują towary i pieniądze przedstawione na kafelkach startowych.

Uwaga: Gracze nigdy nie mogą ukrywać żadnych informacji.



gra dwuosobowa

Umieszczanie pierwszych Robotników

Rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy umieszcza jednego Robotnika (drwala lub górnika), przenosząc go z górnej części planszy gracza na puste, sześciokątne pole mapy. Drwale muszą być umieszczani na pustych polach z lasem, a górnicy na pustych polach z górą (więcej informacji w sekcji Ekspansja na stronie 4).

Następnie w kolejności odwrotnej (zaczynając od gracza, który umieścił Robotnika jako ostatni i kontynuując w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara), każdy z graczy umieszcza drugiego Robotnika. Drugi Robotnik nie musi być na polu obok pola z pierwszym Robotnikiem. Na każdym polu mapy może znajdować się tylko 1 jednostka (Robotnik, Owca, Krowa, Serownia, Piekarnia, Pole lub Gorzelnia). Przy każdym umieszczeniu na planszy Robotnika (także podczas początkowego rozmieszczenia) gracze muszą opłacić koszt zarówno gruntu, na którym go umieścili, jak i koszt samego Robotnika. Koszt gruntu jest przedstawiony na każdym polu mapy, od 1£ do 6£. Koszt Robotnika wynosi 6£ za drwala i 10£ za górnika (zgodnie z informacją w górnej części planszy gracza).



Przykład: Przedstawione pole zawiera zarówno las, jak i góry. W związku z tym gracze mogą umieścić na tym polu drwala (za 6£ + 6£ = 12£) lub górnika (za 10£ + 6£ = 16£).

Ikony Monet

Czerwone cyfry na ikonie monet oznaczają koszt, który ponosisz. Czarne cyfry oznaczają pieniądze, które otrzymujesz.



Przebieg Gry

Rozgrywka trwa 5 rund, z których każda dzieli się na 4 fazy. W każdej rundzie fazy dzielimy na:

- Faza 1: Faza Przygotowania** — Odwróć kafel z punktacją z poprzedniej rundy, uzupełnij wszystkie pola na planszy eksportu i odbierz swoich Kupców.
- Faza 2: Faza Akcji** — Gracze podejmują akcje, dopóki wszyscy nie spasują.
- Faza 3: Faza Produkcji** — Jednostki na planszy produkują towary i pieniądze.
- Faza 4: Faza Punktowania** — Gracze otrzymują Chwałę zgodnie z kafelkami punktacji z obecnej rundy.

Pod koniec piątej rundy obliczane są końcowe wyniki, a zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa (PZ).

Faza 1: Przygotowanie

Zakryj kafelek punktacji z poprzedniej rundy, odwracając go rewersem do góry. W razie potrzeby uzupełnij puste pola na planszy Eksportu kafelkami kontraktów eksportowych (zgodnie z liczbą graczy). Gracze otrzymują swoich Kupców z rynku i umieszczają ich obok swoich Plansz Graczy.

Faza 2: Akcje

Podczas fazy akcji każdy gracz wykonuje dokładnie 1 akcję na turę, zgodnie z kolejnością tury. Faza akcji trwa, dopóki wszyscy gracze nie spasują. Do wyboru jest 8 możliwych akcji, z których każdą (z wyjątkiem spasowania) można wykonywać wiele razy podczas rundy.

- | | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| 1. Handel | 5. Ulepsz Technologie |
| 2. Pozyskaj kontrakt eksportowy | 6. Zatrudnij Kupca |
| 3. Ekspansja | 7. Zrealizuj kontrakt eksportowy |
| 4. Ulepsz Żeglugę | 8. Spasuj |

1. Handel

Kupcy, którzy są w twoim magazynie, a nie na planszy gracza, są gotowi do użycia w akcji Handlu. Możesz ich wysłać na rynek, aby kupić lub sprzedać towary. Umieść tyłu Kupców w obszarze kupna lub sprzedaży pojedynczego towaru (oznaczonego odpowiednio strzałkami w górę i w dół) ile jest towarów, które chcesz kupić lub sprzedać. Kupcy ci pozostają na rynku, dopóki nie zostaną odzyskani w kolejnej fazie przygotowania. Następnie płacisz lub otrzymujesz pieniądze zgodnie z aktualną ceną towaru pomnożoną przez liczbę zakupionych lub sprzedanych towarów. Następnie cena handlowa jest korygowana poprzez przesunięcie znacznika ceny zgodnie ze strzałką (w górę przy zakupie lub w dół przy sprzedaży) o tyle pól, ile wyniosła liczba kupionych/sprzedanych towarów.

Gracze mogą kupować lub sprzedawać tylko jeden rodzaj towaru podczas akcji handlu. Aby handlować różnymi towarami, muszą podjąć tę akcję wielokrotnie.

Zabronione jest posiadanie Kupców umieszczonych przez jednego gracza jednocześnie w obszarze kupna i sprzedaży tego samego towaru.

Przykład: Gracz chce kupić 2 jednostki Whisky w obecnej cenie 10£. Umieszcza 2 Kupców nad strzałką w górę w kolumnie Whisky 1, płacąc 20£ 2. Bierze 2 beczki Whisky 3 z zasobów ogólnych i umieszcza je w swoich zapasach. Cena Whisky wzrasta 4 o 2 pola do 12£.



2. Pozyskiwanie kontraktu eksportowego

Zapłać koszt bieżącej rundy, aby wziąć kontrakt eksportowy z planszy Eksportu i umieść go na pustym polu Eksportu. Wysokość opłaty określa runda gry i jest wskazywana obok kafli punktowania na planszy Eksportu. Zauważ, że w pierwszej rundzie gracze otrzymują 5£, gdy uzyskują kontrakt eksportowy.

Możesz mieć tylko 1 niezrealizowaną umowę eksportową na swoim polu eksportu (wyjątek: Klan Buchanan). Musisz wypełnić kontrakt przed uzyskaniem nowego. Nie można odrzucić niewykonanego kontraktu.



3. Ekspansja

Umieść jedną jednostkę (Owca, Krowa, Serownia, Piekarnia, Pole, Gorzelnia, drwal lub górnik) z górnej części odpowiedniej kolumny planszy gracza na dowolnym pustym obszarze mapy, który jest sąsiadujący lub w zasięgu żeglugi dowolnej z twoich jednostek. Zapłać koszt jednostki oraz koszt gruntu (moneta z czerwoną liczbą od 1£ do 6£).



Sąsiedowanie: 2 przylegające pola, pomiędzy którymi nie ma rzeki

W zasięgu żeglugi: przestrzeń, do której możesz dotrzeć przy obecnym poziomie Żeglugi

Ograniczenia lądowe: typy ziem, na których mogą przebywać tylko określone jednostki:

Łąki: Owce, Krowy, Serownie, Piekarnie, Pola i Gorzelnie

Lasy: drwale

Góry: górnicy

Jeśli pole zawiera więcej niż 1 z tych typów ziem, możesz umieścić na nim dowolną odpowiednią jednostkę. Na przykładzie obok gracz może rozmieścić dowolną swoją jednostkę na tym polu, gdyż zawiera ona wszystkie 3 typy ziem.

Jeśli więc wyłożyłeś już wszystkich swoich drwali, nie możesz dokonać ekspansji na pole zawierające tylko las. Podobnie, jeśli wyłożyłeś wszystkich górników, nie możesz dokonać ekspansji na pole zawierające tylko góry.



Premia sąsiedztwa

Jeśli dokonasz ekspansji na pole sąsiadujące z jednostką innego gracza (nie ma pomiędzy nimi rzeki), możesz wykonać dodatkową akcję handlu i kupić towar tego samego rodzaju, jaki produkuje sąsiadująca jednostka, pobierając go z zasobów ogólnych.

Nie można kupić więcej niż 3 sztuki tego samego towaru na turę (4 sztuki w grze dla 2 osób). Cena **podstawowych towarów** (Wełna, Zboże, Mleko) jest obniżona o 2£. Cena **towarów przetworzonych** (Chleb, Ser, Whisky) jest obniżona o 3£.

Kontynuuj zakupy zgodnie z zasadami akcji Handlu (patrz strona 4). Aby skorzystać z tej premii, musisz mieć odpowiednią liczbę Kupców. Ceny są korygowane w taki sam sposób, jak w przypadku akcji Handlu.



Jeśli dokonasz ekspansji na pole sąsiadujące z kilkoma przeciwnikami, możesz użyć premii za sąsiedztwo dla każdej z tych jednostek. Premię sąsiedztwa można wykorzystać **tylko** natychmiast po ekspansji.

Przykład: Jeśli gracz dokona ekspansji na pole sąsiadujące z gorzelnią innego gracza, może kupić Whisky. Jeśli aktualna cena Whisky wynosi 10£, mógłby kupić 3 Whisky (lub 4 w grze dla 2 graczy) z zasobów ogólnych po 7£ za sztukę, umieszczając odpowiednią liczbę swoich Kupców na strzałce w górę przy symbolu Whisky. Jeśli obok miejsca, w którym się znajdują, znajduje się również Serownia przeciwnika, to aktualny gracz może również kupić do 3 sztuk (lub 4 w grze dla 2 graczy) Sera ze zniżką, jeśli ma wystarczającą liczbę Kupców, aby tego dokonać.



Premia budynków

Jeśli rozmieścisz swój czwarty budynek danego typu na mapie (Serownię, Piekarnię lub Gorzelnię), a twoje pole eksportu jest puste, możesz od razu dociągnąć 3 kontrakty eksportowe ze stosu. Weź jedną lub nie bierz żadnej z umów, a niewybrane kontrakty odłóż na spód stosu. Jeśli podejmiesz umowę eksportową, ponosisz koszt tak, jakbyś wykonał akcję Uzyskanie kontraktu eksportowego. Premię tę nadal uważa się za część akcji Ekspansji.

4. Ulepszenie żeglugi

Zapłać 4£, aby przesunąć znacznik Żeglugi o jedno pole i zwiększ swój zasięg. Dzięki temu możesz dokonywać ekspansji przez jeziora i rzeki. Bez względu na poziom Żeglugi, gracz nigdy nie może przeskoczyć przez pole lądu, nawet wzdłuż rzeki.



Poziomy Żeglugi: **Brak Żeglugi:** Nie można dokonywać ekspansji po żadnym rodzaju wody.

1 **Przeprawa przez rzekę:** Możesz dokonywać ekspansji bezpośrednio przez rzekę na sąsiednie pole.

2 **1-jezioro:** Oprócz przeprawy przez rzekę możesz dokonać ekspansji przez 1 jezioro.

3 **2-jeziora:** Oprócz przeprawy przez rzekę możesz dokonać ekspansji przez 2 jeziora.

Przykład: Weź pod uwagę czerwonego gracza: bez ulepszonej Żeglugi czerwony może rozszerzyć się tylko do pól oznaczonych 1. Posiadając przeprawę przez rzekę, może rozszerzyć się do miejsc oznaczonych 2; mając poziom 1-jezioro może rozszerzyć się do miejsca oznaczonego 3. Czerwony nie może dokonać ekspansji pól X, bez względu na poziom żeglugi, ponieważ rzeki dają możliwość ich przekroczenia tylko do przyległych pól - gracz nie może dokonywać ekspansji, przeskakując przez pola lądowe (nawet wzdłuż rzeki).

Podczas próby zastosowania premii sąsiedztwa miejsca oznaczone * sąsiadują z niebieską Serownią. Górne pole, oznaczone jako 2, przylega do niebieskiej Serowni, ale jest między nimi rzeka, więc nie sąsiadują ze sobą.



5. Ulepszenie technologii

Gracze mogą zwiększyć dochody swoich pracowników (drwali i górników), ulepszając ich wyposażenie. Ulepszani pracownicy produkują 2£ więcej w fazie produkcji w każdej rundzie. Aby ulepszyć technologię Robotników, zapłać 10£ i odwróć odpowiedni kafel technologii na planszy gracza.

Jeśli otrzymasz ulepszenie w formie premii (zobacz premie bezpośredniego eksportu poniżej) wybierasz akcję ulepszenia technologii w cenie 5£ zamiast 10£.



6. Zatrudnienie kupca

Gracze zaczynają z 2 Kupcami w swoim magazynie. Aby zatrudnić nowego, zapłać 4£ i weź dodatkowego Kupca z planszy gracza, dodając go do swojego magazynu. Od teraz możesz używać go do przyszłych działań handlowych.





7. Zrealizowanie kontraktu eksportowego

Aby zrealizować kontrakt eksportowy, który znajduje się w polu eksportowym, zapłać towary wymienione w lewej połowie pola kontraktu. Następnie otrzymujesz korzyści pokazane na prawej połowie kafelka. Korzyści te obejmują import towarów takich jak Chmiel, Bawełna, Tytoń lub Trzcina cukrowa oraz bezpośrednie premie eksportowe. Kiedy gracz realizuje kontrakt z importowanymi towarami, przesuwając odpowiedni znacznik na torze planszy Eksportu o liczbę pól odpowiadającą liczbie importowanych towarów. Jeśli znacznik osiągnie lub przejdzie oznaczone pole (patrz rysunek po prawej stronie), gracz otrzymuje 1£ (jeśli gracz zapomni przenieść znacznik importu w momencie wypełniania kontraktu, nie otrzymuje premii!). Gdy tylko gracz wypełni kontrakt eksportowy, kładzie odkryty kafel kontraktu obok pola eksportowego, które ponownie staje się wolne i może przyjąć nowy kontrakt.






Kontrakty eksportowe nigdy nie wymagają Zboża i Mleka, ale mogą wymagać dowolnej kombinacji innych towarów.

Kontrakty eksportowe, które wymagają mięsa (Wołowiny  lub Baraniny ) mogą być zrealizowane tylko poprzez ubój Krów lub Owiec. Gracz zabija swoje zwierzęta w ramach akcji "Wypełnij kontrakt eksportowy", usuwając zwierzę z mapy i umieszczając je z powrotem na planszy gracza. Zauważ, że zmniejszy to produkcję mleka lub wełny gracza. Zwolni to również pole, na którym znajdowało się zwierzę i każdy gracz będzie mógł dokonać tam ekspansji, przestrzegając normalnych zasad ekspansji. Ubój jest dozwolony tylko w celu wywiązania się z kontraktu eksportowego i nie wymaga osobnego ruchu.



Bezpośrednia premia eksportowa

Istnieją 3 bezpośrednie premie eksportowe, które gracze mogą wziąć w dowolnej kolejności, aby uzyskać natychmiastową korzyść:

-  Pieniądze wzięte natychmiast z zasobów ogólnych.
-  Wolna przestrzeń, która umożliwia graczowi natychmiastowe zajęcie danego pola mapy bez płacenia kosztu gruntu. Gracz musi nadal ponieść koszt jednostki i obowiązują go wszystkie zasady oraz premie z sąsiedztwa.
-  Ikona akcji bonusowej - wybierz jedną z poniższych akcji:
 - Akcja ulepszenia technologii w obniżonej cenie 5£,
 - Akcja ulepszenia żeglugi za darmo,
 - Wynajęcie Kupca z planszy gracza bez żadnych opłat. Alternatywnie gracz może zdjąć jednego swojego Kupca z rynku zamiast wynajmować nowego.



Jeśli gracz uzyska wiele akcji bonusowych, może wybrać te same lub różne ulepszenia.



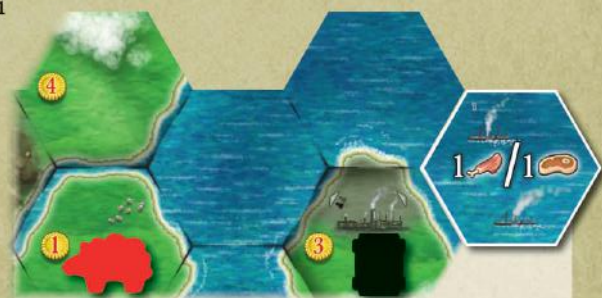
8. Spasowanie

W swojej turze, jeśli nie możesz lub nie chcesz podejmować żadnych dalszych działań, musisz spasować i przerwać wykonywanie akcji w pozostałej części rundy. Po spasowaniu umieszczyć swój znacznik kolejności na najbliższej dostępnej pozycji następnej rundy po lewej i otrzymać wskazane pieniądze. Kolejność, w której gracze umieszczają swoje znaczniki na tym torze określa kolejność wykonywania akcji w kolejnej rundzie.

Przykład: Czarny gracz spasował pierwszy, otrzymuje 16£ i będzie pierwszym graczem w następnej rundzie rozgrywki.


Darmowa akcja: użycie kafla Portu

Jeśli kafel Portu sąsiaduje lub znajduje się w zasięgu żeglugi dowolnej jednostki gracza, może on wykorzystać ten Port, niezależnie od akcji, którą wykonuje w swojej turze. Gracz może wykorzystać Port natychmiast lub w dowolnej kolejnej turze (o ile jednostka gracza jest w pobliżu lub w zasięgu żeglugi). Po skorzystaniu z Portu gracz umieszcza znacznik premii portowej w swoim kolorze obok użytego pola Portu aby zaznaczyć, że go użył. Każdy gracz może użyć danego Portu tylko raz w grze (kilku graczy może korzystać z tego samego Portu). Gracz może użyć wielu Portów w jednej turze (patrz strona 10).



Przykład: Czarny gracz może użyć kafla Portu, ponieważ sąsiaduje z nim bezpośrednio. Gracz czerwony również może wykorzystać Port, jednak musi posiadać aktualnie rozwiniętą żeglugę na 2-jeziora.


Faza 3: Produkcja

Podczas fazy produkcji gracze otrzymują dochód i wytwarzają towary z jednostek rozmieszczonych na mapie. Ilość pieniędzy i towary wyprodukowane w tej fazie są oznaczone pustymi miejscami na planszy gracza, z której jednostki zostały usunięte i które teraz pokazują ikonę dochodu  .


Faza produkcji przebiega zgodnie z następującym porządkiem:

- Każdy wysłany Robotnik zarabia pieniądze (każdy Robotnik poniżej pierwszego przedstawia dla wygody całkowity dochód):

- Każdy drwal zarabia 4£ (6£ z ulepszeniem).

 → +4£ (6£ z ulepszeniem)

- Każdy górnik zarabia 6£ (8£ z ulepszeniem).

 → +6£ (8£ z ulepszeniem)

- Wyprodukuj podstawowe towary:

- Każda Owca produkuje 1 Wełnę.

 → + 

- Każda Krowa produkuje 1 Mleko.




 → + 

- Każde Pole wytwarza 2 Zboża.

 → + 

- Wyprodukuj produkty przetworzone (opcjonalnie):




- Każda Serownia może przetworzyć 1 Mleko w 1 Ser.

 → -  + 

- Każda Piekarnia może przetworzyć 1 Zboże w 1 Chleb.

 → -  + 

- Każda Gorzelnia może przetworzyć 1 Zboże w 1 Whisky.

 → -  + 

Podstawowe towary wydawane na produkcję towarów przetworzonych mogą pochodzić z dowolnego miejsca: w tym z otrzymanej podczas obecnej fazy produkcji, poprzedniej fazy produkcji czy zostać zakupione z rynku w poprzedniej turze itp.

Wskazówka: Zaleca się, aby gracze przechowywali swoje bieżące towary i pieniądze poniżej swoich plansz gracza i umieszczali towar, który właśnie wyprodukowali powyżej planszy gracza, aby pozostali gracze mogli sprawdzić, czy zabrali oni odpowiednią liczbę towarów.

Wskazówka: Gdy gracze będą już zaznajomieni z przebiegiem fazy produkcji, mogą zbierać swoje dochody po spasowaniu, aby przyspieszyć rozgrywkę.

Faza 4: Punktacja

W tej fazie gracze otrzymują dodatkowe punkty Chwały wskazane w dolnej połowie aktualnego kafelka punktowania, jeśli spełnili wymaganie w górnej połowie. Chwała jest śledzona poprzez przesunięcie znaczników graczy na ścieżce na planszy Eksportu (weź znacznik Chwały, jeśli przekroczysz cały tor punktacji). Każdy kafelek punktowania jest dokładnie opisany na stronie 10.



Punktacja końcowa

Końcowe podliczanie punktów odbywa się po zakończeniu piątej rundy gry. Wyniki PZ każdego gracza należy zsumować za pomocą notesu punktacji. Gracz z największą liczbą PZ zostaje okrzyknięty najlepszym wodzem Klanu Kaledonii i wygrywa grę!



Chwała: 1 PZ za każdy krok na torze Chwały.



Podstawowe towary: 1 PZ za każdy podstawowy towar w swoim magazynie.



Towary przetworzone: 2 PZ za każdy przetworzony towar w swoim magazynie.



Pieniądze: 1 PZ za każde 10£. Pozostałe pieniądze rozstrzygają remis.



Chmiel: 1 PZ za każdy import Chmielu na wypełnionych kafelkach kontraktów eksportowych.



Bawełna, Tytoń i Trzcina cukrowa: po 3, 4 lub 5 PZ według ich rzadkości. Żeton importu, który został przesunięty najdalej wzdłuż toru (ponieważ został zaimportowany najczęściej przez wszystkich graczy) jest najczęstszym towarem i jest warty 3 PZ za sztukę, drugi najbardziej zaimportowany towar jest warty 4 PZ, a najmniej zaimportowany towar jest warty 5 PZ za sztukę. Jeśli zaistnieje remis w odniesieniu do liczby importowanych towarów, najrzadszym jest Bawełna, a następnie Tytoń i Trzcina cukrowa. Gracze otrzymują punkty za liczbę przywożonych towarów wymienionych w wypełnionych kontraktach eksportowych pomnożonych przez odpowiednie PZ.

Przykład: Najmniej importowano Tytoń, a najwięcej Bawełnę. Zatem każda jednostka Tytoniu jest warta 5 PZ, każda Trzcina cukrowa jest warta 4 PZ, a każda Bawełna 3 PZ. Zaimportowałeś 3 Tytonie, 2 Trzciny cukrowe i 6 Bawełn, więc zarabiasz $5 \times 3 = 15$ PZ za Tytonie, $4 \times 2 = 8$ PZ za Trzciny cukrową i $3 \times 6 = 18$ PZ za Bawełnę.

Punkty za eksport

Każdy gracz liczy liczbę zrealizowanych kontraktów i otrzymuje PZ w następujący sposób:

3 lub 4 graczy: 12 PZ dla gracza z największą liczbą zrealizowanych kontraktów eksportowych, 6 PZ dla gracza na drugim miejscu.

Gra dla 2 osób: 8 PZ wyłącznie dla gracza z największą liczbą zrealizowanych kontraktów. W przypadku remisu równomiernie podziel PZ danego poziomu między remisującymi graczami (zaokrąglając w dół).



Przykład: W grze 3-osobowej jest remis między graczami na pierwszym miejscu. Dzielimy punkty za pierwsze 2 miejsca (12 PZ + 6 PZ = 18 PZ), obaj otrzymują po 9 PZ. Trzeci gracz nie otrzymuje nic. W grze dla 2 osób każdy remisujący otrzymuje 4 PZ.

Punktacja za siedliska

Każdy gracz zlicza liczbę swoich **siedlisk będących we wzajemnym zasięgu żeglugi od siebie**. Siedlisko to skupisko jednostek jednego koloru (sąsiadujących i nierozdzielonych rzeką). Pojedyncze jednostki, które nie sąsiadują z żadną inną jednostką tego samego koloru, są również uważane za siedliska. Jeśli nie wszystkie twoje siedliska znajdują się w zasięgu żeglugi, to do punktacji liczy się największa grupa siedlisk znajdujących się we wzajemnym zasięgu.

3-4 graczy: Gracz z największą liczbą siedlisk w zasięgu żeglugi otrzymuje 18 PZ, drugie miejsce 12 PZ, a trzecie miejsce 6 PZ.

2 graczy: Gracz z największą liczbą siedlisk w zasięgu otrzymuje 12 PZ, drugie miejsce 0 PZ. Remisujący gracze dzielą punkty w taki sam sposób jak w punktacji eksportu.

Ta punktacja NIE dotyczy tego, kto dokonał ekspansji na największą liczbę pól ani tego, kto zbudował największe siedlisko!

Przykład: Jeśli czerwony gracz ma poziom 1 żeglugi, ma tylko 3 osady w zasięgu żeglugi. Jeśli czarny gracz ma poziom 2 żeglugi, ma 5 Siedlisk w zasięgu swojej żeglugi. 3 otoczone czerwone jednostki tworzą 1 Siedlisko, ponieważ sąsiadują ze sobą. Wszystkie pozostałe czerwone jednostki są pojedynczymi Siedliskami. 2 czerwone jednostki na górze to 2 Siedliska, ponieważ są oddzielone rzeką. Czerwony ma w sumie 4 Siedliska. Jednak osada znajdująca się na samym dole po lewej stronie znajduje się w odległości 2 pól od potrójnego Siedliska, a więc nie w zasięgu żeglugi któregośkolwiek z czerwonych Siedlisk. Niemniej można połączyć Siedlisko składające się z 3 jednostek z dwoma pojedynczymi Siedliskami na górze, ponieważ żegluga na poziomie 1-jezioro jest wystarczająca. Dlatego tylko 3 z 4 Siedlisk czerwonego gracza znajdują się w zasięgu żeglugi i liczą się one do punktacji za Siedliska.

Wskazówka: Ubój zwierząt może być korzystny lub szkodliwy dla takiego podliczania punktów. Możesz utworzyć więcej Siedlisk poprzez ubój (dzieląc większe Siedlisko na 2 mniejsze) lub zaszkodzić wynikom, ponieważ niektóre Siedliska nie będą już znajdować się w zasięgu żeglugi.



Uwaga: W razie potrzeby, począwszy od czwartej lub piątej rundy gry, możesz rozpocząć śledzenie liczby Siedlisk w zasięgu żeglugi każdego gracza na torze planszy Eksportu za pomocą drewnianych znaczników Siedlisk.



Gra 2-osobowa

W grze dla 2 graczy rozgrywka odbywa się na mniejszej mapie. Zaciemnione pola lądowe na krawędzi (dodatkowo oznaczone mgłą) nie są częścią używanej mapy, więc gracze nie mogą dokonywać na nie ekspansji. Niechronione pola przylegające do zaciemnionych pól są obszarami granicznymi aktywnej mapy. Jest to istotne dla podliczania punktów z Klanu Fergusson. Wszystkie pola jezior są częścią aktywnej mapy.



Gra solo

W tym wariantcie gracz będzie się starał osiągnąć jak najwyższy wynik, grając na mniejszej mapie niż w grze dla 2 osób. Użyj Robotników o różnych kolorach, posłużą oni za neutralne pionki, i umieść je na wszystkich polach aktywnej mapy, których koszt wynosi 1£. Wszystkie te miejsca będą niedostępne dla ciebie przez całą grę. W grze jednoosobowej nie możesz otrzymać premii sąsiedztwa ani bonusów z toru importu towarów na planszy Eksportu. Dociągnij losowo 5 kontraktów i umieść je odkryte na planszy Eksportu przed rozpoczęciem gry. Za każdym razem, gdy spasujesz, otrzymujesz premię w wysokości 16£.

Dodatkowa faza: Faza Rynku

Na początku rund 2-5. w fazie Przygotowywania i po odzyskaniu Kupców ceny 3 losowo wybranych towarów zostają zmienione. Rzuć kośćmi, aby określić rodzaj towaru i jego cenę. Kość towarów pokazuje rodzaj towaru, którego cena ulega zmianie. Przerzucić kość towaru, jeśli wskazuje towar, którego cena została już zmieniona w tej fazie.

Sprawdź, czy cena tego towaru jest niższa (niskie ceny) lub wyższa (wysokie ceny) w nawiasach na rynku. Nawiasy obok rynku wskazują średni zakres. Ceny powyżej są wysokie, a te poniżej niskie.

Gdy cena jest niska lub wysoka, ignorujesz symbol algebraiczny (- lub +).

Gdy cena jest niska, cena wzrasta o wartość bezwzględną kości ceny.

Gdy cena jest wysoka, cena maleje o bezwzględną wartość kości ceny.

Gdy cena znajduje się w średnim zakresie, cena zmienia się dokładnie zgodnie z cennikiem.

Wartość "-3" spowoduje obniżenie ceny o 3 kroki.

Wartość "+1" podniesie cenę o 1 krok.

Kości Rynku



Kość towarów: Wełna, Zboże, Mleko, Chleb, Ser, Whisky



Kość ceny: -3, -2, -1, +1, +2, +3



Przykład: Gdy obecna cena jest niska, a kość ceny pokazuje -3 lub +3, cena wzrasta o 3 kroki.

Uzupełnij kontrakty eksportowe

Wypełnij wszystkie puste miejsca na planszy eksportu nowymi kontraktami eksportowymi ze stosu. Twój ostatni rzut za ceny pokazuje, który z 6 kontraktów eksportowych zostanie usunięty. Znajdź przecięcie symbolu algebraicznego i cyfry na planszy Eksportu i usuń ten kontrakt z gry. Każda faza akcji rozpoczyna się z użyciem 5 kontraktów eksportowych.

Punktacja za eksport:

Zrealizowane kontrakty: 7+ → 12 PZ

Zrealizowane kontrakty: 6 → 8 PZ

Zrealizowane kontrakty: 5 → 4 PZ

Punktacja za Siedliska:

14 lub więcej Siedlisk → 18 PZ

11-13 Siedlisk → 12 PZ

8-10 Siedlisk → 6 PZ

Wynik:

0-115 PZ: Nowicjusz

116-130 PZ: Rekrut

131-145 PZ: Przeciętniak

146-160 PZ: Ekspert

161+ PZ: Geniusz!



Przykład: "-3" dotyczy pola w lewym dolnym rogu.

Warianty

Poniższe warianty można dowolnie łączyć wedle własnych upodobań.

Uproszczenia

Poniższe uproszczenia doskonale sprawdzają się podczas pierwszej rozgrywki.

Statyczny import towarów

Gracze mogą chcieć wybrać ten wariant, gdy nie przepadają nawet za niewielką losowością w grze.

Bez względu na to, ile Bawełny, Tytoniu lub Trzciny cukrowej importowano, każda z nich jest warta po 4 PZ.

Dzięki temu nie ma potrzeby śledzenia towarów importowanych na planszy Eksportu.

Bez kafelków punktacji i/lub portów

Gracze mogą uprościć grę, ignorując kafelki punktowania oraz porty podczas przygotowania do gry.

Ciaśniejsza mapa gry

Jeśli gracze zechcą spróbować swych sił z ciaśniejszą mapą, mogą wykorzystać rewersy 4 zapasowych kafli Portu, którymi należy zakryć 4 pola lądów na aktywnej mapie podczas przygotowania rozgrywki w grze dla 2-3 graczy, najlepiej po 1 kafelku na moduł (mapa w grze dla 4 graczy jest już i tak dość ciasna). Te obszary nie są dostępne dla akcji ekspansji.



Bez klanów

Jeśli gracze wolą bardziej symetryczne warunki początkowe, mogą zignorować zdolności klanów podczas przygotowania i w trakcie rozgrywki. Oprócz towarów i pieniędzy na wybranych kafelkach początkowych gracze otrzymują odpowiednio: Pierwszy gracz 0£, drugi gracz 2£, trzeci gracz 4£ i czwarty gracz 6£.

Aukcja klanów

(Wariant zalecany tylko dla doświadczonych szefów klanów!).

Jeśli w trakcie rozgrywek lubicie rywalizację, możecie zechcieć licytować klany. W takim przypadku zastosujcie następujący mechanizm aukcji:

Losowo dociągnijcie tyle płytek klanu, ilu jest graczy i przypiszcie każdemu klanowi losowy kafelek startowy. Losowo określcie gracza, który zaliczytuje dowolną liczbę PZ (lub 0), aby móc wybrać klan jako pierwszy. Gracz po lewej od licytującego może następnie zaliczytować dowolną wyższą liczbę PZ i tak dopóki nie dojdziecie do pułapu, którego żaden gracz nie chce przelicytować (30 PZ to najwyższa możliwa oferta). Jeśli gracz nie chce licytować wyżej, nie może ponownie licytować w tej rundzie aukcji. Gracz, który wygrał licytację, zapisuje swoją stawkę jako ujemne PZ w notesie do punktacji, umieszcza swój żeton na pierwszym polu toru kolejności tury i zabiera kafelek klanu wraz z przypisanym mu kafelkiem startowym. Gracz po lewej stronie licytuje jeden z pozostałych klanów i tak dalej, dopóki drugi klan nie zostanie wybrany przez gracza, który wygra licytację itd. Ostatni gracz otrzymuje pozostały kafelek klanu i kafelek startowy bez utraty PZ i umieszcza jako ostatni swój żeton na torze kolejności.

Twórcy gry

Autor: Juma Al-JouJou

Wydawca: Karma Games

Ilustracje: Klemens Franz | atelier198

Tekst: Andrea Kattnig | atelier198

Dan Cunningham

**KARMA
GAMES**



**CZACHA
GAMES**

Karma Games

Juma Al-JouJou

Tłumaczenie edycji polskiej:

Krzysztof Szarawarski

Edycja polska: Czacha Games

Objaśnienia

Porty



Użyj tej premii w momencie, gdy wypełniasz umowę eksportową wymagającą mięsa. Spełniony kontrakt eksportowy wymaga 1 mniej ubitych zwierząt.



Odrzuć 1 wybrany przez siebie towar podstawowy i zdobądź dowolne 3 podstawowe towary wedle własnego uznania (mogą być tego samego rodzaju co właśnie odrzucony).



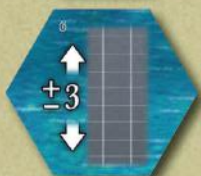
Odrzuć 1 wybrany przetworzony towar i zdobądź dowolne 2 wybrane przetworzone towary (mogą być tego samego rodzaju co właśnie odrzucony).



Otrzymujesz jedno bonusowe ulepszenie (patrz strona 6) i zyskujesz 3 punkty Chwały.



Otrzymujesz 10£.



Zmień cenę jednego towaru o 3 kroki na Rynku przed dokonaniem obrotu tym towarem.



Weź 2 dowolne jednostki ze swojej planszy gracza (inne niż Pola) i wymień je na 2 dowolne jednostki na mapie (inne niż Pola) bez ponoszenia kosztów. 2 nowe jednostki muszą różnić się od 2 starych jednostek. Nowe jednostki muszą być zgodne z typem gruntu, na którym są rozmieszczone. Jeśli spełnisz warunki, możesz uzyskać premię budowlaną. Podczas tej akcji portowej nie można uzyskać premii za sąsiedztwo.



Zyskujesz 5£. Jeśli twoje pole eksportowe jest puste, możesz wykorzystać premię budynków (i zapłacić odpowiedni koszt, jeśli zdecydujesz się wziąć kontrakt eksportowy).



Zapłać 3£, umieść znacznik premii na tym żetonie, a następnie użyj jednego z pozostałych trzech żetonów Portu znajdujących się w grze.

Kafle punktowania



Zdobądź 1 punkt Chwały za każdy podstawowy towar w swoim magazynie.



Zdobądź 3 punkty Chwały za każde 2 Przetworzone towary w swoim magazynie.



Zdobądź 1 punkt Chwały za każde z posiadanych na planszy: Owcy, Krowy, Serowni, Piekarni i Gorzelnii oraz 2 punkty Chwały za każde Pole.



Zdobądź 2 punkty Chwały dla każdego z rozmieszczonych Robotników (w tym rybaków, jeśli grasz klanem MacDonald).



Zdobądź 3 punkty Chwały za każde 2 jednostki na obszarach granicznych aktywnej mapy.

W grze na 1-2 graczy zaciemnione przestrzenie (również oznaczone mgłą) nie są częścią aktywnej mapy, więc wszystkie przestrzenie sąsiadujące z zaciemnionymi miejscami z mgłą są uważane za przestrzenie graniczne.



Zdobądź 1 punkt Chwały za każdą jednostkę Bawełny, Tytoniu i Trzciny cukrowej na swoich zrealizowanych kontraktach eksportowych.



Zyskaj 2 punkty Chwały za każdą jednostkę mięsa na swoich zrealizowanych kontraktach eksportowych.



Zdobądź 1 punkt Chwały za każde ze swoich ulepszeń (ulepszenia technologii, żeglugi i zatrudnieni Kupcy). Wystarczy policzyć każde miejsce po lewej stronie znacznika żeglugi, każde wolne pole Kupców i każdy ulepszony (odwrócony) kafelek technologii. Otrzymujesz także Chwałę za ulepszenia, z którymi rozpoczął grę twój klan.




Zdobądź 2 punkty Chwały za każde pole które zajmujesz, którego koszt wynosi 5£ lub 6£.



Klan Buchanan

Kilku członków tego klanu było dobrze prosperującymi "Władcami Tytoniu" w Glasgow. Większość ich importu tytoniu ze Stanów Zjednoczonych została natychmiast ponownie wyeksportowana do Europy kontynentalnej. Buchanan Street jest jedną z głównych ulic handlowych w Glasgow i została nazwana na cześć bogatego Lorda Tytoniu, Andrew Buchanana, który był właścicielem ziemi, na której powstała ulica.

Masz dodatkowe pole eksportu i możesz w ten sposób uzyskać  1 lub 2 umowy eksportowe w 1 turze. Jeśli uzyskasz tylko 1 kontrakt eksportowy podczas tury, zapłacisz normalny koszt z bieżącej rundy. Jeśli jednak uzyskasz 2 kontrakty eksportowe (2 umowy eksportowe z działania Uzyskaj kontrakt eksportowy lub dwa kontrakty eksportowe z premii budowlanej) podczas 1 tury, płacisz koszt tylko raz zamiast 2 razy. Jeśli otrzymasz premię budowlaną, dociągnij 6 zamiast 3 kontraktów eksportowych i możesz wybrać 0-2 kontraktów (dotyczy to również kafelka Portu #8).

Wykonaj akcję kontraktu eksportowego: Możesz wykonać **maksymalnie 2 kontrakty eksportowe na turę**.
W pierwszej rundzie: Jeśli uzyskasz 2 kontrakty eksportowe w jednej turze, otrzymasz premię +5£ tylko raz. Jednakże podczas każdej tury, w której uzyskasz kontrakt eksportowy, otrzymujesz 5£. Zatem możesz otrzymać kontrakt eksportowy w jednej turze i zdobyć 5£, a następnie uzyskać dodatkowy kontrakt eksportowy w następnej turze i ponownie zdobyć 5£, nawet jeśli pierwszy kontrakt nie został jeszcze zrealizowany.

Wykonaj akcję kontraktu eksportowego: Możesz wykonać **maksymalnie 2 kontrakty eksportowe na turę**.

Przykład: Jeśli weźmiesz 2 kontrakty eksportowe w jednej turze w piątej rundzie, zapłacisz tylko 15£ zamiast 30£.

Strategia: Ponieważ wzięcie 2 kontraktów eksportowych w jednej turze jest o wiele tańsze w późniejszych rundach, chcesz skupić się na mniejszych kontraktach eksportowych i zrealizować większość w 2 ostatnich rundach.



Klan Campbell

Colen Campbell był pionierskim szkockim architektem oraz autorem wielu prac poświęconych architekturze. Przypisuje mu się zapoczątkowanie stylu gregoriańskiego w architekturze.

Ten klan nabiera biegłości w budowie fabryk towarów przetworzonych, im częściej je buduje. Pierwsza fabryka każdego rodzaju kosztuje 3£ mniej, druga i trzecia fabryka każdego rodzaju kosztuje 4£ mniej, a czwarta fabryka 1 rodzaju kosztuje 5£ mniej.

Ten klan ma więc motywację do specjalizacji w produkcji wielu towarów przetworzonych.

Strategia: Produkuj wiele rodzajów towarów przetworzonych, na które jest duży popyt w kontraktach eksportowych. Sprzedaż towarów przetworzonych jest również dobrym źródłem dochodu.



Klan Cunningham

Cunninghame to północna część Ayrshire, jednego z najżyźniejszych regionów Szkocji, gdzie tradycyjnie hodowla bydła była najważniejsza. "Cuinneag" po gaelicku oznacza wiaderko z mlekiem, a "ham" w staroangielskim oznacza wieś.

Produkujesz Masło z Mleka. Pod koniec fazy produkcji możesz odrzucić dowolną liczbę znaczników Mleka ze swojego magazynu (bez konieczności

użycia Kupców). Za każdy odrzucony znacznik Mleka otrzymasz 8£. Nie zmieniaj ceny Mleka.

Strategia: Wyprodukuj tyle Mleka, ile to możliwe i kup trochę, jeśli cena jest niska. Unikaj produkcji Sera, ponieważ zużywa ona twoje cenne Mleko!



Klan Fergusson

Klan Fergusson był historycznie rozpowszechniony w Szkocji, co było dość niezwykle. Jego członkowie osiedlili się w całej Szkocji od Ross-Shire na północy do Dumfriesshire na południu.

Umieszczanie początkowych pracowników: Zaczynasz z 3 początkowymi Robotnikami (za których nadal musisz ponieść pełen koszt). Dodatkowo zaczynasz z poziomem żeglugi 2-jeziora za darmo w grze dla 3-4 graczy (lub z poziomem 1-jeziora w grze 1-,2-osobowej). Umieszczasz też trzeciego

pracownika po tym, jak wszyscy inni gracze ustawili swoich. **Początkowi robotnicy muszą być rozstawieni na krawędziach planszy. Musisz opłacić koszt wystawienia wszystkich 3 robotników.**

Strategia: Korzystaj z kafelków premii zasięgu i portów!



Klan MacDonald

Klan MacDonald jest klanem górali i jednocześnie jednym z największych szkockich klanów. Motto klanu to: per mare per terras ("drogą morską i lądową"). Wodzowie klanu posiadali tytuł "Władcy Wysp".



Twój większy kafelek klanu nakłada się na planszę gracza w miejscu, gdzie znajdują się drwale i górnicy. Obszar technologii na planszy gracza pozostaje pusty, ponieważ nie możesz wykonywać akcji ulepszenia technologii.

Masz 3 umiejętności:

1) Możesz użyć wszystkich swoich Robotników jako drwali, górników lub rybaków (nawet podczas rozmieszczania pierwszych Robotników); wszyscy twoi Robotnicy kosztują 6£ i zapewniają dochód w wysokości 4£. Rybaków mogą zostać umieszczeni lub przeniesieni do pustych miejsc na jeziorach i kafełkach portów, nawet w grze dla 1-2 graczy. Nie płacisz żadnych kosztów gruntu przy wystawianiu na jeziorach. 2 Rybaków nigdy nie może stać na przylegających do siebie polach (w przeciwnym razie wyczerpią zasoby naturalne).

2) Raz na turę, przed wykonaniem głównej akcji, możesz przenieść rybaka na sąsiednie pole jeziora.

3) W grze dla 1-2 graczy zaczynasz od żeglugi na poziomie: przeprawa przez rzekę za darmo. Nadal potrzebujesz odpowiedniego zasięgu żeglugi, aby dokonywać ekspansji przez jeziora. Powierzchnie lądowe sąsiadujące z Rybakami są uważane za sąsiadujące, a zatem dostępne w akcji ekspansji nawet bez zasięgu Żeglugi. Premia za sąsiedztwo może być wykorzystana również przy rozstawianiu rybaka, ale nie podczas jego przenoszenia.

Strategia: Użyj swojej umiejętności wiosłowania, aby zwiększyć swój zasięg i punktację za Siedliska.



Klan MacEwan

William McEwan wybudował Piwiarnię w Fountainbridge-Edinburgh w 1856 roku. Klan McEwan jest dobrze znany z ciężkiego piwa, które zostało po raz pierwszy uwarzone pod koniec XIX wieku i jest sprzedawane do dziś.

Zdolność tego klanu skupia się na warzeniu piwa, do którego potrzeba Chmielu i Zboża. Za każdym razem, kiedy wypełnisz kontrakt eksportowy dający ci Chmiel, możesz natychmiast odrzucić 1 Zboże za każdy Chmiel z wypełnionego kontraktu. Otrzymujesz 9£ za każde odrzucone Zboże. Możesz odrzucić maksymalnie 3 Zboża za jeden kontrakt, czyli możesz otrzymać maksymalnie 27£ ze swojej zdolności za wypeniony kontrakt.

Strategia: Dobieraj kontrakty eksportowe, które dają ci Chmiel i są łatwe do wypełnienia.



Klan MacKenzie

Klan MacKenzie kupił gorzelnię Dalmore, jedną z najstarszych destylarni w Szkocji, w 1867 roku. Wielokrotnie nagradzana gorzelnia nadal działa i jest znana z bardzo ekskluzywnych whisky.

W fazie produkcji zyskujesz 3 £ za każdą jednostkę Whisky, którą produkujesz. Nie musisz wyrzucać żadnej Whisky, aby zdobyć te pieniądze.

Ponadto masz piwnicę. Na początku każdej fazy produkcji beczki w niej umieszczone są przenoszone o jedno miejsce w prawo. Beczka Whisky rozpoczynająca fazę produkcji w najdalszej przestrzeni po prawej stronie piwnicy zostaje umieszczona w magazynie. Możesz przenieść dowolną beczkę Whisky z piwnicy do swojego magazynu w dowolnym momencie. Kiedy przenosisz starą Whisky z piwnicy do puli, zyskujesz odpowiednio 7£ lub 15£. Pod koniec każdej fazy produkcji możesz umieścić 1 świeżo wyprodukowaną beczkę Whisky w piwnicy na lewym miejscu, aby mogła się zestarzeć w późniejszych fazach produkcji.

Strategia: Dopóki cena Whisky jest średnia lub wysoka, sprzedaż Whisky zapewnia dużo pieniędzy na nowe inwestycje. Kiedy spada cena Whisky, jej starzenie się i/lub eksportowanie jej jest lepsze.



Klan Robertson

Klan Robertson jest jednym z najstarszych klanów Szkocji. Ich okręg klanowy jest nazywany "Struan" i leży u zbiegu rzek Errochty Water i Garry. Nazwa tego dystryktu pochodzi od gaelickiego słowa "Sruthan", co oznacza "strumień".

Za każdym razem, gdy umieszczasz jednostkę w delcie rzeki (przebieg sąsiadująca z rzeką wpływającą do jeziora) płacisz 3£ mniej (2£ mniej w grach

z 1-2 osobowych) z całkowitego kosztu. Dotyczy to również umieszczania pierwszych 2 Robotników.

Strategia: Oczywiście najlepiej zacząć od delty rzeki lub w jej pobliżu i rozwijać się w okolicach delt rzek w miarę możliwości. Ubój zwierząt na deltach rzek pozwala na częstszą ekspansję na deltach rzecznych.

Przykład: W grze dla 4 graczy budujesz Piekarnię (koszt 8£) na obszarze delty rzeki za 1£. Ostateczny koszt to 8£ + 1£ - 3£ = 6£.



Klan Stewart

Klan Stewart jest klanem górskim. Pochodzili z niego potężni monarchowie tacy jak Maria Stuart i królowa Anna.

Zaczynasz z 3 dodatkowymi Kupcami (łącznie 5) i żegluga na poziomie przeprawy przez rzeki za darmo. Co więcej, zyskujesz 1£ za każdym razem, gdy handlujesz na Rynku (w przypadku

dokonania zakupu otrzymasz pieniądze przed dokonaniem płatności), bez względu na to, ile jednostek przehandlujesz. Jeśli korzystasz z premii sąsiedztwa i handlujesz wieloma typami towarów w jednej turze, zyskujesz 1£ za każdy rodzaj towaru, jakim handlujesz.

Przykład: Jeśli kupujesz 3 mleka i 3 whisky jako premię za sąsiedztwo, otrzymujesz £1 za każdy rodzaj towaru, czyli łącznie £2.

Strategia: Postaraj się otrzymywać bonus + 1£ na Rynku tak często jak to możliwe.