

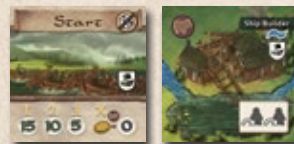
Содержимое (Летописей)



4 лодки игрока (по одной каждого цвета)



3 новых тайла: тайл старта гонки (1x), тайл строителя лодки (Ship Builder) (2x)

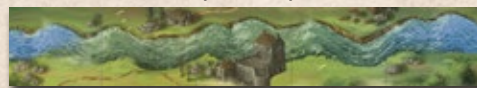


7 карт результата: победитель, второй, третий и "последние" 4 карты

16 жетонов награды



2 неигровые реки



1



1 гора размером в два тайла



11



2 новые винокурни: Ben Wyvis (B-стопка), Glen Albyn (C-стопка)



5 сменных тайлов для винокурен базовой игры: Pulteney, Glen Mhor, Glenlochy, Edradour and Millburn



3 тайла продажи одного бочонка (B-, C- и D-стопка)



4 карты первого подвала,
4 карты второго подвала,
4 карты третьего подвала



111



1 фишка англичанина



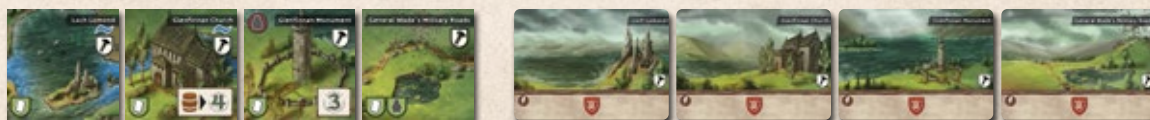
1 трек (Англии) для рынка



1 жетон Англии



4 новых тайла и соответствующие карты территории: Loch Lomond, Glenfinnan Church, Glenfinnan Monument и General Wade's Military Roads



IV



Contents (Chronicles)



4 стола для подачи хаггиса



6 новых тайлов (Drover's Inn, Ye Olde Inn, Creek Inn, Haggis House, Beast Feast Inn, Shetland).



13 жетонов хаггиса с значениями от 1 до 3 на обратной стороне



8 новых тайлов (4 x Gathering A,B,C,D + Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George)



4 карты территории, посвященные событиям в истории Шотландии (Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George).



11 базовых карт территории, посвященных событиям (заменяют исходные карты территории)



4 карты территории, посвященных Молоту Шотландии



10 карт подсчёта очков



28 жетонов для голосования 16 x AYE (да), 12 x NAY (нет)



9 основных карт гангстеров с S или B на обороте



7 карт гангстеров (с 2 значками Летописи в правом нижнем углу) для использования с другими Летописями



28 пенни (с -1 победным очком и стороной +1 победное очко)



14 жетонов гангстеров, описанных ниже



Chronicle 1 - The Dragon Boat Races

Летопись 1 - Гонки на лодках-драконах. Для 2-4 игроков.
Включение Летописи добавляет 5 минут игрового времени.
Сложность освоения - лёгкая.



Коротко

Это малоизвестный факт, что в Шотландском нагорье действительно проходят лодочные гонки. Победа в гонке достигается путем отправки лодки игрока через все территории других игроков вдоль реки и возвращения первым в родной замок!

Содержимое

4 лодки игрока (по одной каждого цвета).
3 новых тайла: тайл старта гонки (1x), тайл строителя лодки (Ship Builder) (2x).
7 карт результата: победитель, второй, третий и "последние" 4 карты.
2 неигровые реки (используйте в игре для 2-ух или в игре для 3-ёх игроков).
16 жетонов награды.



Изменения в подготовке игры

Каждый игрок получает лодку своего цвета и помещает её на домашний замок.
Для обозначения стартового выстрела тайл старта гонки помещают примерно в верхнюю треть стопки тайлов В (таким образом, данный тайл входит в игру в начале стопки тайлов В). Карты результатов откладываются в сторону до конца гонки. В игре для 2-ух или 3-ёх игроков поместите неигровые реки между игроками. Перемешайте жетоны награды и случайным образом поместите 2/3/4 из них (соответственно в игре для 2/3/4 игроков) лицевой стороной вниз на домашний замок каждого игрока и на каждый неигровой замок (на неигровых реках). Оставшиеся неиспользованные жетоны награды верните в коробку с игрой.

Новые правила

Когда впервые фишка одного из игроков пересекает тайл старта гонки (Race Start), гонка начинается *для всех игроков*. Любой игрок может грести на своей лодке по часовой стрелке вдоль реки:

Теперь игроки могут использовать очки движения (например, полученные при активации деревень), чтобы переместить свою лодку игрока вместо шотландца. Лодка игрока может двигаться только вдоль реки по часовой стрелке. Если лодка игрока достигает самой левой части реки на территории любого игрока, лодка продолжает движение по часовой стрелке на самом правом речной тайле игрока (или неигровой реки). В игре для 2-ух или для 3-ёх игроков 1 или 2 неигровые реки помещаются между игроками и гонка продолжается по ним в соответствующий момент игры.

Подсчёт очков и награды

Первый игрок, который снова достигнет тайла домашнего замка своей лодкой, получает сразу карту *победителя*, которая даёт ему 15 победных очков (ПО) и бочонок виски. Второй игрок получает карту *второго* места, которая приносит ему 10 ПО, третий игрок получает карту *третьего* места и соответственно 5 ПО. Как только лодка возвращается в свой родной замок, она уже не может двигаться дальше. Игрок, который не достиг родного замка, когда все остальные игроки уже сделали это, получает "последнюю" карту, представляющую бутылку рыбьего жира, а монеты этого игрока ничего не стоят в финальном подсчёте очков. (Очки за карту территории *Armadafe Castle* по-прежнему начисляются). Если игра заканчивается и 1 или более игроков не достигли своего родного замка своей лодкой, они все получают "последнюю" карту.

Кроме того, если игрок достигает или проходит через замок во время гонки, этот игрок может выбрать 1 из жетонов награды данного замка, который он прошёл, взять соответствующую награду, положив остальные жетоны лицевой стороной вниз. Бонус будет получен немедленно. Вход в собственный домашний замок при завершении гонки также даёт жетон награды.

Новые активации



Получите 2 очка движения, чтобы потратить их в соответствии с правилами очков движения или переместить свою лодку.

Использование неигровых рек

Неигровые реки простираются по всей длине реки и должны быть пройдены лодкой игрока, чтобы он смог добраться до родного замка.

Неигровые замки рассматриваются как замки игрока: когда вы входите в неигровой замок лодкой игрока, этот игрок выбирает 1 из жетонов награды.

Примечание: тайлы, содержащие лодки игроков, не могут быть удалены с домашней территории никаким эффектом.

Chronicle 2 - Highlander - There can be only One

Летопись 2 - Горец - может быть только один. Для 2-4 игроков.
Включение Летописи добавляет 5 минут игрового времени.
Сложность освоения - лёгкая.



Коротко

Добавляет гору. А на самой высокой вершине этой горы есть место ровно для 1 шотландца. Мы называем этого шотландца "Горцем" - и он может быть только один.

Содержимое

1 гора размером в два тайла.

Изменения в подготовке игры

Гора размещается во время подготовки игры перед пустой клеткой, вместо последних 2-ух тайлов А. Гора занимает 2 клетки на ронделе.

Новые правила

- Если игрок перемещает свою фишку через гору, он должен поместить на гору 1 из следующих предметов из своего личного запаса: монету или ресурс (овца, корова, дерево, камень или ячмень). Если у игрока нет монет или ресурсов, ему не нужно ничего размещать на горе.
- Игрок может зайти (фишкой) на гору, если на горе нет игрока. Этот игрок ничего не ставит на гору. Когда данный игрок позже покинет гору, он может взять все монеты и ресурсы на горе, поместить монеты в личный запас и ресурсы на любой тайл на своей домашней территории.
- При размещении тайлов на ронделе игнорируйте гору и оставьте клетку за горой на ронделе пустой.

В конце игры, если игрок проходит через тайл конца игры (*The End*) и останавливается на горе, он получит в конце игры любые монеты и/или ресурсы, которые находятся на ней, не покидая горы.



Сложность

Это лёгкая в освоении Летопись. Если вы хотите добавить немного сложности, поверните гору боком, чтобы она занимала только одну клетку. Это добавляет еще один тайл на ронделе и делает выбор места для перехода немного сложнее.

Используете кубик?

Помните, что кубик никогда не забирает из игры тайл со значком Летописи!

Chronicle 3 - Ol' Jamey's Single Cask Reserve

Летопись 3 - Бочонки Ol' Jamey's. Для 2-4 игроков.
Включение Летописи добавляет 10 минут игрового времени.
Сложность освоения - средняя.



Коротко

Из всего шотландского шотландский односолодовый виски является самой известной продукцией (сразу после хаггиса добавили бы некоторые, но это уже другая история). Игроки теперь производят виски и путём выдержки в бочках повышают его качество,

Содержимое

5 сменных тайлов для винокурень базовой игры: Pulteney, Glen Mhor, Glenlochy, Edradour and Millburn.
2 новые винокурни: Ben Wyvis (В-стопка), Glen Albyn (С-стопка).
4 карты первого подвала, 4 карты второго подвала, 4 карты третьего подвала.
3 тайла продажи одного бочонка (В-, С- и D-стопка).

Изменения в подготовке игры

Замените винокурни базовой игры на винокурни с изображением значка Летописи .
Перетасуйте новые тайлы в стопки тайлов, указанных на их обратной стороне.
Каждый игрок получает карту первого подвала.
Карты второго и третьего подвала помещаются рядом с полем для покупки.

Новые правила

Односолодовый виски работает как виски в базовой игре, например, при оплате тайла или во время раундов подсчёта очков.

Получение виски и выдержка

Когда виски производят или получают, его можно поместить на крайнее левое свободное место в первом подвале (обозначенное 1 ПО, 2 ПО или 3 ПО). Если все кружки заняты, то бочонок с виски помещается в область, отмеченную знаком "0 ПО". При оплате бочонком виски, бочонок можно взять из любого места в подвалах.

Новые активации



При срабатывании этого значка активации 1 бочонок виски в любом погребе может быть перемещен на 1 клетку вправо, при этом данная клетка должна быть пустой. Ни один бочонок не может быть перемещен "через" другой бочонок. Если бочонок виски достигает крайнего правого места в подвале, его можно переместить на первую клетку следующего подвала для виски.



Если на тайле изображены 2 поля активации, разделенные косой чертой, то можно выбрать одну из активаций, но не обе.



За 1 ячмень и 1 дерево производится 1 бочонок виски. Кроме того, 1 бочонок может быть перемещен.

Строительство новых подвалов

Игроки могут купить дополнительные подвалы для виски, чтобы позволить своему виски быть выдержанным дольше. Новый подвал помещается рядом с существующим (первый подвал, затем второй, затем третий). Это можно сделать в любое время в течение хода игрока, если будет оплачена стоимость нового подвала. Игрок может владеть не более чем одним подвалом каждого из 3-х типов.

Подсчёт

Односолодовый виски в подвалах считается виски для всех игровых аспектов и учитывается в каждом раунде подсчёта очков.

Продажа одного бочонка на одноименном тайле

В каждой из стопок тайлов от В до D есть тайл продажи одного бочонка виски. Количество бочонков виски, которые могут быть проданы, ограничено и определяется количеством игроков. Каждая клетка на тайле продажи вмещает 1 бочонок виски.



Если игроки перемещают свою фишку *через* этот тайл, *они могут* продать 1 бочонок из подвалов и поместить его на 1 из нижних правых клеток на тайле продажи. Затем игрок получает победные очки, как указано на клетке подвала, из которой берётся виски. Если игроки перемещают свою фишку *на* этот тайл, *они могут продать 1 или 2 бочонка*: 1 в верхней левой бонусной клетке и/или 1 в нижней правой клетке, если она ещё доступна. Нельзя останавливаться на этом тайле и не продавать ни одного бочонка виски. Только один игрок может быть на этом тайле в любой момент времени.

Когда тайл продажи помещается в сброс, все бочонки виски с тайла возвращаются в общий запас игры (пул). В конце игры все бочонки с виски, которые не были проданы, учитываются только в обычном подсчёте очков бочонков с виски, независимо от того, на каком месте в подвалах бочонок находится. Только продажа одного бочонка виски с помощью одноименного тайла приносит дополнительные победные очки.

Chronicle 4 - Hammer of the Scots

Летопись 4 - Молот шотландцев. Для 3-4 игроков.
Включение Летописи добавляет 10 минут игрового времени.
Сложность освоения - высокая.



Коротко

Англичане присоединяются к игре - к радости всей Шотландии! Эдуард I (1239-1307), также известный как Эдуард Длинноногий и Молот шотландцев (лат. *Malleus Scotorum*), был королем Англии с 1272 по 1307 год. Некоторые вожди кланов научились использовать своё влияние на англичан, чтобы получить преимущество. Эта Летопись добавляет к ронделю еще одну игровую фигуру – англичанина. Игроки могут научиться управлять им, выбирая правильные карты территории и используя новый трек на рынке, чтобы контролировать англичанина.

Содержимое

1 фишка англичанина 1 трек (Англии) для рынка 1 жетон Англии



4 новых тайла и соответствующие карты территории: Loch Lomond, Glenfinnan Church, Glenfinnan Monument и General Wade's Military Roads.

Изменения в подготовке игры

Перетасуйте новые тайлы в стопках тайлов, указанных на их обратной стороне.

Добавьте новые карты территории в колоду карт территорий.

Добавьте новый трек ниже последней строки рынка и поместите 1 монету на крайнюю левую клетку.

Англичане приходят в виде дополнительной игровой фишки ("англичанин"), которая ставится на рондель вместо первого тайла А. Поместите жетон Англии под англичанина.

Подготовка: фишка игрока 1 – игрока 2 – (игрока 3) – (игрока 4) – (кубик) – S тайлы - фишка англичанина и жетон Англии - А тайлы - пустая клетка

Новые правила

Первый игрок, перешедший через англичанина или купивший 1 из новых карт территории, получает контроль над жетоном Англии. Игрок, который контролирует жетон Англии, может использовать англичанина в качестве дополнительной игровой фишки, когда настанет очередь англичанина. Плохая новость заключается в том, что этот дополнительный ход стоит монет. Новый трек добавляется внизу рынка. Всякий раз, когда игрок использует англичанина, он помещает 1, 2 или 3 монеты на этот новый трек, как и при покупке ресурсов. Игрок по-прежнему должен заплатить стоимость взятия тайла, даже если его он берет англичанином. *Дополнительный ход, который даёт англичанин, не задействует Loch Ness или других эффектов в течение вашего хода - вы просто используете англичанина для взятия тайла.* Англичанин не может взять тайл дополнения Hammer of the Scots (General Wade's Military Roads, Loch Lomond, Glenfinnan Monument, Glenfinnan Church). Если англичанин - это последняя фишка, которая перемещается через тайл конца игры (*The End*), то игра заканчивается, когда англичанин заканчивает свой последний ход.

Если игрок не может или не хочет использовать англичанина таким образом, игрок может переместить англичанина вперед на любой тайл и поместить выбранный тайл в стопку сброса. Затем игрок берет самую правую стопку монет с нового трека на рынке. Если там нет денег, игрок сбрасывает тайл, но не получает монет.

Контроль над жетоном Англии меняется, когда игрок покупает 1 из 4 карт территории со значком жетона Англии. Этот игрок получает жетон Англии.

Новые тайлы и карты территории

Каждый из 4 новых тайлов поставляется с соответствующей картой местности, которая даёт контроль над жетоном Англии. Эти тайлы имеют дополнительные эффекты:

Glenfinnan Church при активации позволяет игроку обменять бочонок виски на 4 победных очка.

Glenfinnan Monument даёт 3 ПО при активации. К сожалению, это стоит одного шотландца.

Новые активации и эффекты



Немедленно получите контроль над жетоном Англии. Теперь вы можете использовать англичанина согласно правил, пока снова не потеряете контроль над жетоном Англии.



Верните 1 бочонок виски в запас, чтобы получить 4 победных очка.

Используете кубик?

Помните, что кубик никогда не забирает из игры тайл со значком Летописи!

Chronicle 5 - Address to a Haggis

Летопись 5 - Ода шотландскому пудингу Хаггис. Для 2-4 игроков.
Включение Летописи добавляет 10 минут игрового времени.
Сложность освоения - лёгкая.



Коротко

Хаггис - это пикантный пудинг, содержащий бараньи потроха (сердце, печень и легкие), измельченные с луком, овсянкой, салом, специями и солью, смешанный с бульоном и приготовленный, как правило, в желудке животного. Теперь у вас есть возможность приготовить лучший хаггис и сравнить его с тем, который готовят лидеры братства кланов – без необходимости есть его! Кто делает самый лучший хаггис?.. и берет на себя оправданный риск?

Содержимое

6 новых тайлов (Drover's Inn, Ye Olde Inn, Creek Inn, Haggis House, Beast Feast Inn, Shetland).
13 жетонов хаггиса с значениями от 1 до 3 на обратной стороне.
4 стола для подачи хаггиса.

Изменения в подготовке игры

Каждый игрок получает стол для подачи хаггиса. Замешайте 6 новых тайлов в стопки тайлов, указанные на их обратной стороне. Поместите в запас жетоны хаггиса лицевой стороной вниз. Переверните 2 жетона хаггиса, чтобы их значения были видны.

Новые правила

Если игрок получает жетон Хаггиса, он может принять решение как это сделать:

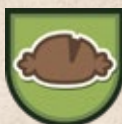
- ▶ взять жетон хаггиса, лежащий лицом вверх (значения видны)
- ▶ или случайным образом вытянуть 1 из жетонов хаггиса, лежащих лицом вниз.

Затем игрок кладет жетоны хаггиса лицевой стороной вниз на стол для подачи хаггиса. Каждый стол вмещает 5 жетонов Хаггиса. Если игрок получает жетон Хаггиса, когда все места на его столе хаггиса заняты, этот игрок может вернуть жетон хаггиса в запас, чтобы освободить место для вновь приобретенного жетона хаггиса. Жетон возвращается в запас лицом вниз. В конце этого действия переверните жетоны хаггиса в запасе до тех пор, пока 2 жетона хаггиса снова не окажутся лицом вверх.

Новые активации и одноразовые эффекты



Заплатите 1 овцу, чтобы взять 1 жетон хаггиса из запаса (пула).



Немедленно получите 1 жетон хаггиса из запаса.

Подсчёт хаггиса

В игре есть 3 раунда подсчёта очков хаггиса: после раунда подсчёта очков В-стопки, после раунда подсчёта очков С-стопки и после финального раунда подсчёта очков.

- ▶ Кубик бросается 4 раза и после каждого броска происходит следующая проверка:
- ▶ Если у любого игрока есть хотя бы 1 жетон хаггиса лежащий лицом вниз со значением броска кубика, этот игрок должен перевернуть этот жетон на столе подачи хаггиса лицевой стороной вверх.
- ▶ В любой момент времени можно перевернуть лицом вверх не более 3 жетонов хаггиса. Если у игрока уже есть 3 жетона хаггиса лицом вверх на столе подачи хаггиса, любые дальнейшие броски кубиков игнорируются.
- ▶ После 4-го броска кубика, если у игрока есть менее 3 жетонов хаггиса лицом вверх на столе подачи хаггиса, этот игрок может потратить 1 бочонок виски, чтобы сделать дополнительный бросок кубика. Это можно делать так часто, пока на его столе не появятся 3 жетона Хаггиса лицом вверх.

Затем победные очки начисляются следующим образом:

- ▶ Количество жетонов хаггиса, расположенных лицом вверх на столе подачи игрока, умножается на совокупное значение всех жетонов Хаггиса этого игрока, также расположенных лицом вверх. Игрок получает данное количество победных очков. *Затем все жетоны, расположенные лицевой стороной вверх на каждом столе для подачи хаггиса, возвращаются в запас жетонов хаггиса.*
Любые жетоны, лежащие лицом вниз, остаются на столе для подачи хаггиса.

Пример: игрок повернул 2 своих жетона хаггиса лицом вверх ("1" и "3", потому что на кубике выпало "1" и "3"). Его оставшийся лицом вниз жетон хаггиса (с "1" на обратной стороне) остается лицом вниз, потому что только один раз на кубике выпала "1". Он решает не тратить бочонки виски на дополнительные броски кубика. Он набирает $2 \times 4 = 8$ победных очков: 2, потому что у него есть 2 жетона хаггиса, расположенных лицом вверх, 4, потому что это сумма значений жетонов хаггиса, расположенных лицом вверх.

Chronicle 6 - The Dubious Tome of Scottish History

Летопись 6 - Неоднозначная история Шотландии. Для 2-4 игроков.
Включение Летописи добавляет 20 минут игрового времени.
Сложность освоения — очень высокая.



Коротко

Шотландия — это не просто красивые пейзажи. Это страна с глубокой историей. Эта Летопись соединяет важные и интересные события, имеющие отношения к местным территориям.

Содержимое

8 новых тайлов (4 x Gathering A,B,C,D + Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George).

4 карты территории, посвященные событиям в истории Шотландии (Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George).

11 базовых карт территории, посвященных событиям (заменяют исходные карты территории).

4 карты территории, посвященных Молоту шотландцев (заменяют карты территории Молота шотландцев "Hammer of the Scots", если вы играете с указанной Летописью).

Изменения в подготовке игры

Замените все карты территории базовой игры и других Летописей, с которыми вы играете, картами территории данного дополнения. Добавьте 4 карты территории, посвященные событиям в истории Шотландии.

Во время подготовки игры замешайте 8 новых тайлов в соответствующие стопки тайлов.

Новые карты территории

Новые карты данного дополнения имеют 2 стороны, при этом лицевая сторона разделена на левую и правую части. Когда берётся карта территории данного дополнения, левая часть карты немедленно срабатывает - как и при игре в базовую версию.



Используете кубик?

Помните, что кубик никогда не забирает из игры тайл со значком Летописи!

Срабатывание события



Событие срабатывает, когда этот значок активирован.

Если игрок владеет картой территории данного дополнения, которая не повернута стороной события, то он может выбрать срабатывание события:

- ▶ Затем один раз срабатывает эффект правой части карты (см. стр. 27-29).
- ▶ Карта территории данного дополнения переворачивается на сторону события.

Если игрок не может или не хочет вызвать срабатывание эффекта правой части карты при её переворачивании, он может просто осуществить переворачивание.

Подсчёт карт территории, посвященным событиям в истории Шотландии "History of Scotland"

Эта Летопись изменяет подсчёт территории следующим образом: все карты территории данного дополнения считаются при подсчёте очков, независимо от того, какой стороной они повернуты. При этом, если карта лежит лицом вверх стороной события, она приносит 1 дополнительное очко, что и показывает расположенный внизу соответствующий значок на стороне события карты территории.



Chronicle 6 - The Dubious Tome of Scottish History

События карт территории Летописи “The Dubious Tome of Scottish History”

Old Man of Storr (A)

Священник из Скай решил поехать в Рим и поговорить с самим папой, чтобы положить конец ссоре по поводу точной даты Пасхи. Однажды ранним утром, взобравшись на Сторр, он сотворил заклинание, которое подняло дьявола и превратило его в лошадь. Во время путешествия дьявол расспрашивал священника о причине этого путешествия. Священник должен был использовать всё свое остроумие, чтобы правдиво отвечать на вопросы, но в то же время избегать упоминания имени “Бога”, которое, если его произнести, разрушит чары, в результате чего дьявол исчезнет, а священник упадет в море. Священник добился успеха и, несмотря на хитрость дьявола, прибыл в Рим, узнал дату Пасхи и благополучно вернулся на Скай. Дьявол был так поражен хитростью своего противника, что, уходя, он произнес зловещие слова: “пока мы не встретимся снова”.

Эффект территории: сразу получите 2 камня из запаса и поместите их на тайле Old Man of Storr.

Эффект события: заплатите 1 шотландцем, чтобы использовать для себя новую таблицу подсчёта очков (расположенную на стороне события) для шотландцев в замке до конца игры вместо обычной таблицы подсчёта очков.

Wallace Monument (B)

Башня стоит на аббатстве Крейг, вулканической скале над аббатством Камбускеннет, откуда Уоллес, как говорят, наблюдал за сбором армии короля Англии Эдуарда I, как раз перед битвой при Стерлинг-Бридж в 1297 году.

Эффект территории: вы можете сразу же активировать все тайлы на своей территории. Это заменяет активации, которые обычно запускает тайл Wallace Monument. Каждый тайл по-прежнему может быть активирован только один раз за ход.

Эффект события: переверните 1 карту территории на сторону события. Если вы владеете “William Wallace”, вы получаете 4 ПО.

Dunvegan Castle (C)

Согласно преданию, Малькольм был третьим вождем (1296-1370), когда на обратном пути от тайной любовницы (жены некоего Фрейзера из Гленелга) на него напала дикая корова нагорья. Вооружившись только “кинжалом”, он убил животное. В качестве напоминания о своем мужественном поступке он сохранил один из рогов. Этот рог считается сокровищем клана, и обычно любой наследник мужского пола опустошает этот рог, наполненный красным вином, за один раз. Маленькая интрижка Малькольма в Гленелге до сих пор не забыта.

Эффект территории: сразу получите 2 овцы из запаса и поместите их на тайле Dunvegan Castle.

Эффект события: сразу верните 2 овцы в запас и получите 7 ПО.

Fort George (D)

Форт Джордж — это крепость 18-го века, расположенная к северо-востоку от Инвернесса в северо-восточной Шотландии на мысе морей-Ферт. Форт считается одним из самых важных, почти первоначально сохранившихся европейских сооружений этого времени. Он был построен для умиротворения Шотландского нагорья после восстания якобитов 1745/1746 года и заменил собой более ранний участок, разрушенный, когда под руководством французского офицера-первопроходца по имени Л'Эпин был подготовлен взрыв объекта, и преждевременный взрыв зарядов убил Л'Эпина среди других.

Эффект территории: переместите любое количество ваших шотландцев в свой домашний замок, не платя за это очками передвижения.

Эффект события: верните 1 шотландца в запас, чтобы немедленно удалить 2 тайла с вашей домашней территории. Оставшиеся тайлы должны при этом располагаться согласно правилам размещения тайлов. Если вы удаляете застроенный тайл, то все тайлы под ним также должны быть удалены. Если вы удаляете тайл территории, вы сохраняете карту территории. Любые ресурсы на тайлах перемещаются в ваш клановый замок.

События карт территории для замены базовых карт

Эффекты территории на новых картах идентичны эффектам базовых карт территории.

Loch Lochy (A)

Речной бык — это нежное, безобидное существо, которое вышло бы из озера на пастбище коров.

Эффект события: сразу получите 1 корову и активируйте все ваши тайлы животных  (Animal).

Donan Castle (A)

Чтобы усмирить мятежные нагорья, король Яков I отправился в Инвернесс в 1427 году. Он пригласил всех вождей кланов под гарантии свободного эскорта, однако в итоге приказал либо посадить их в тюрьму, либо казнить сразу же по прибытии.

Эффект события: активируйте до 2-х разных тайлов на территории других игроков. Вы получаете соответствующую пользу с них, но по-прежнему должны оплатить любые затраты на активацию.

Chronicle 6 - The Dubious Tome of Scottish History

Castle Stalker (A)

В 1463 году сэр Джон Стюарт стремился узаконить своего сына, женившись на матери мальчика, Макларен, в Данстаффнаже, когда он был смертельно ранен рядом с церковью Аланом Маккулом, отступником Макдугаллом, хотя он прожил достаточно долго, чтобы завершить брак и узаконить своего сына Дугалда, который стал первым вождем Аппина.

Эффект события: немедленно верните 1 шотландца в свой запас и выберите 1 тайл из стопки сброса. Постройте его на своей домашней территории, не оплачивая его стоимость. Если вы выберете тайл персонажа, вам все равно придется оплачивать любые дорожные расходы (см. персонажи, жетоны клана и поле клана на стр. 17).

Inverness (B)

В 1562 году королева Шотландии Мария Стюарт во время восстания Хантли была лишена доступа в город английским губернатором. "Услышав об опасности, грозящей их принцессе, множество коренных шотландцев, отчасти по убеждению, а отчасти по собственной воле, собрались вокруг неё, особенно Фрейзеры и Монро, самые храбрые из этих племен. Когда Королева почувствовала себя достаточно сильной, она осадила замок, который, не имея достаточного гарнизона, не будучи должным образом укреплен для поддержания атаки, сдался, после чего командиры были казнены, а люди прогнаны" (история Шотландии, Джордж Бьюкенен).

Эффект события: до конца игры для себя используйте новую таблицу подсчёта очков для виски на стороне события вместо обычной таблицы подсчёта очков.

Loch Shiel (B)

В 1745 году Бонни принц Чарли, также известный как Карл I, отправился вместе с кланами Хохландов на совершенно безуспешное восстание против английского господства.

Эффект события: Немедленно верните 1 победное очко в запас, чтобы получить 2-ух шотландцев на Loch Shiel.

Duart Castle (B)

Замок является штаб-квартирой Маклинов и упоминается в 1390 году как приданое жены тогдашнего главы клана Лахлана Любанаха Маклина. Во время восстания якобитов клан Маклейнов принадлежал к их сторонникам, а в войне трёх королевств - к монархистам. В течение этого периода войска Кромвеля дважды осаждали крепость. Во время второй осады они потеряли три корабля, один из которых можно найти сегодня в виде обломков в водах за пределами замка.

Эффект события: Вы можете сразу же совершить разовую сделку, как указано на карте. Вы можете использовать эффект клана Sinclair's для этой торговли. Если вы занимаете клан MacLean на поле клана, сразу же получите 3 победных очка.

Loch Ness (C)

В октябре 1871 или 1872 года Д. Маккензи из Балнейна якобы видел объект, напоминающий бревно или перевернутую лодку, "извивающуюся и вспенивающую воду". Сначала объект двигался медленно, а потом исчез с ещё большей скоростью. Маккензи отправил свою историю в письме Руперту Гулду в 1934 году, вскоре после этого интерес публики к этому чудовищу возрос.

Эффект события: Немедленно получите по 1 монете за каждую карту этого дополнения, расположенную в вашей игровой зоне лицом вверх стороной события, включая Loch Ness.

Armadale Castle (C)

Особняк был впервые построен здесь около 1790 года. В 1815 году рядом с домом был построен макет шотландского баронского замка, спроектированный Джеймсом Гиллеспи Грэмом, и предназначенный скорее для демонстрации, чем для обороны.

Эффект события: Немедленно верните любое количество камня в запас, чтобы получить 3 победных очка за каждый возвращенный камень.

Loch Morar (D)

Легенда гласит, что появление Морэга возвещает о смерти члена местной ветви клана Макдональдов. Также утверждается, что Лох-Морар соединен лабиринтом подземных туннелей с озёрами и реками в Великой долине, включая Loch Ness .

Эффект события: Немедленно верните 2-ух шотландцев в запас, чтобы получить 9 победных очков.

Chronicle 6 - The Dubious Tome of Scottish History

Castle Moil (D)

Замок, древняя резиденция клана Маккиннонов, представлял собой крепость, господствующую над проливом Кайл-Акин между Скаем и материком, через который должны были проходить все корабли или пытаться пройти через бурный пролив Минч. Согласно этой традиции, правнук Альпина Мак-Эхдаха Финданус, 4-й вождь Маккиннонов, привел Дуакина в клан примерно в 900 году, женившись на норвежской принцессе по прозвищу "дерзкая Мария". Финданус и его невеста натянули поперёк тяжелую крепкую цепь и взимали пошлину со всех проходящих кораблей. Принцесса похоронена на острове Бейн-на-Кайлих на острове Скай, ее лицо, по слухам, обращено к Норвегии.

Эффект события: Сразу же получите 2 монеты. Вы можете бесплатно переместить 1 шотландца из любой точки вашей домашней территории в ваш клановый замок (замок-дом).

Castle of Mey (D)

Там обитает дух зелёной Леди. Предполагается, что это дочь пятого графа Кейтнесса. Она влюбилась в батрака и поэтому была заперта отцом на верхнем этаже замка. От душевной боли она бросилась в окно и разбилась насмерть.

Эффект события: Немедленно верните 1 шотландца в ваш запас, чтобы удалить 2 тайла с вашей территории. Оставшиеся тайлы должны при этом располагаться согласно правилам размещения тайлов. Если вы удаляете застроенный тайл, то все тайлы под ним также должны быть удалены. Если вы удаляете тайл территории, вы сохраняете карту территории. Любые ресурсы на тайлах перемещаются в ваш клановый замок.

События Летописи Молота шотландцев "Hammer of the Scots" (карты для замены летописи)

Loch Lomond (A)

Поэма "Loch Lomond", как говорят, основана на письме молодого солдата Дональда Макдональда из клана Кеппоч, которое он написал своей возлюбленной Мойре после второго восстания якобитов в 1745 году, ожидая в замке Карлайл казни за участие в восстании. Возможно, на основе этого письма Эндрю Лэнг написал свои знаменитые стихи "The Bonnie Banks o' Loch Lomond", появившиеся примерно в 1876 году. Его стихотворение спустя много лет было положено на музыку и сегодня является традиционной шотландской народной песней, которая стала всемирно известной благодаря шотландской музыкальной группе Runrig.

Эффект события: Немедленно возьмите все монеты с рыночного ряда Англии.

Glenfinnan Church (B)

Церковь Святой Марии и Святого Финнана расположена в одном из самых живописных и исторически значимых районов высокогорья; она стоит у подножия озера Лох-Шиль, где Карл Эдуард Стюарт поднял свой штандарт перед собравшимися кланами.

Эффект события: Немедленно активируйте Glenfinnan Church и окружающие его тайлы. Ни один тайл не может быть активирован более одного раза во время хода игрока.

Glenfinnan Monument (C)

На самом деле это было началом Великого восстания якобитов, которое печально закончилось в Куллодене. Спустя чуть более полувека началась определенная романтизация событий того времени, так, что в 1815 году здесь был окончательно установлен памятник.

Эффект события: Вы можете сразу же поменять местами англичанина и тайл на ронделе. Выберите тайл на ронделе, снимите англичанина с его текущего положения и поместите на клетку, с которой вы взяли тайл. Поместите тайл в то место, где раньше находился англичанин.

General Wade's Military Roads (D)

Сеть военных дорог, иногда называемых военными дорогами генерала Уэйда, была построена в Шотландском нагорье в середине XVIII века в рамках попытки британского правительства навести порядок в той части страны, которая была охвачена восстаниями якобитов в 1715 году.

Эффект события: Получите 1 Монету. Поместите 1 жетон клана на поле клана, используя обычные правила. Если он не доступен или вы предпочитаете не размещать его, вы все равно можете перевернуть эту карту на её сторону события.

Chronicle 7 - Between a Rock and a Hard Place

Летопись 7 - Между молотом и наковальней. Для 2-4 игроков.
Включение Летописи добавляет 10 минут игрового времени.
Сложность освоения – средняя.



Коротко

Данная Летопись добавляет в игру целый ряд возможностей для подсчёта очков, которые происходят в финальном раунде подсчёта очков.

Содержимое

10 карт подсчёта очков.

28 жетонов для голосования 16 x AYE (да),
12 x NAY (нет).

Для 2-ух игроков

Каждый игрок получает жетоны для голосования 3 AYE и 3 NAY. Игрок может в одном голосовании тайно от другого выбрать по своему усмотрению 2 жетона голосования.

Для 3-ёх игроков

Каждый игрок получает жетоны для голосования 3 AYE и 2 NAY.

Для четырёх игроков

Каждый игрок получает жетоны для голосования 4 AYE and 3 NAY.

Изменения в подготовке игры

Все карты подсчёта очков тасуются и случайным образом 5 из них по помещаются лицом вверх рядом с ронделем.

Новые правила

Если игрок берет тайл персонажа, то после размещения жетона клана созывается *собрание клана*.

Игрок, взявший тайл персонажа, должен выбрать одну карту подсчёта очков, за которую ещё не голосовали.

Каждый игрок тайно берёт в руку жетон AYE (да) или NAY (нет). Они раскрываются одновременно и помещаются на выбранную карту подсчёта очков. Если карта подсчёта очков получает больше или равное количество голосов "да", чем "нет", подсчёт очков по этой карте будет происходить в конце игры. В случае, если все 5 голосований уже состоялись, то при взятии тайла персонажа не будет голосования.

Подсчёт очков

Очки в результате подсчёта всегда отдаются игроку, который лучше всего справился с задачей, указанной на карте подсчёта очков. В случае ничьи очки делятся между всеми такими игроками (с округлением в большую сторону).

Карты подсчёта очков:



Игрок с наибольшим количеством овец и коров на домашней территории получает 10 победных очков.



10 победных очков начисляются игроку с самым большим квадратом тайлов на домашней территории (2x2, 3x3, 4x4 и т.д.). Домашняя территория не обязательно должна иметь квадратную форму, достаточно, если часть домашней территории имеет квадратную форму.



Игрок с наибольшим количеством дерева и камня на домашней территории получает 10 победных очков.



Количество наборов состоящих из:

- шотландца в домашнем замке
 - бочонка виски
 - карты территории
 - и тайла персонажа
- сравниваются. Игрок, имеющий наибольшее количество наборов, получает 10 победных очков. Эффект замка Moil учитывается при подсчёте очков.

Например: У Инны есть 3 шотландца в домашнем замке, 5 бочонков виски, 4 карты территории и 2 персонажа. В итоге у неё есть 2 набора.

Chronicle 7 - Between a Rock and a Hard Place



10 победных очков начисляются игроку с наибольшим количеством замков, в которых находится не менее 1 шотландца. Это относится и к домашнему замку. Если вы играете с Летописью Penny Mobs, это также включает Mike McCastle для игрока, контролирующего Mike McCastle.



Игрок с наибольшим количеством тайлов со значком виски получает 10 победных очков.



Игрок с самой маленькой домашней территорией получает 10 победных очков.



Игрок с наибольшим количеством пастбищ (тайл со значком животных) на домашней территории, соединенных по горизонтали и/или вертикали, получает 10 победных очков.



Владелец шотландца, который находится дальше всех от родного замка, получает 10 победных очков. Для определения расстояния подсчитайте очки движения, необходимые для того, чтобы добраться до домашнего замка.



Если движение на ронделе приводит к тому, что тайл отправляется в стопку сброса, он вместо этого уходит в **личную стопку сброса** активного (текущего) игрока. У каждого игрока может быть своя стопка сброса. Этот эффект начинается с самого начала игры, где доступна эта карта подсчёта очков, даже до того, как она была проголосована! Игрок с наибольшим количеством тайлов в своей личной стопке получает 10 победных очков. Если игроку разрешено взять тайл из стопки сброса, то этот игрок может выбрать стопку сброса любого игрока. При использовании кубика, если тайл сбрасывается им, он отправляется в обычную стопку сброса. Тайл в этой стопке не участвуют при подсчёте.

Если вы играете с Летописью *Hammer of the Scots*: когда англичанин, которого вы контролируете, удаляет тайл, он попадает в вашу личную стопку сброса.

Chronicle 8 - The Penny Mobs

Летопись 8 - Уличная банда. Для 2-4 игроков.
Включение Летописи добавляет 10 минут игрового времени.
Сложность освоения – высокая.



Коротко

Penny Mobs - это название, используемое прессой для описания уличной банды, действовавшей в Глазго (Шотландия) в начале 1870-х гг., поскольку судебная система предлагала большие штрафы в качестве альтернативы тюремному заключению, члены банды часто освобождались после сбора с банды по "пенни за голову", отсюда и такое оригинальное название Летописи. Некоторые из них бежали в нагорье.

Содержимое

9 основных карт гангстеров с S или B на обороте.
7 карт гангстеров (с 2 значками Летописи в правом нижнем углу) для использования с другими Летописями.
28 пенни (с -1 победным очком и стороной +1 победное очко).
14 жетонов гангстеров, описанных ниже.

Изменения в подготовке игры

Каждый игрок получает 7 Пенни и со стороной -1 ПО вверх помещает их на домашний замок. Возьмите все основные карты гангстеров. Добавьте все карты гангстеров других Летописей, если вы играете с ними.

Перетасуйте все карты гангстеров и случайно выберите:

- ▶ 6 карт гангстеров при игре вчетвером
- ▶ 4 карты гангстеров для 3 игроков
- ▶ 3 карты гангстеров для 2 игроков

Примечание: *Kenneth McSnitch*, *Fergus MacDarkie* и *Mike McCastle* используются только в игре для трёх и более игроков!

Все выбранные карты гангстеров с буквой S на задней стороне поместите рядом с ронделем лицом вверх. Они сидят в тюрьме. Гангстеры с буквой B на обратной стороне добавляются в тюрьму, когда первый тайл В-стопки размещается на ронделе. Верните все неиспользуемые карты гангстеров в коробку с игрой.

Новые правила

В конце своего хода данный игрок может либо:

- ▶ Поместить 1 из своих пенни на гангстера в тюрьме. Пенни переворачивается на сторону +1 ПО. Пенни не может быть размещён, если в тюрьме нет гангстера.

ИЛИ

- ▶ Возьмите 1 из гангстеров и все пенни на нём и поместите эти пенни перед картой гангстера.

Если гангстер был взят, этот игрок получает контроль над ним. Эффект гангстера немедленно активируется.

Подсчёт

В конце игры к финальному раунду подсчёта очков добавляется следующий подсчёт:

- ▶ Каждый гангстер стоит ПО, указанных на карте.
- ▶ Каждый пенни -1 ПО, находящийся по-прежнему во владении игрока стоит 1 ПО.
- ▶ Каждый пенни со стороной +1 ПО приносит 1 победное очко.



Гангстеры



Peggy McWander (S)

Вы получаете 2 жетона Peggy McWander, когда берёте Peggy McWander.

В любом из ваших будущих ходов вы можете разместить 1 (или оба) маркера Peggy McWander на любой незанятой клетке клана на поле клана.

Если другой игрок хочет занять клетку клана с жетоном Peggy McWander на нём, этот игрок должен заплатить владельцу Peggy McWander указанное количество монет, или этот игрок не может претендовать на этот клан.

Вы сами можете взять эту клетку клана, не заплатив стоимость жетона Peggy McWander, но вам всё равно нужно заплатить любые дорожные расходы. Жетон Peggy McWander затем сбрасывается.



Chronicle 8 - The Penny Mobs



Joe McDuff (S)

Вы получаете 3 жетона Joe McDuff, когда берёте его карту.

В любом из ваших будущих ходов вы можете потратить 1 (или больше) из ваших жетонов Joe McDuff, чтобы взять самую высокую стопку из монет с одного любого трека (ряда) на рынке. Если вы играете с Летописью *Hammer of the Scots*, это также относится к треку Англии.



Bruce McMail (S)

Вы получаете 3 монеты из запаса, которые помещаете на Bruce McMail.

Если любой другой игрок производит ресурс, активируя тайл животного (Animal) или тайл материалов (Material) вы можете решить заплатить этому игроку 1 из монет с Bruce McMail и забрать 1 произведенный ресурс у *этого игрока*. Разместите этот ресурс в любом месте на своей территории или продайте его на рынке.



Peggy McLaird (S)

Вы получаете 3 жетона Peggy McLaird, когда берёте её карту.

В любом из ваших будущих ходов вы можете потратить 1 жетон Peggy McLaird, чтобы поместить его на любой тайл на ронделе, который находится впереди вашей фишки игрока. Этот тайл зарезервирован для вас.

Другой игрок может взять зарезервированный тайл только в том случае, если он заплатит стоимость монет, указанных на жетоне Peggy McLaird, расположенном на тайле. Владелец Peggy McLaird получает эти монеты.

Если ни один другой игрок не взял зарезервированный тайл, вы **должны** взять его на своём следующем ходу. Вы не можете выбрать любой другой тайл. Владельцу Peggy McLaird не нужно оплачивать стоимость жетона Peggy McLaird.

Вы должны иметь возможность легально взять тайл, который вы резервируете, на момент его резервирования. Если вы можете в свой следующий ход нелегально взять тайл (например, из-за изменения на рынке), переверните карту Peggy McLaird и сбросьте все жетоны Peggy McLaird оставшиеся на карте. Вы больше не можете использовать Peggy McLaird. Вам все равно нужно в конце игры заплатить штраф, указанный на Peggy McLaird.

Затем жетон Peggy McLaird сбрасывается.

Когда вы заканчиваете игру, двигаясь на или дальше тайла конца игры (*The End*), вы не можете зарезервировать другой тайл, даже если у вас остались жетоны Peggy McLaird, потому что вам нужно иметь возможность обеспечения корректного размещения жетона Peggy McLaird, для последующего легального взятия тайла.



Chronicle 8 - The Penny Mobs



Kenneth McSnitch (S)

Этот гангстер предназначен для игр с **3 игроками или более**. Вы получаете жетон Kenneth McSnitch, когда берёте его карту. Вы можете немедленно (или в один из ваших последующих ходов) поместить 1 из ваших шотландцев (из пула или с вашей территории) на любой тайл на территории другого игрока. Этот шотландец представляет Kenneth McSnitch. Положите жетон Kenneth McSnitch под этим шотландцем для обозначения данного обстоятельства.

Вы можете перемещать Kenneth McSnitch, используя очки движения. Если вы переместите Kenneth McSnitch на тайл, содержащий ресурсы, вы можете украсть (взять) 1 из ресурсов - если только ресурсы не охраняются шотландцем другого игрока. Если Kenneth McSnitch украдет ресурс, вы можете немедленно поместить Kenneth McSnitch на территорию другого игрока. Если шотландец другого игрока входит на тайл с Kenneth McSnitch ИЛИ если этот тайл сбрасывается, то вы должны немедленно поместить Kenneth McSnitch на территорию другого игрока.



Fergus MacDarkie (S)

Этот гангстер предназначен для игр с **3 игроками или более**. Вы получаете жетон Fergus MacDarkie, когда берёте его карту. Вы можете немедленно (или в один из ваших последующих ходов) поместить 1 из ваших шотландцев (из пула или с вашей территории) на любой тайл на территории другого игрока. Этот шотландец представляет Fergus MacDarkie. Положите жетон Fergus MacDarkie под этим шотландцем для обозначения данного обстоятельства.

Если тайл построен горизонтально, вертикально или по диагонали рядом с тайлом Fergus MacDarkie, игрок, строящий тайл, должен заплатить вам 1 монету. Монета является частью стоимости взятия тайла. Если игрок не может заплатить монету, он не может построить здесь тайл. После того, как вы получите монету, вы должны поместить Fergus MacDarkie на территорию другого игрока. Если шотландец противника входит на тайл с Fergus MacDarkie ИЛИ если этот тайл сбрасывается, то вы должны немедленно поместить Fergus MacDarkie на территорию другого игрока.

Fergus MacDarkie не может передвигаться посредством очков движения.



Sibyl MacSponge (B)

После того, как вы возьмёте Sibyl MacSponge, всякий раз, когда игрок получает 6 победных очков или больше из одного источника во время своего хода, этот игрок должен дать вам 1 из этих победных очков. Эта способность может быть использована только один раз во время хода каждого игрока.

Во время раунда подсчёта очков, когда игрок получает 6 победных очков или больше из одного источника, этот игрок должен дать вам 1 из этих победных очков. Это может произойти несколько раз во время каждого раунда подсчёта очков и несколько раз с каждым игроком.



Derek Anderson (B)

Один раз за игру в течение одного из ваших ходов вы можете активировать Derek Anderson, чтобы украсть тайл у любого игрока и разместить его (с учётом правил размещения) на территории любого другого игрока. Тайл не активирует ни сам себя, ни любые тайлы, с которыми он соседствует. Оставшиеся тайлы на территории, с которой взят тайл, так и на территории, на которую он добавлен, должны быть расположены с учётом правил. При таком добавлении тайла на территорию шотландец не должен обязательно находиться на соседнем тайле. Все остальные правила размещения должны соблюдаться.

Нельзя красть тайл торговли (Trade) таким образом.

Если перемещается застроенный тайл, все тайлы под ним также перемещаются.

Chronicle 8 - The Penny Mobs



Mike McCastle (B)

Этот гангстер предназначен для игр с 3 игроками или более. Вы получаете жетон Mike McCastle, когда берёте его карту. Вы можете немедленно (или в один из ваших последующих ходов) поместить 1 из ваших шотландцев на домашний замок другого игрока. Этот шотландец представляет Mike McCastle. Положите жетон Mike McCastle под этим шотландцем для обозначения данного обстоятельства.

Во время подсчёта очков 1 из шотландцев другого игрока в домашнем замке не засчитывается при подсчёте шотландцев, но Mike McCastle считается шотландцем в вашем домашнем замке и учитывается при подсчёте. Mike McCastle не может передвигаться. Если другой игрок перемещает шотландца в его родной замок, Mike McCastle должен бежать и помещается в домашний замок другого игрока по выбору владельца Mike McCastle.



Calum McQuack (B)

Calum McQuack присоединяется к вашей лодке. Всякий раз, когда ваша лодка проходит мимо лодки другого игрока и когда лодка другого игрока проходит мимо вашей лодки, вы можете дать этому игроку 1 из ваших пенни стоимостью -1 победное очко.

Один раз за игру, когда ваша лодка достигает замка и получает жетон награды, вы можете выбрать 1 жетон, а затем случайным образом выбрать второй. Это означает, что не для всех игроков может остаться жетон награды. Такие дела, надо быть шустрой.



Bully McMuscle (B)

Bully McMuscle присоединяется к вашей лодке. При перемещении вашей лодки вы можете пройти мимо лодок соперников, не потратив очки движения за тайл реки, на котором находится лодка другого игрока.

Один раз за игру, когда ваша лодка достигает замка и получает жетон награды, вы можете выбрать 1 жетон, а затем случайным образом выбрать второй. Это означает, что не для всех игроков может остаться жетон награды. Такие дела, надо быть шустрой.



Fraser McStarve (B)

Fraser обожает хаггис. Один раз за игру, во время подсчёта очков хаггиса и перед броском кубика, вы крадете 1 жетон хаггиса у игрока по вашему выбору. Этот игрок решает, какой жетон Хаггиса он вам даст. Вы кладете жетон Хаггиса лицевой стороной вниз на свой стол.

Chronicle 8 - The Penny Mobs



Oonagh McHagg (B)

Один раз во время подсчёта очков хаггиса вы можете решить повторить 1 из 4 бросков кубика непосредственно после того, как этот бросок будет сделан.



Elspeth McTrick (S)

При перемещении через гору или перед тем, как покинуть гору, вы можете обменять 1 из ресурсов или монеты на горе с 1 ресурсом из пула (дерево, камень, корова, овца или ячмень).



Erin MacMalt (B)

Если вы передвигаетесь через тайл продажи одного бочонка, вы можете продать на левую бонусную клетку в дополнение к клетке из правой части. Таким образом, вы можете продать 2 бочонка, перемещаясь через тайл продажи одного бочонка.



John McClaim (S)

Вы получаете 3 жетона John McClaim, когда берёте его карту. В любое время вашего хода вы можете разместить 1 или больше жетонов John McClaim на не перевернутых картах территории (т.е. жетон нельзя разместить на карту территории, лежащую стороной события вверх).

Эти карты территории считаются вашими картами территории в течение подсчёта очков и не учитываются для игрока, владеющего ими.

Если игрок переворачивает карту территории с жетоном John McClaim на сторону события карты, жетон John McClaim навсегда удаляется из игры.



Chronicle A - What Lurks Beneath

Летопись - Что скрывается в глубине.

Промо Летопись, включенная в издание игры с Kickstarter, которая добавляет в игру Несси, легендарное Лох-несское чудовище. После стандартной подготовки ронделя фигурка Несси помещается на нём за пустой клеткой (между двух клеток для тайлов); перетасовывается колода из 26 карт данного дополнения и размещается лицом вниз рядом с ронделем. Когда игроки проходят через Несси на ронделе, они должны вытянуть из колоды карт данного дополнения одну карту и выполнить эффект на ней. Это может быть продажа, получение ресурсов и другое.