

Clans of Caledonia

(Spleleautor: Juma Al-JouJou)

Thema: Clans, Landwirtschaft, Whiskyproduktion und Handel im Schottland des 19. Jahrhunderts

Genre: Strategie-/Wirtschaftsspiel

Spieler: 1-4

Spieldauer: 30 Min pro Spieler

Alter: Ab 12 Jahren

[Englisches Regelbuch](#)

Inhaltsverzeichnis

[Material](#)

[Einleitung](#)

[Aufbau](#)

[Spielbrett](#)

[Hafenboni](#)

[Markttableau](#)

[Exporttableau](#)

[Zugreihenfolge](#)

[Clans](#)

[Platzieren der ersten beiden](#)

[Arbeiter](#)

[Ziel des Spiels](#)

[Rundenablauf](#)

[Phase 1: Aktionsphase](#)

[Handel](#)

[Exportauftrag nehmen](#)

[Expansion](#)

[Nachbarschaftsbonus](#)

[Ziehe 3 Exportaufträge](#)

[4. Schiff-Upgrade](#)

[5. Technologie-Upgrade](#)

[6. Händler anwerben](#)



[Erfüllen eines Exportauftrags](#)
[Direkte Exportboni](#)
[Passen](#)
[Hafenboni](#)
[Phase 2: Einkommensphase](#)
[Phase 3: Wertungsplättchen](#)
[Endabrechnung](#)
[Exportwertung](#)
[Siedlungswertung](#)
[Zwei-Personen-Spiel](#)
[Solospiel](#)
[Anpassungen am Ende der Runden 1. Bis 4.](#)
[Ergebnis](#)

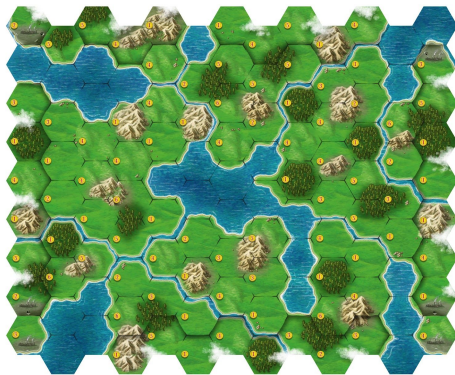
[Varianten](#)

[Vereinfachte Importgüter](#)
[Variable Startpreise](#)
[Clanauswahl per Auktion](#)

[Anhang](#)

[Hafenboni](#)
[Wertungsplättchen](#)
[Clans](#)
[Wertungsblock](#)

Material



Spielplan

- 50 Exportaufträge
- Markttableau (siehe rechts)

- Exporttableau
- 4 Spielplanmodule (beidseitig bedruckt)
- 4 Spielertableaus
- 8 Clan Plättchen
- 8 Wertungsplättchen
- 8 Hafentableaus

Produktionseinheiten (in den 4 Spielerfarben)

- 16 Whiskyfässer
- 16 Getreide
- 16 Brot
- 16 Käse
- 16 Kühe
- 16 Schafe
- 32 kleine Arbeiter



Marker

- 28 kleine Würfel in den Spielerfarben für Händler
- 8 Pappmarker für Tech-Upgrades
- 16 Hafentableaus in Spielerfarben
- 3 Importmarker
- 6 transparente, gelbe Schreien als Marker für den Markt
- 4 Ruhmmarker in Spielerfarben

Ressourcen

(sind nicht limitiert: falls sie ausgehen, bitte mit anderen Markern oder x2 Aufklebern improvisieren)

- 6 Milch
- 12 Wolle
- 8 Käse
- 8 Getreide
- 8 Brot
- 8 Fässer

Geld

1er Münzen: 30x
5er Münzen: 20x
10er Münzen: 20x

(ist nicht limitiert: falls es ausgeht, bitte improvisieren)

2 Würfel für das Solospiel

Wertungsblock

Einleitung

Clans of Caledonia ist ein Wirtschaftsspiel, in dem die Spieler schottische Clans mit einzigartigen Fähigkeiten im 19. Jahrhundert repräsentieren.

Schottland im 19. Jahrhundert war eine Epoche des Wandels, sowohl industriell, wirtschaftlich als auch intellektuell. Schottland war noch im 18. Jahrhundert sehr arm und agrarisch geprägt. Wichtig war v.a. das Spinnen und Weben von Leinen und die Rinderzucht.

Mit der Industrialisierung und der Verfügbarkeit von ausgefeilteren Technologien und Maschinen eröffneten sich neue Einnahmequellen. So konnte Whisky aufgrund der Erfindung des Säulen-Brennkessels im Jahre 1831 günstiger produziert werden. Ferner profitierte die schottische Whisky-Industrie enorm davon, dass die Reblaus in 1880 die Wein- und Cognacproduktion zerstörte.¹

Ferner verdrängte Baumwolle die Leinenproduktion, da die importierte Baumwolle im Gegensatz zu Leinen maschineller und damit günstiger produziert werden konnte. 1861 gab es aufgrund des amerikanischen Bürgerkriegs keine Baumwollimporte mehr, dafür etablierte sich die Schwerindustrie in Schottland.²

Im Zuge der "Highland Clearances" wurden große Teile der landwirtschaftlich genutzten Flächen "zwangsgeräumt", um die profitablere Schafzucht zu etablieren.³

Gleichzeitig profitierte Schottland enorm durch die Auflockerung von Handelsbeschränkungen. Glasgow war nach 1740 bereits der Hauptumschlagsplatz für Tabak in Europa. Um 1800 wurde zunehmend Baumwolle, Zucker und Rum aus den Westindischen Inseln importiert.⁴

Die schottische Aufklärung um 1800 brachte herausragende Geister wie Adam Smith und den Liberalismus hervor. Diese intellektuell-gesellschaftlichen Änderungen brachten in Kombination mit dem zunehmendem Außenhandel und der Industrialisierung risikofreudige und sehr unternehmerische Händler hervor.⁵

¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Scotch_whisky

² https://en.wikipedia.org/wiki/Economic_history_of_Scotland#The_Industrial_Revolution

³ https://en.wikipedia.org/wiki/Highland_Clearances#Economic_improvements.22

⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Economic_history_of_Scotland

⁵ https://en.wikipedia.org/wiki/Tobacco_Lords

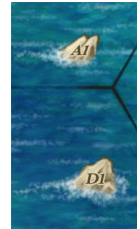
Gleichzeitig besaßen noch im Jahre 1878 nur 68 Familien in etwa die Hälfte des Landes. In 1822 etablierte sich der schottische Kilt, ursprünglich in den schottischen Highlands, als nationales Symbol neben Whisky.⁶

In Clans of Caledonia repräsentieren die Spieler unterschiedliche Clans mit einzigartigen Fähigkeiten, die in diesem Klima von Unsicherheit und dynamischen Wandel ihren Reichtum und Ruhm zu mehreren trachten. Einerseits produzieren sie und handeln auf dem nationalen Markt. Andererseits exportieren und importieren sie zunehmend. Der Clan, der der am besten auf diese Unsicherheit und die Aktionen der Konkurrenten reagiert, wird gewinnen.

Aufbau

Spielbrett

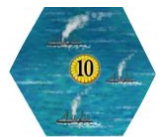
Das Spielbrett besteht aus vier Modulen (A, B, C und D). Es gibt von jedem Modul zwei Varianten (A1 und A2, B1 und B2 etc.). Wählt zufällige Varianten jedes Moduls und setzt sie zusammen. Die Anordnung der Module ist fix.



A1	B2
C2	D1

Hafenboni

Die Hafenboni werden gemischt, vier von Ihnen zufällig gezogen und jeweils zufällig einem Hafen an jeder Ecke des Spielfelds zugeordnet. Der eine Pfeil zeigt den Ort des Hafenplättchens im 1-2-Spieler Spiel an, der andere Pfeil gilt für das 3-4-Spieler Spiel. Die anderen vier Hafenplättchen kommen zurück in die Spielschachtel.



Markttableau

Legt das Tableau auf die Seite, die der Spieleranzahl entspricht und je einen transparenten Chip auf den 4. untersten Preis jeder Spalte.

Exporttableau

Legt das Tableau auf die Seite, die der Spieleranzahl entspricht. Platziert auf jede offene Warenkiste einen vom gemischten Nachziehstapel gezogenen Exportauftrag offen aus (nur im Spiel mit 3 Spielern bleibt immer eine Kiste frei). Legt 1 Ruhmmarker je Spieler und die Marker für Baumwolle, Tabak und Zuckerrohr neben die Leiste des Exporttableaus.



Die Wertungsplättchen werden verdeckt gemischt, zufällig fünf gezogen und in eine Reihenfolge von oben nach unten offen in die Aussparungen des Exporttableaus gelegt. Die restlichen Wertungsplättchen kommen zurück in die Spieleschachtel.



Jeder Spieler erhält

⁶ https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_kilt

Je 1 Spielertableau und die **Spielsteine** der eigenen Spielerfarbe. Jeder Spieler stellt seine Spielsteine auf die Felder mit dem passenden Icons (Äcker auf die Felder mit Getreide, Bäckereien auf die Felder mit Brot etc.). Die **acht Meeples** kommen auf die 4 Wald und die 4 Gebirgsfelder. Auf die Schifffahrtsleiste kommt ganz links der **Steuerradmarker**. Auf die Händlerleiste unten in der Mitte kommen **5 Würfel**. **2 weitere Würfel** kommen neben das Spielertableau. Die **Tech-Upgrade Pappmarker** werden mit der Seite rechts unten auf das Spielertableau platziert, die das niedrigere Einkommen zeigt. Ihr erhält jeweils noch **55£**, je **vier Hafensterker** in Spielerfarbe und je eine **leere Exportkiste**, die ihr auf die zur Spieleranzahl passenden Seite legt.

Zugreihenfolge

Lost einen Startspieler aus. In der ersten Runde ist die Zugreihenfolge im Uhrzeigersinn. Legt die runden Marker in den Spielerfarben entsprechend auf die Zugreihenfolgeleiste.



Clans

Die Clans werden verdeckt gemischt und es werden zufällig so viele Clans zufällig gezogen, dass ein Clan mehr als Spieler vorhanden ist. Dann wird von den Startressourcenplättchen zufällig jedem Clan eines zugeordnet.

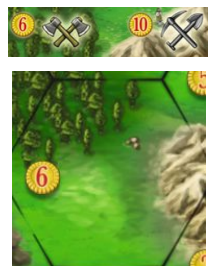
Der Spieler rechts vom Startspieler fängt an sich einen Clan inklusive zugeordnetem Startressourcenplättchen auszuwählen und dann geht es gegen den Uhrzeigersinn weiter bis der Startspieler aus zwei verbleibenden Clans einen auswählt.



2-Spieler-Spiel

Platzieren der ersten beiden Arbeiter

Setzt vor Beginn der ersten Runde und ausgehend vom Startspieler reihum im Uhrzeigersinn je einen Arbeiter (Holzfäller oder Bergarbeiter) von oben auf dem Spielertableau auf ein freies Hexfeld auf dem Spielplan. Setzt danach in umgekehrter Reihenfolge je einen zweiten Arbeiter (Holzfäller oder Bergarbeiter). Holzfäller müssen immer auf freien Hexfeldern, die Wald enthalten und Bergarbeiter auf freien Hexfeldern, die Gebirge enthalten, platziert werden. Man muss sowohl die Arbeiter (6£ für Holzfäller und 10£ für Bergarbeiter) bezahlen als auch die Kosten für das Hexfeld (zwischen 1£ und 6£). Die ersten zwei Arbeiter eines Spielers müssen nicht angrenzend zueinander sein. **Beispiel:** Auf dem Hexfeld auf dem Bild könnte man entweder einen Holzfäller oder einen Bergarbeiter platzieren, da das Hexfeld sowohl Wald als auch Gebirge enthält.



Ziel des Spiels

Bei Spielende gewinnt der Spieler, der am meisten Siegpunkte (SP) hat.

Rundenablauf

Das Spiel endet nach der 5. Runde. Die einzelnen Runden enthalten folgende Phasen:

Phase 1: Rundenvorbereitung — Wendet das Wertungsplättchen der aktuellen Runde. Die Spieler nehmen ihre eingesetzten Händler zurück neben das Spielertableau. Füllt gemäß Spieleranzahl neue Exportaufträge nach. Überspringt diese Phase in der ersten Runde.

Phase 2: Aktionsphase — Ihr macht abwechselnd Züge bis alle gepasst haben.









Phase 3: Produktionsphase — Ihr erhält euer freigeschaltetes Einkommen (Waren und Geld).

Phase 4: Wertungsplättchen — Ihr erhält Ruhm gemäß des Wertungsplättchens der aktuellen Runde.

Phase 1: Aktionsphase

Während der Aktionsphase führt ihr in Zugreihenfolge genau eine Aktion aus. Dies geht so lange weiter bis alle Spieler gepasst haben. Abgesehen von *Passen*, können die ihr alle möglichen Aktionen mehrfach in der Aktionsphase durchführen (aber nur einmal pro Zug).

Die möglichen Aktionen sind:

1. Handel	Setzt X Händler ein, um X Einheiten einer Warensorte auf dem Markt zu kaufen oder zu verkaufen	
2. Erhältet einen Exportauftrag	Bezahlt die Kosten und wählt einen ausliegenden Exportauftrag aus. Platziert ihn dann auf eurer persönlichen und leeren Exportkiste.	
3. Expansion	Platziert 1 Einheit von eurem Spielertableau auf dem Spielplan. Bezahlt sowohl die Einheit als auch des Hexfeld.	
4. Schiff-Upgrade	Verbessert eure Reichweite über Flüsse und Lochs.	
5. Technologie-Upgrade	Verbessert die Effizienz eurer Holzfäller oder eurer Bergarbeiter: Jeder entsprechende Arbeiter erzielt 2£ mehr in der Produktionsphase.	
6. Händler anwerben	Werbt einen Händler an, um mehr Wareneinheiten pro Runde handeln zu können.	
7. Erfülle einen Exportauftrag	Bezahlt die Ressourcen auf der linken Seite und erhaltet direkte Boni auf der rechten Seite. Zieht die jeweiligen Importmarker auf der Leiste vor.	
8. Passen	Steigt aus der laufenden Runde aus und erhaltet den höchsten verfügbaren Passbonus.	

Handel

Auf dem Markt könnt ihr Waren kaufen oder verkaufen (**in einem Zug aber nur eine Warensorte!**). Platziert einen oder mehrere Händler, die vor euch und nicht mehr auf dem Spielertableau liegen, auf dem Kauf/Verkauf-Feld des jeweiligen Gutes auf dem Markt. Dabei könnt ihr **pro Händler nur eine Einheit einer Ware** kaufen bzw. verkaufen.

Ihr bezahlt/erhält: aktueller Preis des Guts mit der Anzahl multipliziert. Die Waren werden in den allgemeinen Vorrat getan und von dort genommen. Erst dann wird der Preis, um die Anzahl an Schritten angepasst, die der Anzahl der gehandelten Ware entspricht. Beim Verkauf sinkt der Preis, beim Kauf steigt der Preis. Um mehrere Warensorten zu handeln, müsst ihr mehrere Züge aufwenden.

Beispiel:

ihr möchtet 2 Einheiten Whisky kaufen und der aktuelle Preis ist 10£. ihr bezahlt 20£, platziert 2 Händler auf dem "Kaufen-Feld" oberhalb der Whisky-Skala, nimmst dir 2 Whisky Fässer und der Whisky-Preis-Marker geht zwei Schritte hoch.

Es dürfen zu keiner Zeit Händler des gleichen Spielers sowohl auf dem Kaufen als auch auf dem Verkaufen-Feld der gleichen Ware stehen. Ihr könnt eine Warensorte aber in mehreren Zügen in einer Runde kaufen (bzw. verkaufen), allerdings verschlechtert ihr euch so ggf. den Preis.

Beispiel:

Grün hat bereits in dieser Runde Käse verkauft und solange mind. einer seiner Händler unten auf Käse steht, kann er keinen Käse kaufen, da niemals Händler des gleichen Spielers oben und unten in der gleichen Spalte stehen dürfen. Er könnte aber Käse verkaufen, sofern er noch Käse hat.

Exportauftrag nehmen

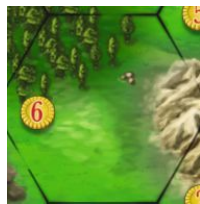
In seinem Zug könnt ihr einen beliebigen, ausliegenden Exportauftrag aus der Auslage nehmen (aus 8 Aufträgen bei 4 Spielern) und vor euch auf eure leere Exportkiste legen. In der Aktionsphase werden keine Aufträge nachgefüllt. Ihr könnt nur einen unerfüllten Exportauftrag besitzen (Ausnahme: Clan Buchanan). Ihr müsst den Auftrag erfüllen, bevor ihr einen neuen nehmt. Das Erfüllen eines Auftrags ist eine weitere Aktion und bedarf eines weiteren Zuges.



Für das Nehmen eines Auftrags bezahlt ihr die jeweiligen Kosten, die jede Runde um 5£, wie auf dem Exporttableau ersichtlich, ansteigen. In der ersten Runde erhält ihr 5£, wenn ihr einen Auftrag nehmt, in der letzten Runde bezahlt ihr 15£ bezahlen, um einen Auftrag zu nehmen. Dies gilt für jeden Auftrag, auch wenn ihr mehrere Aufträge in der gleichen Runde nehmt.

Expansion

Mit der Aktion Expansion könnt ihr neue Einheiten vom Spielertableau auf einem freien Hexfeld auf dem Spielplan platzieren (nehmt immer die oberste Einheit der jeweiligen Spalte vom Spielertableau). Die Kosten für eine Produktionseinheit stehen auf dem Spielertableau oben darüber (mit roter Schrift). Zusätzlich bezahlt ihr die angegebenen Kosten auf dem Terrain, auf dem ihr expandiert (zwischen 1£ und 6£).



Euch stehen insgesamt jeweils 4 Schafe, 4 Kühe, 4 Käsereien, 4 Bäckereien, 4 Äcker, 4 Destillieren, 4 Holzfäller und 4 Bergarbeiter zur Verfügung. Sind bereits alle 4 einer Sorte eines Spielers auf dem Spielplan platziert, kann dieser Spieler keine weiteren dieser Sorte platzieren. Eine neue Einheit muss entweder **benachbart** zu einer eigenen, bereits platzierten Einheit platziert werden oder das Hexfeld muss von einer eigenen, bereits platzierten Einheit **erreichbar** sein.



Benachbart: euchekt angrenzendes Hexfeld (also weder Loch- noch Landfeld dazwischen), kein Fluss dazwischen

Per Schiff erreichbar: Nicht benachbart, aber durch Schifffahrt erreichbar

Terrain

Ferner könnt ihr eure Einheiten nur auf bestimmten Terrains platzieren:

Grasland: Schafe, Kühe, Käsereien, Bäckereien, Äcker, Bäckereien, Destillieren

Wald: Holzfäller

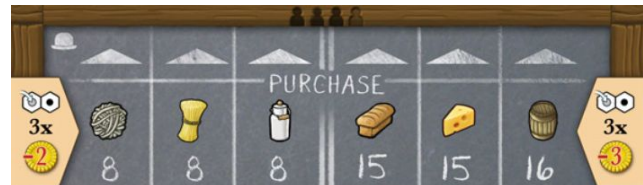
Gebirge: Bergarbeiter

Wenn ein Hexfeld alle diese Terrains aufweist, so könnt ihr dort alle Einheiten platzieren.

Beispiel: Wenn ihr bereits alle eure Holzfäller platziert habt, so könnt ihr auf einem Hexfeld, das ausschließlich Wald aufweist, nicht expandieren, da eure verbleibenden Einheiten dort nicht platziert werden dürfen.

Nachbarschaftsbonus

Platziert ihr eure Einheit benachbart zu einer Einheit eines Mitspielers auf dem Spielplan, dürft ihr **einmalig und nur in diesem Moment** bis zu drei (bzw. vier Einheiten im 2-Spieler-Spiel) der dort vom Nachbarn produzierten Ware vergünstigt auf dem Markt kaufen (und erhält die Waren aus dem allgemeinen Vorrat, nicht vom Mitspieler!). Hierbei erhält ihr einen Rabatt von 2£ für jede Einheit Wolle, Getreide Milch und 3£ für jede Einheit Brot, Käse und Whisky auf den aktuellen Marktpreis (gute Nachbarschaft eben). Ihr müsst allerdings entsprechend der Anzahl der Einheiten, die ihr kaufen möchtet, Händler auf dem Markt einsetzen. Wenn ihr neben mehreren von Mitspielern bebauten Terrains expandiert, könnt ihr den Nachbarschaftsbonus für jedes der Nachbarfelder nutzen (also ggf. auch mehrere Warensorten auf einmal). Aber auch dann könnt ihr nicht mehr als drei bzw. vier Einheiten einer Sorte kaufen. Die Preise werden genauso angepasst, als wenn ihr regulär die Aktion Handel ausführt.

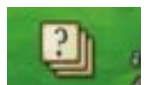


Beispiel, 4 Personen-Spiel: ihr expandierst benachbart zur Destillerie eines Mitspielers. Der Whisky-Preis ist aktuell 10£. Nun könnt ihr bis zu drei Einheiten Whisky für jeweils 7£ (10£ - Rabatt von 3£) kaufen, sofern ihr noch über Händler verfügt.

Der Nachbarschaftsbonus ist Teil der Aktion Expansion.

Ziehe 3 Exportaufträge

Wenn ihr eure vierte Bäckerei, eure vierte Destillerie oder eure vierte Käserei platziert, könnt ihr in diesem Moment drei zufällige Exportaufträge vom Nachziehstapel ziehen, sofern ihr eine leere Exportkiste hast. Ihr könnt einen Auftrag wählen und behalten. In diesem Fall bezahlt ihr die Kosten der aktuellen Runde, als wenn ihr euch einen Auftrag regulär genommen hättet. Wenn ihr keinen Auftrag nehmt, zahlt ihr auch nichts. Nicht genommene Aufträge kommen unter den Nachziehstapel. Dies ist immer noch Teil der Aktion "Expansion".



4. Schiff-Upgrade

Bezahlt 4£ und bewegt den Marker auf der Schifffahrtsleiste auf eurem Spielertableau einen Schritt weiter.

Level 0: Ihr könnt weder einen Fluss noch Lochfelder überqueren.

Level 1: Ihr könnt nur einen Fluss überqueren, aber weder über ein Lochfeld noch entlang eines Flusses reisen. Auch mit mehr Schifffahrt könnt ihr nicht entlang eines Flusses reisen.

Level 2: Ihr könnt 1 Lochfeld überspringen.

Level 3 : Ihr könnt 2 Lochfelder überspringen etc.



Wenn Ihr bei Schifffahrt noch auf dem Level 0 seid, könnt ihr nur benachbart expandieren. Mit Level 1 könnt ihr Flüsse überqueren, aber ihr müsst immer noch angrenzend expandieren. Mit jeder weiteren Schifffahrt könnt ihr zunehmend mehr Lochfelder überspringen. Hierbei müssen das Ausgangsfeld und das Zielfeld am gleichen Loch, aber nicht unbedingt am gleichen Hexfeld angrenzen.

5. Technologie-Upgrade

Ihr könnt eure Arbeiter (Holzfäller/Bergarbeiter) mit einem Technologie-Upgrade (für Holzfäller oder für Bergarbeiter) effizienter machen. Beahlt 10£ und wendet das entsprechende Plättchen von eurem Spielertableau. Von nun an bringen euch die eingesetzten Arbeiter aus der Spalte darüber in jeder folgenden Einkommensphase jeweils 2£ mehr ein. Ihr könnt jedes der beiden Technologie-Upgrades nur einmal machen.



Bei einem Upgrade für die **Holzfäller** bringt euch jeder Holzfäller **6£ statt nur 4£** in der Einkommensphase.

Bei einem Upgrade für die **Bergarbeiter** bringt euch jeder Bergarbeiter **8£ statt 6£** in der Einkommensphase.

6. Händler anwerben

Ihr startet mit je 2 Händlern in eurem Vorrat. Beahlt 4£ und nehmt euch einen Händler vom Spielertableau und legt ihn in den Vorrat. Ihr könnt ihn noch in der gleichen Runde in zukünftigen Zügen zum Handeln nutzen. Ihr könnt nie mehr als 7 Händler haben.



Erfüllen eines Exportauftrags

Um einen Exportauftrag zu erfüllen, bezahlt ihr die Ressourcen, die auf der linken Seite des Exportplättchens zu sehen sind. Das Erfüllen eines Auftrags gibt euch, was auf der rechten Seite des Plättchens steht. Die Aufträge geben Importgüter und direkte Exportboni. Wenn ihr einen Auftrag erfüllt, der Baumwolle, Tabak oder Zuckerrohr bringt, dann zieht den entsprechenden Marker des Importguts auf der Leiste des Exporttableaus um die entsprechende Anzahl nach vorne. So sehen ihr immer, welches Importgut aktuell am meisten importiert wurde. Wenn der Marker eines Importgutes die entsprechende Markierung auf der Siegpunktleiste erreicht oder überschreitet, erhält der jeweilige Spieler 1£. Wenn ihr vergisst, den Marker zu ziehen, erhält ihr 1£ nachträglich nicht mehr.



Exportaufträge erfordern nie Getreide und Milch, aber können dafür eine Kombination aller anderen Ressourcen und Fleisch erfordern.

Manche Exporte erfordern Rind- oder Lammfleisch (siehe Spielertableau zur Unterscheidung der Icons). Fleisch wird nicht auf dem Markt gehandelt, daher müsst ihr 1 Schaf/1 Kuh schlachten, um 1 Lammfleisch/1 Rindfleisch zu produzieren. Schlachten heißt, dass ihr ein passendes Tier der eigenen Spielerfarbe vom Spielplan nehmt und es zurück auf das eigene Spielertableau legt. Dadurch sinkt das jeweilige Einkommen an Milch bzw. Wolle, denn eine tote Kuh produziert keine Milch und ein totes Schaf keine Wolle. Schlachten ist nur erlaubt, um einen Exportauftrag zu erfüllen und das Schlachten kostet keinen weiteren Zug. Das freigewordene Hexfeld ist wieder verfügbar und kann von allen Spielern bebaut werden (die damit potentiell wieder einen Nachbarschaftsbonus erhalten können).

Sobald ihr einen Auftrag erfüllt, legt ihn neben eure persönliche Exportkiste, die nun wieder Platz für einen neuen Auftrag bietet.

Direkte Exportboni

Es gibt drei Boni, die ihr sofort erhält:

- Geld, das ihr euch aus der Bank nehmt
- Kostenloses Hexfeld, auf dem ihr sofort expandieren müsst, damit es nicht verfällt. Ihr bezahlt die Kosten der Einheit, die ihr platziert, aber das Hexfeld ist kostenlos (alle Regeln für Expansion und Nachbarschaft gelten auch in diesem Fall).
- Kostenloses Upgrade: Nehmt euch entsprechend der Anzahl Händler oder Schifffahrt kostenlos, oder Technologie-Upgrades für den Preis von 5£ statt 10£. Alternativ könnt ihr statt einen neuen Händler vom Spielertableau anzuwerben auch einen beliebigen eigenen bereits am Markt eingesetzten Händler wieder neben das eigene Spielertableau legen. Dies ist auch dann möglich, wenn ihr bereits alle Händler angeworben und auf dem Markt eingesetzt habt.



Passen

Wenn immer ihr keine der obigen Aktionen machen könnt oder möchtet, müsst ihr passen. Einmal gepasst könnt ihr nicht mehr in eine laufende Runde einsteigen. Ihr erhält den höchstmöglichen verfügbaren Passbonus. Die Passreihenfolge entspricht zugleich der Zugreihenfolge in der folgenden Runde.



Beispiel: Schwarz hat als erster gepasst, erhält 16£ und ist in der nächsten Runde Erster in der Zugreihenfolge.

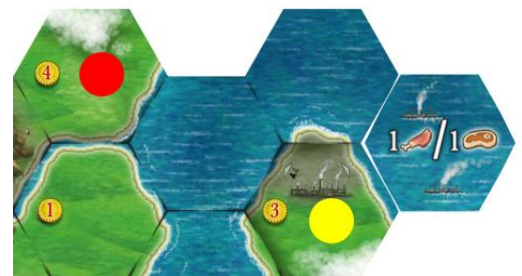
Hafenboni

Wenn ihr benachbart zu einem Hafenbonus seid oder ihn per Schifffahrt erreichen könnt, könnt ihr den entsprechenden Hafenbonus zusätzlich zu eurer regulären Aktion (vorher, nachher, oder mittendrin) in Anspruch nehmen. Ihr müsst den Bonus aber nicht sofort in Anspruch nehmen, sondern könnt dies auch in späteren Zügen tun.

Sobald ihr den Bonus in Anspruch nehmt, legt einen Marker der eigenen Farbe auf den Bonus, um zu kennzeichnen, dass ihr ihn genutzt hat. Jeder Spieler kann jeden Bonus nur einmal im Spiel nutzen (mehrere Spieler können aber den gleichen Bonus nutzen). Ein Spieler kann auch mehrere Boni in seinem Zug in Anspruch nehmen.

In diesem Beispiel kann der gelbe Spieler den Bonus in Anspruch nehmen ungeachtet seiner Schifffahrt, da er benachbart gebaut hat. Der rote Spieler kann den Bonus nutzen, sobald er Schifffahrt 3 oder höher hat (so dass er 2 Lochfelder überspringen kann).

Die einzelnen Hafenboni werden im [Anhang](#) erläutert.



Phase 2: Einkommensphase

Ihr erhält als Einkommen Geld und Ressourcen, das durch das Expandieren auf dem Spielertableau sichtbar geworden ist.

Ihr erhält in Passreihenfolge euer Einkommen in folgender Reihenfolge:

- Grundwaren: Jede Kuh auf dem Spielplan produziert 1 Milch, jedes Schaf 1 Wolle und jeder Acker 2 Getreide
- Verarbeitete Waren:
 - Jede Bäckerei kann 1 Brot produzieren, verbraucht dafür aber 1 Getreide.
 - Jede Destillerie kann 1 Whisky produzieren, verbraucht dafür aber 1 Getreide.
 - Jede Käserei kann 1 Käse produzieren, verbraucht dafür aber 1 Milch.
- Jeder Arbeiter bringt Geld:
 - Jeder Holzfäller bringt 4£ ohne jeweiliges Tech-Upgrade, 6£ mit Upgrade.
 - Jeder Bergarbeiter bringt 6£ ohne jeweiliges Upgrade, 8£ mit Upgrade.

Wenn ein Spieler nicht die erforderlichen Grundwaren (Getreide/Milch) für die Produktion von verarbeiteten Gütern (Brot/Käse/Whisky) bezahlen kann oder möchte, wird die jeweilige verarbeitete Ware auch nicht produziert. Wenn ihr nicht genug Getreide für eure Bäckereien und Destillieren habt, so könnt ihr entscheiden, ob ihr das Getreide lieber zu Brot oder Whisky verarbeiten möchtet.

Sobald ihr mit der Produktionsphase vertraut seid, könnt ihr euch die produzierten Waren und das Geld **gleichzeitig nehmen**, um das Spiel zu beschleunigen. Es empfiehlt sich das Waren- und Geldeinkommen zunächst über den jeweiligen Spalten des Spielertableaus zu platzieren, und den bereits vorhandenen Vorrat an Geld und Waren unter dem Spielertableau zu platzieren. So könnt ihr nachprüfen, ob ihr alles richtig gemacht habt.

Idealerweise sollten alle eure verarbeitenden Gebäude in der Einkommensphase produzieren. Hierzu solltet ihr sicherstellen, dass ihr die erforderlichen Rohstoffe produziert oder sie rechtzeitig über den Markt kauft. Denn zwischen Passen und Einkommensphase könnt ihr keine Waren kaufen!

Phase 3: Wertungsplättchen

In dieser Phase erhält ihr Ruhm in Abhängigkeit des Wertungsplättchens der aktuellen Runde. Die Ruhmpunkte werden mit dem Ruhm-Marker der eigenen Spielerfarbe auf der Leiste auf dem Exporttableau abgetragen. Jedes Wertungsplättchen ist im Detail im [Anhang](#) erklärt.



Wenn ihr die Leiste umrundet, so könnt ihr einen Ruhmmarker nehmen, als Markierung, dass ihr bereits 30 bzw. 60 Ruhm habt.

Nach Auswertung eines Wertungsplättchens wird es umgedreht, so dass ihr jederzeit wisst, in welcher Runde ihr euch befindet.

Endabrechnung

Nach der 4. Phase - Wertungsplättchen in der 5. Runde folgt die Endabrechnung.

Ihr tragt in den Wertungsblock folgende SP ein:

- Rundenwertungen: Ruhmpunkte aus Wertungsplättchen (siehe Leiste)
- Grundressourcen: 1 SP für jede Grundware
- Verarbeitete Ressourcen: 2 SP für jede verarbeitete Ware
- Geld: 1 SP für je 10£
- Hopfen: 1 SP
- Baumwolle, Tabak, Zuckerrohr: je nach importierter Menge jeweils 3, 4 oder 5 SP
- Bonus für die meisten Exporte
- Farmwertung

Alle Punkte je Spieler zusammen addiert ergeben den Endstand. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Geld übrig hat, für das er keine SP erhalten hatte.

Importgüter: Lest an der SP-Leiste ab, welches Importgut am meisten, am zweitmeisten und am wenigsten importiert wurde. Das Gut, dessen Marker am weitesten vorne ist, ist jeweils nur 3 SP wert, das zweite Gut ist jeweils 4 SP wert und das Gut, dessen Marker hinten ist, ist jeweils 5 SP wert. Falls zwei Importgüter gleichauf liegen, erhält Tabak mehr SP als Zuckerrohr und Baumwolle mehr SP als die beiden anderen. Erhaltet SP für eure Importgüter, wobei ihr die Anzahl eines Importguts in euren erfüllten Aufträgen mit dem jeweiligen ermittelten Wert (3/4/5) multiplizieren.

Exportwertung

3-4 Spieler:

In der Exportwertung erhält der Spieler mit den meisten erfüllten Exporten 12 SP, der zweitbeste Spieler erhält 6 SP. Bei Gleichstand teilen sich die jeweiligen Spieler die SP.

Beispiel: *Zwei der drei Spieler haben mit 7 Aufträgen am meisten Aufträge erfüllt. Sie erhalten jeweils 9 SP (12+6=18 auf beide Spieler aufgeteilt), der dritte Spieler geht leer aus.*

2 Spieler:

In der Exportwertung erhält der Spieler mit den meisten erfüllten Exporten 8 SP, der zweitbeste Spieler erhält 0 SP. Bei Gleichstand teilen sich die beiden Spieler die Punkte.

Siedlungswertung

In dieser Wertung gewinnt der Spieler mit den meisten [per Schifffahrt verbundenen](#) Siedlungen am meisten SP. Als Siedlung zählt jede Gruppe eigener, [benachbarter](#) Einheiten auf dem Spielplan sowie jede Einheit ohne benachbarte Einheiten der eigenen Farbe.

3–4 Spieler: Meisten verbundenen Siedlungen: 18 SP; zweitmeisten: 12 SP; drittmeisten: 6 SP

2 Spieler: Meisten verbundenen Siedlungen: 12 SP; zweitmeisten: 0 SP;

Bei Gleichstand teilen sich die jeweiligen Spieler die Punkte nach dem gleichen Prinzip wie bei der Exportwertung.

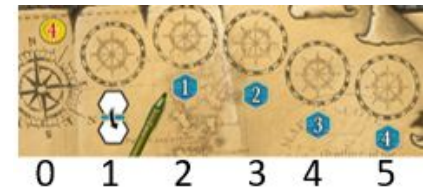
In dieser Wertung geht es nicht darum, wer auf den meisten Hexfeldern expandiert hat oder wer die größte Siedlung hat!

Das Schlachten von Tieren spielt in der Siedlungswertung eine wichtige Rolle und kann sowohl hilfreich als auch nachteilig sein. Ihr könnt durch das Schlachten mehr Siedlungen kreieren, indem ihr eine größere Siedlung in zwei kleinere Siedlungen teilt. Allerdings kann das Schlachten von Tieren dazu führen, dass Siedlungen, die bis dahin verbunden waren, nicht mehr verbunden sind.

Beispiel:

Falls der rote Spieler mind. Schifffahrt 2 hat, hat er drei verbundene Siedlungen. Falls Gelb mind. Schifffahrt 3 hat, so hat er 5 verbundene Siedlungen.

Die drei roten eingekreisten Marker sind eine einzelne Farm, da sie benachbart sind. Alle anderen roten Marker sind einzelne Siedlungen. Die beiden roten Marker rechts oben sind nicht benachbart, da sie ein Fluss trennt. Rot hat insgesamt 4 Siedlungen. Jedoch ist die Siedlung links unten nicht mit den anderen verbunden, da Rot nur Schifffahrt 2 hat, also kann er nur 1 Lochfeld überqueren. Das reicht, um die Siedlungen rechts oben zu verbinden, da dort nur ein Lochfeld übersprungen werden muss. Daher sind nur 3 der 4 Siedlungen von Rot verbunden und zählen damit in der Farmwertung.



Zwei-Personen-Spiel

Spielplan: Die schattierten, äußeren Landfelder mit Nebel sind nicht Teil des aktiven Spielplans, ihr könnt nicht auf ihnen expandieren. Die nicht schattierten Hexfelder, die an die schattierten Hexfelder angrenzen, sind die Randfelder des aktiven Spielplans. Dies ist relevant für das [Wertungsplättchen # 5](#) und [Clan Fergusson](#). Alle Lochfelder sind Teil des aktiven Spielplans.

Solospiel

Das Solospiel eignet sich gut, um die wesentlichen Mechanismen des Spiels zu lernen. Ihr versucht möglichst viele SP zu erzielen und euren Highscore zu übertreffen. Im Solospiel gibt es **keinen Nachbarschaftsbonus**.

Wie im 2-Personenspiel spielt ihr mit dem kleineren Spielplan ohne die äußeren Landfelder.

Aufbau

Platziert Arbeiter von neutralen Spielerfarben auf allen Sechsecken des aktiven Spielplans auf denen eine 1 steht. Auf diesen Feldern könnt ihr das gesamte Spiel über nicht bauen.

Ihr legt 5 Exportaufträge auf das Exporttableau.

Wie im Mehrpersonenspiel macht ihr nacheinander Züge bis ihr passt. Ihr erhält dann 16£ Passbonus.

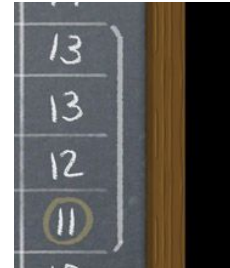
Anpassungen am Ende der Runden 1. Bis 4.

Markt

Nach den Runden 1-4 werden die Preise drei zufällig ausgewählter Güter angepasst. Würfle den Ressourcen- und Preisanpassungs-Würfel. Der Ressourcenwürfel zeigt an, welches Gut als Erstes angepasst wird (zur Not geht es auch mit jedem sechsseitigen Würfel, da über den Gütern auf dem Markt angezeigt wird welches Gut welcher Zahl entspricht).

Beispiel: Wenn der Ressourcenwürfel Brot anzeigt, wird der Brotpreis angepasst.

Prüfe nun, ob der Preis des ermittelten Guts hoch, niedrig oder mittel ist. Die Klammern am Rand der Preisleiste zeigen den mittleren Bereich an. Preise darüber/darunter sind hoch/niedrig.



Wenn der Preis niedrig oder hoch ist

Wenn der Preis niedrig ist, steigt der Preismarker immer um den Absolutbetrag des Preiswürfels hoch, wenn der Preis hoch ist, sinkt der Preismarker um den Absolutbetrag des Preiswürfels.

Beispiel: Wenn der Preiswürfel -3 zeigt, steigt der Preismarker um 3 Schritte, wenn der Preis niedrig (unterhalb der Klammer) ist und sinkt der Preismarker um 3 Schritte, wenn der Preis hoch (oberhalb der Klammer) ist.

Wenn der Preis mittel ist,

dann verändert sich der Preis genau so, wie es der Preiswürfel anzeigt. Bei einer -3 würde der Preismarker um 3 Schritte sinken, bei einer +1 würde der Preismarker um einen Schritt steigen.

Wiederholt diese Prozedur bis ihr den Preis drei unterschiedlicher Güter 1 Mal angepasst hast. Kein Preis wird 2 Mal angepasst! Würfel noch einmal, wenn ihr ein bereits angepasstes Gut gewürfelt hast.

Exportaufträge auf sechs auffüllen und einen zufälligen entfernen:

Füllt die offen ausliegenden Exportaufträge auf sechs offene Aufträge auf. Je nach letztem Würfelergbnis des Preiswürfels wird ein Auftrag entfernt und dafür ein neuer Auftrag vom Nachziehstapel gezogen und an der gleichen Stelle offen aufgedeckt.

Beispiel: Wenn der letzte Wurf des Preiswürfels eine -3 anzeigt, würde man den Auftrag ganz links unten entfernen.



Die "meisten" Exportaufträge:

Erfüllte Aufträge: 7 oder mehr → 12 SP

Erfüllte Aufträge: 6 → 8 SP

Erfüllte Aufträge: 5 → 4 SP

Farmwertung:

18 SP falls 14 oder mehr Siedlungen, 12 SP falls 10–13 Siedlungen, 6 SP falls 8-9 Siedlungen und 0 SP falls weniger als 8 Siedlungen

Ergebnis

<115: Blutiger Anfänger; 115-125: Greenhorn; 125-135: Mächtegern; 135-155: Experte
> 155 SP: Genie!

Varianten

Folgende Varianten können einzeln oder auch in Kombination gespielt werden.

Vereinfachte Importgüter

Wenn ihr selbst geringes Maß an Glück/Unsicherheit nicht mögt, könnt ihr den Glücksfaktor ganz einfach reduzieren, indem ihr diese Variante wählt. **Jede Einheit Baumwolle, Tabak und Zuckerrohr zählt bei Spielende jeweils 4 SP**, ungeachtet dessen wie viel von welchem importiert wurde. Daher braucht ihr die Importgüter auch nicht auf dem Exporttableau nach vorne zu ziehen.

Variable Startpreise

Würfelt beide Würfel und erhöht oder reduziert je nach Ergebnis des Preiswürfels den Preis des erwürfelten Gutes **um 1 Schritt** (auch bei -3 oder +3). Wiederholt diese Prozedur so lange, bis ihr die Preise von drei unterschiedlichen Gütern jeweils genau einmal angepasst habt. Kein Preis wird zwei mal angepasst.

Clanauswahl per Auktion

Die Clans sind ziemlich balanciert. Aber solltet ihr sehr kompetitiv spielen, könnt ihr alternativ die Clans per Auktion versteigern. Hierbei könnt ihr folgenden Auktionsmechanismus verwenden (inspiriert durch "Terra Mystica: Feuer & Eis"):

Mischt die Clans verdeckt und deckt eine Anzahl von Clans zufällig auf, die der Spieleranzahl entspricht und ordnet ihnen zufällig je ein Startressourcenplättchen zu. Die nun sichtbaren Clans spielen in dieser Partie mit und können von euch ersteigert werden. Bestimmt per Zufall den Spieler, der als erster sein Gebot abgibt (0 ist auch ein Gebot). Im Uhrzeigersinn geben nun alle Spieler solange ein höheres Gebot ab (oder passen), bis das Höchstgebot feststeht (kein Spieler kann mehr als 30 Punkte bieten).

Der Höchstbietende nimmt sich einen verfügbaren Clan und ist damit auch Startspieler. Anschließend wird sein Höchstgebot als negative Siegpunkte auf dem Wertungsblock notiert. An den Versteigerungen der verbleibenden Clans nimmt er nicht mehr teil. Die anderen Spieler (beginnend mit dem Spieler, der im Uhrzeigersinn als nächstes folgt) wiederholen diese Prozedur so lange, bis jeder einen Clan ersteigert hat. Der letzte Spieler nimmt sich ohne Versteigerung den übrig gebliebenen Clan inkl. zugeordnetem Ressourcenplättchen und ist letzter in der Zugreihenfolge der ersten Spielrunde.

Weitere Varianten findest ihr auf www.karma-games.com/de/clans-of-caledonia-variants

Anhang

Hafenboni

1. Nimmt diesen Bonus in Anspruch, wenn ihr in eurem Zug einen Export mit Fleisch erfüllt. Ihr könnt für euren 1 Tier weniger schlachten.
2. Gib einen Rohstoff eurer Wahl ab und nehme euch 3 Rohstoffe (gleich oder unterschiedlich) eurer Wahl.
3. Gib eine verarbeitetes Gut eurer Wahl ab und nehme euch 2 verarbeitete Güter (gleich oder unterschiedlich) eurer Wahl.
4. Baue auf ein freies Feld eurer Wahl (das Feld muss nicht einmal über Schifffahrt für dich erreichbar sein), aber ihr müsst das Terrain und Baukosten bezahlen. Falls ihr in Nachbarschaft baust, könnt ihr natürlich den Nachbarschaftsbonus nutzen.
5. Erhaltet 10£.
6. Manipuliere den Marktpreis einer Warensorte um 3 Schritte bevor ihr die jeweilige Ware am Markt handelst (im gleichen Zug). Wenn ihr die jeweilige Ware kauft, dann setze den Preis vorher um drei Schritte nach unten. Wenn ihr die jeweilige Ware verkaufst, dann setze den Preis vorher um drei Schritte nach oben.
7. Reiß ein verarbeitendes Gebäude (Bäckerei, Käserei, Destillerie) ab und setze das gleiche oder ein anderes verarbeitendes Gebäude eurer Wahl auf ein Feld, das ihr erreichen könnt. ihr zahlt weder für das Gebäude noch für das Terrain. Falls ihr in Nachbarschaft baust, könnt ihr natürlich den Nachbarschaftsbonus nutzen.
8. Falls dein Exporttableau noch Platz für einen neuen Auftrag hat, so könnt ihr die Aktion "[Ziehe drei Exportaufträge](#)" durchführen (und müsst auch die Kosten der aktuellen Runde bezahlen, wenn ihr einen Auftrag nimmst). Außerdem erhältst ihr 5£. Selbst wenn kein passender Auftrag für dich dabei ist, erhöht sich die Chance, dass in der kommenden Runde ein passender Auftrag für dich aufgedeckt wird.

Wertungsplättchen

Man erhält die Ruhm für die Wertungsplättchen unabhängig davon, wann man das jeweilige Kriterium erfüllt hat. Es zählt nur wie sehr man das jeweilige Kriterium zum Zeitpunkt der Auswertung erfüllt hat. Das bedeutet, dass man ggf. bereits in der ersten Runde auf das Wertungsplättchen der 5. Runde hinarbeiten kann.

- (1)** Erhaltet 1 Ruhmpunkt für jeden Rohstoff in eurem Vorrat, wobei egal ist, ob sie gekauft oder produziert wurden.
- (2)** Erhaltet 3 Ruhmpunkt für je 2 verarbeitete Güter in eurem Vorrat, wobei egal ist, ob sie gekauft oder produziert wurden.
- (3)** Produktionskapazität von Rohstoffen und verarbeiteten Waren (das potentielle Einkommen, selbst wenn euch die Grundwaren für die Produktion verarbeiteter Waren fehlt). Erhaltet 1 Ruhmpunkt für jede eurer Produktionsstätten von Rohstoffen und verarbeiteten Waren und 2 Ruhmpunkte für jeden eurer Äcker (da sie jeweils 2 Getreide produzieren).
- (4)** Erhaltet je 2 Ruhmpunkte für eure Arbeiter (auch Fischer) auf dem Spielplan
- (5)** Erhaltet 3 Ruhmpunkte für je 2 von euch bebaute Randfelder des aktiven Spielplans. Im 3-4 Personen Spiel sind das alle Felder am äußeren Rand. Im 1-2 Personen Spiel sind das alle Felder, die an die äußeren Randfelder angrenzen und zusätzlich die Lochfelder am äußeren Rand (letzteres nur für Clan MacDonald

relevant). In einem Spiel mit 1-2 Spielern erhältst ihr also Ruhmpunkte, wenn ihr auf den Feldern angrenzend zu den schattierten Feldern baust, da der Spielplan mit 1-2 Spielern kleiner ist.

(6) Erhaltet 1 Ruhmpunkt für jede Einheit Baumwolle, Tabak und Zuckerrohr aus euren erfüllten Exportaufträgen.

(7) Erhaltet 2 Ruhmpunkte für jede Einheit Fleisch in euren erfüllten Exportaufträgen.

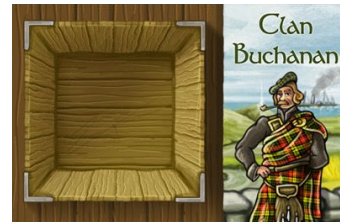
(8) Erhaltet 1 Ruhmpunkt für jedes eurer Upgrades, sprich für jedes freie Feld eurer Händler, für jedes Technologie-Upgrade und für jedes Feld links von eurem aktuellem Schifffahrtsmarker. Hierbei erhältst ihr auch Ruhmpunkte für Upgrades, die ihr aufgrund eures Clans zu Beginn des Spiels kostenlos erhalten hast.

Clans

Clan Buchanan

Clan Buchanan stammt aus der Gegend von Aberdeen, das mit seinem Hafen historisch wichtig für den Export war.

Ihr könnt in einem Zug 1-2 Exportaufträge nehmen und zahlt die Kosten nur einmal. Daher erhält ihr eine weitere leere Exportkiste.



Jedes Mal wenn ihr Exportaufträge nehmt, zahlt er den Betrag dafür nur einmal, selbst wenn ihr 2 Aufträge nehmt (in der ersten Runde erhält ihr 5£ nur einmal, wenn ihr 2 Aufträge auf einmal nehmt). Clan Buchanan kann auch dann einen Auftrag nehmen, wenn er noch einen unerfüllten Auftrag hat.

Wenn dieser Clan nach dem Platzieren des 4. Gebäudes einer Sorte aus drei zufälligen Exporten wählt, könnt ihr 0-2 Aufträge nehmen:

0 Auftrag: Ihr bezahlt nichts.

1-2 Aufträge: Ihr bezahlt die Kosten für das Nehmen von Aufträgen der aktuellen Runde einmal.

Strategie: Aufträge zu nehmen ist billiger für euch als für andere Clans. Daher möchtet ihr kleine Aufträge nehmen und bei Spielende die meisten Aufträge erfüllt haben. In der ersten Runde könnt ihr in zwei Zügen je einen Auftrag nehmen, dann erhält ihr zwei Mal 5£.

Clan Campbell

Colen Campbell war ein Pionier der schottischen Architektur und gilt als Begründer des Georgianischen Architektur. Dieser Clan wird besser darin Gebäude zu bauen, je mehr er von einer Sorte expandiert hat.

Die erste Gebäude ist 3£ günstiger, das zweite und dritte Gebäude 4£ billiger und das vierte Gebäude einer Sorte ist 5£ günstiger.

Beispiel: MacKenzie baut 3 Bäckereien und 1 Destillerie. Die erste Bäckerei kostet $8£ - 3£ = 5£$, die dritte Bäckerei kostet $8£ - 4£ = 4£$. Die Destillerie ist 3£ günstiger und kostet $10£ - 3£ = 7£$.

Strategie: Spezialisiert euch auf die Produktion 1-2 verarbeiteter Waren, die stark in Exportaufträgen nachgefragt werden.

Clan Cunningham

Clan Cunningham produziert Butter aus Milch. Am Ende der Einkommensphase, kann Clan Cunningham soviel Milch abgeben wie sich in seinem Vorrat befindet. Ob die Milch produziert oder gekauft wurde, spielt keine Rolle. Für jede Einheit Milch erhält ihr 8£ ohne Händler zu benötigen. Der Preis von Milch ändert sich nicht.

Strategie: *Produziert Milch und kauft sie, wenn der Preis niedrig ist. Achtung, Käseereien verbrauchen eure wertvolle Milch!*

Clan Fergusson

Clan Fergusson war historisch in ganz Schottland verstreut, was eher unüblich war. Daher startet ihr mit **3 Basen, jeweils beliebig an den Rändern des aktiven Spielplans**. Zusätzlich erhaltet ihr je nach Spieleranzahl 2 oder 3 Schifffahrt gratis.

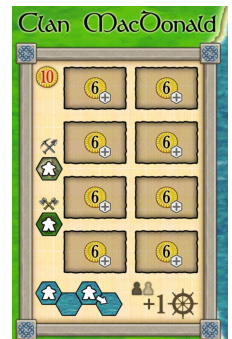


Beim [Platzieren der ersten Arbeiter](#), platziert Clan Fergusson seine ersten beiden Arbeiter regulär, und seinen dritten Arbeiter, nachdem alle anderen Spieler ihre Arbeiter platziert haben. Clan Fergusson muss alle 3 Basen inkl. Terrain bezahlen.

Strategie: *Nutzt eure Schifffahrt und die Hafenboni!*

Clan MacDonald

Clan MacDonald kann jeden seiner Arbeiter entweder als Bergarbeiter, Holzfäller oder Fischer einsetzen. Ferner kann er in jedem Zug vor seiner Hauptaktion einen Fischer ein Feld weit auf dem Loch bewegen (rudern).



Clan MacDonald bezahlt für seine Arbeiter immer 10£ (egal ob MacDonald oder Bergarbeiter). Für Holzfäller und Bergarbeiter fallen wie üblich Terrainkosten an, für Fischer dagegen nie. Als Fischer eingesetzte Arbeiter werden auf ein leeres Lochfeld gesetzt. Zwischen zwei Fischern muss aber immer mindestens ein Lochfeld dazwischen frei sein. Im Spiel mit 1-2 Spielern kann Clan MacDonald also auch auf Lochfelder am äußersten Rand bauen, und sogar auf ausliegenden Hafenboni.

Ansonsten gelten die gleichen Bauregeln für Clan MacDonald: er braucht Schifffahrt, um über Loch-Felder zu springen (aber nicht um auf ihnen zu bauen). Clan MacDonald kann den Nachbarschaftsbonus nutzen, wenn er auf einem Loch-Feld in Nachbarschaft zu Mitspielern baut (nicht aber durch bloßes rudern). Wenn Clan MacDonald auf einem Loch-Feld und einem angrenzenden Landfeld gebaut hat, so sind beide zusammen eine Farm. Ein einzelner MacDonald auf einem Loch-Feld ist eine Farm.

Für jeden Bergarbeiter, Holzfäller und jeden Fischer erhält der Clan in der Einkommensphase jeweils 6£. Da die Tech-Upgrades für Clan MacDonald nicht möglich sind, gilt dies immer!

Bei Spielbeginn kann Clan MacDonald zwei Arbeiter also als Bergarbeiter, Holzfäller und/oder Fischer einsetzen. Clan MacDonald kann seine acht Arbeiter alle als Fischer, Holzfäller oder als Bergarbeiter einsetzen oder eine Mischung.

Strategie: *Auf großen Lochs könnt ihr eure Ruderfähigkeit gut nutzen, so lange ihr nicht so viele Fischer darauf eingesetzt habt. Dadurch kommt ihr länger ohne Schiff-Upgrades aus.*

Clan MacKenzie

MacKenzie gehört die Destillerie Dalmore, welcher ein exklusiver Whisky ist.. Daher erhält dieser Clan zusätzlich 3£ in in der Einkommensphase für jede Einheit Whisky, die er produziert. Auf diese Weise kann dieser Clan bis zu 12£ (max. 4 Destillieren) zusätzlich erhalten in der Einkommensphase. Der Clan muss hierzu keinen Whisky abgeben.

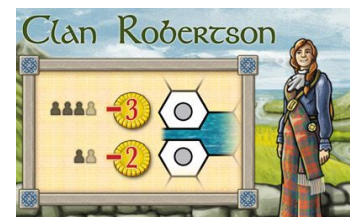


Ferner hat dieser Clan einen Keller, in den er pro Einkommensphase einen gerade produzierten Whisky einlagern kann (keinen gekauften!). In der nächsten Einkommensphase könnt ihr alle Whisky-Fässer im Keller ein Feld nach rechts verschieben, da der Whisky gealtert ist und somit an Wert zugenommen hat. Wenn ihr Whisky verkauft oder exportiert, könnt ihr den Whisky aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, oder auch aus dem Keller. ihr kannst jederzeit Whisky aus dem Keller nehmen, aber dann altert er nicht mehr. Wenn ihr Whisky aus dem Keller nimmst, erhältst ihr für gealterten Whisky sofort +7 bzw. + 15£.

Strategie: So lange der Whiskypreis nicht zu niedrig ist, könnt ihr durch den Verkauf viel Geld verdienen. Wenn der Preis niedrig ist, möchtet ihr lieber exportieren.

Clan Robertson

Dieser Clan erhält einen Bonus von 3£ (im Spiel mit 1-2 Spielern nur 2£) auf die gesamten Baukosten, jedes Mal wenn er an Flussmündungen baut (ein Feld, das an einem Fluss angrenzt, der dort in ein Loch mündet).



Beispiel: Im Spiel mit 4 Spielern baut Clan Murray eine Bäckerei (Kosten = 8£) auf einem Feld an einer Flussmündung mit Terrainkosten von 1. Clan Murray bezahlt $8£ + 1£ - 3£ = 6£$.

Strategie: Durch das Schlachten von Tieren an Flussmündungen könnt ihr euren Bonus öfter nutzen.

Clan Stewart

Clan Stewart startet mit 3 weiteren Händlern (5 insgesamt) und einer Schifffahrt. Ferner erhält ihr 1£ Bonus für jeden Verkauf und Kauf, ungeachtet dessen wie viele Einheiten sie kaufen/verkaufen. Dies gilt auch beim Kauf über den Nachbarschaftsbonus.



Beispiel: Clan Stewart kauft zwei Einheiten Whisky, dessen Marktpreis gerade 10£ beträgt. Daher zahlt Clan Stewart $2 * 10£ - 1£ = 19£$. Bei einem Verkauf hätte Clan Stewart 21£ erhalten. Einfacher ist es jedoch am Ende einer Handelaktion einfach eine Münze zu nehmen, ungeachtet dessen, ob es ein Kauf oder Verkauf war.

Strategie: Versuche den +1£ Bonus möglichst oft zu erhalten. Kaufe und verkaufe hierzu möglichst viele verschiedene Waren.

