

Правила настольной игры «Глен Мор» (Glen More)

Автор: **Matthias Cramer**

Игра для **2-5 игроков**

Перевод на русский язык: **Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©**

Обзор Игры

Каждый игрок отправляется в 1600 год, где ему предстоит стать главой клана и бороться за увеличение влияния и силы своего клана на нагорьях Шотландии. Каждый игрок старается постепенно расширять свои владения, выкладывая перед собой на стол тайлы, которые он затем активировать для получения специальных возможностей. С их помощью вы можете получить: ресурсы, которые можно будет использовать для освоения новых территорий или превращать в победные очки; новых членов клана, чтобы проводить разведку местности; специальные локации, которые предоставляют особые преимущества своему владельцу. И это, не говоря о бесчисленных винокурнях, производящих виски, и тавернах...

Благодаря необычной игровой системе, в которой право хода получает игрок, фигурка которого стоит в начале цепочки фигурок и тайлов на дорожке хода, игрокам предоставляется возможность принимать самостоятельные решения по поводу размеров своей территории и её развития. Это помогает сделать игру интересной и реиграбельной.

Игрок, набравший после 3-го раунда подсчёта больше всех очков, становится победителем.

Состав Игры

- 25 членов клана (чёрные деревянные человечки)
- 5 фигурок игроков (цветные деревянные человечки)
- 44 ресурса (10 зелёных кубиков леса, 10 серых кубиков камня, 8 жёлтых кубиков зерна, 8 коричневых кубиков коров и 8 белых кубиков овец)
- 16 бочек виски (восьмигранники естественного цвета)
- 1 кубик (со сторонами 1-1-1-2-2-3)
- 8 листов с перфорацией, на которых вы найдёте:
 - 1 игровое поле
 - 13 специальных карт локаций
 - 72 тайла (деревни, крепости, луга, пастбища, замки...)
 - 33 монеты
 - 58 жетонов победных очков (18x1, 10x3, 15x 5 и 15x10)
 - 2 карты со справочной информацией по игре (передняя сторона: краткие правила; задняя сторона: описание тайлов)

ОБЗОР ИГРЫ

Игроки стараются расширить свои сферы влияния в качестве вождей шотландских кланов, чтобы набрать как можно больше победных очков.

Чтобы это сделать они используют ресурсы, новых членов клана, специальные локации, винокурни и таверны.

В конце игры игрок, набравший больше всех очков, становится победителем!

Важно: количество компонентов во время игрового процесса не ограничивается фактическим содержимым коробки с игрой! Если во время игры вам не хватает каких-то компонентов (кубиков ресурсов, бочек виски или жетонов победных очков), найдите для них замену, пока эти компоненты снова не станут доступными.

При прочтении этих правил в первый раз мы рекомендуем вам не обращать внимания на текст в правой колонке каждой страницы. Он позволяет быстро вспомнить уже знакомые правила во время последующих игр.

Подготовка к Игре

Перед первой игрой аккуратно выдавите все игровые компоненты из листов с перфорацией.

Положите **игровое поле** в центр стола. Рассортируйте **тайлы** согласно их рубашкам (0, 1, 2 и 3) и сформируйте 4 стопки, разместив их рядом с полем. Также найдите среди тайлов 5 тайлов первых поселений (двусторонние). Положите рядом с полем **13 специальных карт локаций**. Сформируйте общий банк рядом с полем из следующих компонентов:

- 25 членов клана (чёрные деревянные человечки)
- 16 бочек виски (восьмигранники естественного цвета)
- 44 ресурса
- 33 монеты
- все жетоны победных очков

Каждый игрок получает:

- 1 тайл первого поселения, который он кладёт в свою игровую зону (место перед ним на столе); это будет первый тайл в его игровой зоне (верните лишние тайлы первых поселений обратно в коробку);
- 1 члена клана из банка, которого он ставит на свой тайл первого поселения;
- 1 фигурку игрока выбранного им цвета, которую он размещает согласно правилам, описанным ниже;
- 6 монет, которые он кладёт в свою игровую зону

Кубик используется только при игре вдвоём или втроём. (Смотрите правила для 2-3 игроков на стр. 11)

Игроки выбирают первого игрока. Он ставит свою фигурку на любую из 14-ти клеток на дорожке хода. Другие игроки по очереди (по часовой стрелке) ставят свои фигурки на следующие по часовой стрелке клетки за фигуркой первого игрока до тех пор, пока на дорожке хода не окажется по одной фигурке каждого игрока (смотрите рисунок выше).

ПОДГОТОВКА

Каждый игрок получает:

- 1 фигурку игрока
- 6 монет
- 1 тайл первого поселения
- 1 члена клана

Подготовка игровой зоны при игре вчетвером



Остальные игровые компоненты раскладываются как на рисунке слева.

Затем игроки по очереди тянут по одному тайлу из стопки с номером «0» и кладут их *лицом вверх* на клетки, следующие по часовой стрелке за фигурками игроков, до тех пор, пока не достигнут клетки, сразу за которой стоит фигурка первого игрока (на эту клетку тайл не кладётся). При игре менее чем пятером игрокам придётся также тянуть тайлы из стопки с номером «1», чтобы заполнить дорожку хода.

Важно: клетка перед фигуркой первого игрока остаётся *пустой*, не зависимо от числа участвующих в игре игроков (*смотрите рисунок на предыдущей странице*). Эта одна клетка всегда остаётся пустой во время игры, чтобы обозначить, где начинается и кончается цепочка фигурок игроков.

Игровой Процесс

Игровой процесс делится на 3 раунда. В конце каждого раунда происходит подсчёт очков. Первый раунд завершается, когда на поле выкладывается последний тайл из стопки с номером «1»; второй, когда выкладывается последний тайл из стопки с номером «2», а третий, когда заканчивается стопка с номером «3». После подсчёта очков в конце третьего раунда происходит ещё один последний, финальный подсчёт очков. Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем.

Важно! В отличие от большинства игр, в «Глен Мор» игроки ходят *не по часовой стрелке*. Право хода всегда получает тот игрок, фигурка которого стоит в начале цепочки на дорожке хода. Сколько ходов игрок сделает во время игры, зависит от того, насколько клеток он будет продвигать свою фигурку каждый ход. Это значит, что иногда игрок может пропустить несколько ходов, а иногда может совершать действия несколько раз подряд.

Ход игрока всегда состоит из следующих элементов, разыгрывающихся в указанном ниже порядке:

- 1) Игрок перемещает свою фигурку на *любую* клетку на дорожке хода, на которой находится тайл.
- 2) Игрок кладёт этот тайл в свою игровую зону.
- 3) Игрок активирует этот тайл и все соседние с ним тайлы.
- 4) Игрок берёт из стопки новый тайл и кладёт его в конец дорожки хода.

→ 1) Перемещение Фигурки

В свой ход игрок передвигает фигурку *на любую клетку, на которой лежит тайл* (если затем он может, не нарушая правил, выложить его в свою игровую зону и заплатить за него – читайте об этом ниже).

→ 2) Размещение Тайла

Игрок берёт тайл, находящийся под его фигуркой, и кладёт его в свою игровую зону. Правила размещения тайлов описаны ниже.

Заметка: одна клетка *всегда* остаётся пустой, чтобы обозначить, где начинается и кончается цепочка фигурок игроков.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игровой процесс делится на 3 раунда.

Каждый раунд завершается, как только на поле выкладывается последний тайл каждой стопки. В конце каждого раунда происходит подсчёт очков.

Игроки делают ходы *не по часовой стрелке*. Вместо этого всегда действует тот игрок, фигурка которого стоит во главе цепочки фигурок (*иногда игрок даже может совершать действия несколько ходов подряд*)

Каждый ход игрок:

- 1) **передвигает фигурку и ставит её на клетку, на которой находится тайл**
- 2) **кладёт этот тайл в свою игровую зону**
- 3) **активирует тайлы**
- 4) **вытягивает новый тайл**



→ 3) Активация Тайлов

Затем игрок активирует новый тайл и все прилегающие к нему тайлы (включая тайлы, расположенные относительно него по диагонали). *Подробнее о том, какие возможности предоставляют тайлы, описано ниже.*

→ 4) Вытягивание Нового Тайла

В конце своего хода игрок берёт новый тайл из текущей стопки тайлов и кладёт его на клетку *в конце дорожки*, поэтому на ней снова оказываются занятыми 13 из 14-ти клеток (фигурками или тайлами). Если кончается стопка с номером «0», игроки тянут тайлы из стопки с номером «1»; затем из стопки «2», когда закончится стопка с номером «1»; и, наконец, из стопки «3», когда закончится стопка «2».

Заметка: в процессе игры может возникнуть ситуация, когда клетки, находящиеся сразу за фигуркой первого игрока, окажутся занятыми тайлами. Игрок должен убрать все такие тайлы в фазу 4 своего хода (положив их в коробку), положив взамен столько же новых тайлов в конец дорожки.

Тайлы

- У каждого тайла есть название и цветная рамка, которая обозначает тип тайла. *Например, все коричневые тайлы производят победные очки.*

- Примерно у половины тайлов есть стоимость, обычно указанная в ресурсах (*левый верхний угол тайла*). Если стоимость не указана, тайл является бесплатным. Если игрок не может выплатить полную стоимость тайла перед тем как выложить его в своей игровой зоне (ни при помощи текущих сбережений *ни с использованием склада – читайте ниже*), он не может поставить на него свою фигурку.



- На некоторых тайлах (деревни, винокурни и специальные локации) в правом нижнем углу есть символ, обозначающий, что игрок получает *одноразовый бонус*, когда тайл кладётся в его игровую зону, *помимо* возможностей, предоставляемых активацией этого тайла.

Ходит красный игрок. Если он передвинет свою фигурку на Луг или на Деревню, он всё ещё будет находиться в начале цепочки и немедленно получит второй ход. Если он поставит свою фигурку на Лес или следующие за ним тайлы (даже Лох-Несс), жёлтый игрок будет действовать следующим (и уберёт тайлы Луга и Деревни).

Заметка: в конце хода на дорожке *всегда* оказываются занятыми 13 из 14-ти клеток (фигурками игроков или тайлами) и в начале цепочки *всегда* стоит фигурка одного из игроков.

ТАЙЛЫ

У каждого тайла есть название (верхний правый угол) и цветная рамка, которые обозначают тип тайла.

У многих тайлов есть стоимость (левый верхний угол), которую должен выплатить игрок перед размещением этого тайла в своей игровой зоне.

Некоторые тайлы предоставляют одноразовый бонус (правый нижний угол).

- В центре внизу каждого тайла указан бонус, который игрок получает *каждый раз*, когда активирует этот тайл.

- 13 специальных тайлов локаций отмечены внизу слева специальным символом, поэтому их легко отличить от других тайлов.



Склад

Склад находится в центре поля. Для каждого из 5-ти видов ресурсов отведён свой ряд (в каждом ряду есть области с цифрами 1, 2 и 3, обозначающими количество монет). Игрок в любой момент своего хода может покупать ресурсы со склада или продавать их на склад.

Покупка (используется только чтобы немедленно заплатить за тайл!): если игрок хочет купить ресурсы со склада, он кладёт на самое дешёвую открытую область соответствующее количество монет (1, 2 или 3 монеты). Если необходимый ему ряд заполнен, игрок временно не может покупать этот вид ресурсов.

Игрок во время своего хода может купить любое количество ресурсов любых видов, если он делает это для того, чтобы немедленно выплатить: стоимость размещения тайла, цену за коричневый тайл или винокурню. В этом случае игрок должен оставить только что купленные ресурсы в банке, так как ему всё равно нужно было бы отдать их за покупку тайла.

Продажа (используется сколько угодно раз во время хода игрока): когда игрок хочет продать какой-то ресурс на склад, он кладёт его в банк и берёт монеты с самой дорогой занятой области в ряду соответствующего ресурса. Игрок может продать в свой ход любое количество ресурсов любых видов; но, если в соответствующем ряду нет монет, игрок временно не может продавать этот вид ресурсов.

Заметка: виски не считается ресурсом, поэтому его нельзя купить или продать. (То же касается и членов клана.)

Пример: Аня хочет выложить в своей игровой зоне Аббатство Ионы, и ей для этого нужен 1 лес, 1 камень и 1 овца. У неё есть 2 леса, 1 корова и 3 монеты. Она продаёт свою корову на склад за 2 монеты. Затем она покупает 1 камень, размещая 2 монеты на складе, и 1 овцу, размещая 3 монеты на складе. Аня отдаёт 1 лес и кладёт Аббатство Ионы рядом с Каменным Карьером, Лугом и средней Ежегодной Ярмаркой. За это она получает 1 камень, 1 овцу и возможность превратить до 4-х разных ресурсов в победные очки. В качестве бонуса за Аббатство она решает взять 1 овцу, которую затем продаёт на склад за 3 монеты. Аня покупает 1 зерно за 1 монету, которое вместе с 1 лесом, 1 камнем и 1 овцой обменивает на 8 победных очков (бонус активации Ежегодной Ярмарки).

Символ в центре внизу тайла обозначает, что получает игрок каждый раз, когда активирует этот тайл.

СКЛАД

...может быть использован в любой момент хода игрока даже несколько раз за один ход.

Покупать ресурсы со склада можно только чтобы немедленно погасить стоимость размещения тайла (а не чтобы положить их на тайлы в игровой зоне игрока).

Продавать ресурсы можно всегда.

Состояние склада на момент хода Ани



Правила Размещения

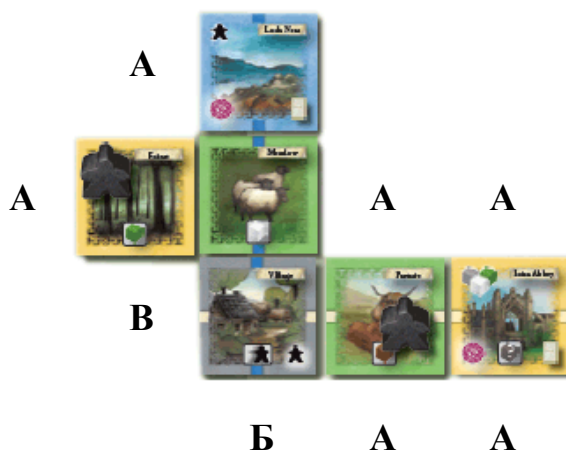
- Каждый тайл необходимо класть в свою игровую зону так, чтобы хотя бы одна из его сторон соприкасалась со стороной другого тайла. *(Но соприкосновения углов недостаточно!)*
- Кроме того, хотя бы на одном из соседних с ним тайлов должен стоять член клана *(В этом случае соприкосновения углов достаточно!)*.
- Рисунок реки на тайлах должен совпадать, и игрок не может начать своим тайлом новую реку. Река должна проходить с севера на юг. То же самое касается дороги, только она должна идти с запада на восток.
- Тайлы без изображения реки или дороги можно приложить к стороне любого тайла, на котором нет изображения реки или дороги.
- Других ограничений по размещению тайлов нет; тайлы разных цветов можно класть рядом друг с другом.

То есть, игрок может положить тайл Замка рядом с тайлом Луга, а тайл Леса рядом с тайлом Озера.

А: места, куда можно положить тайлы без дороги и реки

Б: места, куда можно положить тайлы с рекой

В: места, куда можно положить тайлы с дорогой



Функции Тайлов

Когда игрок, не нарушая правил размещения, кладёт тайл в свою игровую зону, он может получить одноразовый бонус, который предоставляет этот тайл (правый нижний угол тайла). Затем он может активировать *только что выложенный тайл, а также прилегающие к нему тайлы* (включая тайлы, расположенные по диагонали!). Игрок может сам определить порядок, в котором будут активироваться его тайлы. Бонус любого одного тайла может быть использован только *один раз* за текущую фазу. *То есть во время активации игрок может использовать Винокурню, чтобы обменять ровно 1 зерно на ровно 1 бочку виски; или он может один раз использовать Ежегодную Ярмарку, чтобы обменять один раз ресурсы на победные очки и т.д.*

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ

- рядом с другим тайлом

- рядом есть хотя бы 1 член клана

- нельзя прерывать дорогу и реку; в игровой зоне игрока может быть только 1 река и 1 дорога

ФУНКЦИИ ТАЙЛОВ

Активируйте новый и все соседние с ним тайлы – в *любом порядке*.

Тайлы с жёлтой и зелёной рамкой: тайлы производства, винокурни и Аббатство Ионы.

Каменный карьер, лес, луг, пастбище и поле пшеницы:

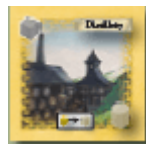
когда активируется жёлтый или зелёный тайл производства, игрок берёт 1 указанный на тайле соответствующий ресурс из банка и кладёт его на этот тайл.



Важно: на тайле не может одновременно находиться более 3-х ресурсов. Если игрок получает ещё ресурс, когда на тайле уже лежит 3 ресурса, он просто не берёт ресурс из банка.

Подсказка: иногда может быть выгодно освободить место, продав часть ресурсов на склад, прежде чем активировать тайлы.

Винокурня: когда игрок кладёт тайл винокурни в свою игровую зону, он немедленно берёт 1 бочку виски из банка. Кроме того, при активации винокурни (в том числе после размещения) её владелец может произвести виски, отдав в банк любой жёлтый ресурс из своей игровой зоны (тайл, на котором находился этот ресурс, не активируется) и положив новую бочку виски в свою игровую зону (но не на саму винокурню).

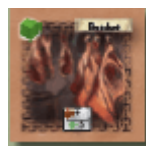


Аббатство Ионы: помимо того, что этот тайл является специальным тайлом локации (смотрите ниже), активация Аббатства даёт игроку 1 кубик ресурса по его выбору, который кладётся на тайл Аббатства. Как и в случае с другими тайлами на Аббатстве может находиться максимум 3 ресурса.



Тайлы с коричневой рамкой: мясник, таверны, ежегодные ярмарки и т.д.

Мясник: существует 3 типа мясников. Один позволяет отдать 1 (или 2) овцу за 2 (или 4) победных очка. Для этого положите в банк выбранное число белых кубиков ресурсов с любого тайла своей игровой зоны и возьмите соответствующее число жетонов победных очков. Другой тайл мясника позволяет произвести аналогичные действия с кубиками коров. Третий мясник позволяет игроку обменять *ровно* 1 овцу и 1 корову на 5 победных очков.



Ежегодная ярмарка: в зависимости от типа имеющейся у игрока ярмарки он может обменять 1-3, 1-4 или 1-5 любых разных ресурсов (при необходимости можно пользоваться складом) на 5, 8 или 12 победных очков.

ТАЙЛЫ ПРОИЗВОДСТВА:

один ресурс указанного типа

Винокурня: превращает 1 зерно в 1 бочку виски (в том числе после размещения)

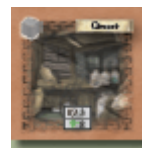
Аббатство Ионы: 1 любой ресурс

Мясник: превратить овцу или корову в победные очки

Ежегодная ярмарка: превратить любые, но разные ресурсы в победные очки

Иными словами, чтобы получить 8 очков при помощи средней Ярмарки игрок не может отдать в банк 2 коровы и 2 овцы, а должен вместо этого отдать 4 из 5-ти существующих разных ресурсов. Виски, как уже говорилось выше, не считается ресурсом!

Бакалейщик: игрок должен отдать в банк *ровно 3* ресурса любого типа в обмен на 8 победных очков.



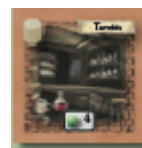
Бакалейщик: превращает ровно 3 ресурса в 8 победных очков

Мост: игрок должен отдать *ровно 1* камень и *1* лес в обмен на 7 победных очков.



Мост: превращает ровно 1 камень и 1 лес в 7 победных очков

Таверна: позволяет игроку получить 3 или 4 очка при активации без каких-либо выплат.



Таверна: приносит 3 или 4 победных очка

Тайлы с серой рамкой: деревни и замки

Когда игрок кладёт в свою игровую зону деревню или замок, он немедленно получает из банка 1-го члена клана и ставит его на этот тайл. В случае с замком он также получает соответствующую карту (смотрите ниже раздел «Специальные Локации»).



Кроме того, игрок получает 1 очко движения за каждый активированный серый тайл (включая только что выложенный). Игрок суммирует свои очки движения и может в конце хода разделить их между членами своего клана. Один член клана тратит 1 очко движения при переходе на соседний тайл (в том числе на тайл, расположенный по диагонали!). Неиспользованные очки движения нельзя сохранить до следующего хода.



Заметка: игрокам следует по возможности обменивать мелкие жетоны победных очков на более крупные. Жетоны победных очков лучше хранить в тайне от других игроков (например, в стопке в своей игровой зоне).

Деревни и замки: одно очко движения (+1 член клана и, в случае с замком, карту замка)

Если, например, у игрока есть 3 очка движения, он может использовать их, чтобы передвинуть 1-го члена клана на 3 тайла или 3-х членов клана на 1 тайл.

Важно: игрок может также потратить 1 очко движения, чтобы взять одного члена клана из своей игровой зоны и отставить его в сторону. Этот член клана становится вождём и будет приносить своему владельцу победные очки (смотрите ниже раздел «Подсчёт Очков»).

Заметка:

- Когда член клана становится вождём, его фишку уже *нельзя вернуть в игровую зону игрока.*

- У игроков в игровой зоне должен находиться хотя бы 1 член клана (*хотя бы до конца последнего хода*) так как, в ином случае, они не смогут выкладывать тайлы в свою игровую зону.

Члены клана, отставленные в сторону от игровой зоны игрока, становятся Вождями (→ подсчёт очков)

*Вожди – в клановой системе главы влиятельных семей, решающие внеклановые вопросы.

Тайлы с синей рамкой («Озёра»)

Когда игрок кладёт в свою игровую зону тайл озера, он немедленно получает соответствующую карту (*смотрите ниже*). Активация озера больше не приносит никаких бонусов (*поэтому в центральной нижней части тайла нет символа*).

Заметка: Игрок может выплатить стоимость размещения тайла Лох-Несс 1-м членом клана или 1-м вождём; а стоимость тайла Лох-Ойх 2-мя любыми *разными* ресурсами.

Специальные локации

Когда игрок кладёт в свою игровую зону один из 13-ти тайлов специальных локаций, он получает соответствующую карточку. Эти карты предоставляют игроку разные бонусы:

Аббатство Ионы: *в конце игры* игрок получает 2 победных очка за каждый жёлтый тайл, находящийся в его игровой зоне (включая само Аббатство).

Лох-Лохи: игрок *немедленно* (и поэтому *один раз* за игру) берёт из банка 2 любых ресурса.

Лох-Морар: *в конце игры* игрок получает 2 очка за каждый зелёный тайл, находящийся в его игровой зоне.

Лох-Несс: *один раз за ход* игрок может активировать *любой* тайл. Это действие *не требует* активации тайла самого Лох-Несса или обязательного с ним соседства или нового выложенного тайла. Но помните, что один тайл *не может* быть активирован за одну фазу *дважды*.

Лох-Шил: игрок *немедленно* кладёт 1 соответствующий ресурс, взятый из банка, на каждый *пустой* тайл производства (то есть, на каменные карьеры, леса, луга, пастбища и поля пшеницы). Если у этого игрока есть в игровой зоне Аббатство Ионы и на нём нет тайлов, он может также положить 1 любой ресурс на тайл Аббатства.

Подсказка: *прежде чем взять ресурсы игрок может постараться продать как можно больше ресурсов на склад, чтобы освободить место на тайлах.*

Лох-Ойх: игрок может *немедленно* активировать *все* свои тайлы в любом порядке. На этом его ход завершается *без проведения обычной активации тайлов (и игрок не может использовать Лох-Несс!)*.

Замок Сталкер: игрок *немедленно* берёт из банка 1-го члена клана и ставит его на этот тайл (*на котором оказывается 2 члена клана*).

Замок Мойл: игрок *немедленно* берёт из банка 1 бочку виски и кладёт её рядом со своей игровой зоной.

Замок Армадэйл: игрок *немедленно* берёт из банка 3 монеты.

Озёра: не дают бонусов при активации (при размещении возьмите соответствующую карту)

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ
ЛОКАЦИИ:**

ВОЗЬМИТЕ
соответствующую карту



Замок Дуарт: в конце игры игрок получает 3 очка победы за каждую *деревню* (не замок!), находящуюся в его игровой зоне.

Замок Эйлен-Донан: игрок немедленно берёт из банка 2 бочки виски и кладёт их рядом со своей игровой зоной.

Замок Мей: во время каждого подсчёта очков (читайте ниже) очки за каждого *вождя* игрока удваиваются.

Важно: «Тэм-о-Шентер» (шотландские береты) игрока также учитываются при подсчёте, но очки за них не удваиваются!



Замок Кавдор: во время каждого подсчёта очков (читайте ниже) игрок получает +3 шотландских берета при сравнении вождей.

Три подсчёта очков

Когда последний тайл из стопки с номером «1» выкладывается на поле, игра моментально переходит к первому подсчёту очков. После этого игра возобновляется ходом игрока, фигурка которого стояла позади всех на дорожке хода. То же самое происходит при втором подсчёте очков, когда убирается последний тайл из стопки с номером «2» и при третьем подсчёте очков.

Во время каждого из 3-х подсчётов очков игроки сравнивают уровень своих достижений в 3-х областях: производство виски, вожди (включая шотландские береты на картах игроков) и количество специальных локаций (определяется по количеству имеющихся у игроков соответствующих карт).

Чтобы определить, насколько высок в клане уровень производства виски, каждый игрок сравнивает сумму своих бочек виски с суммой бочек виски игрока, у которого их меньше всех (может быть 0).

Каждый игрок использует полученную разницу, чтобы получить очки согласно таблице, напечатанной на игровом поле (под складом), и взять указанное число жетонов победных очков. Затем игроки тем же способом сравнивают количество своих вождей (включая шотландские береты) и специальных карт локаций.

| | | | |
|--|---|--|---|
| Аня | Боря | Катя | Денис |
| | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - 3 очка за виски - 2 очка за вождей - 1 очко за карты | ↑ | <ul style="list-style-type: none"> - 3 очка за виски - 5 очков за вождей - 0 очков за карты | ↑ |
| | <ul style="list-style-type: none"> - 0 очков за виски - 1 очко за вождей - 1 очко за карты | | <ul style="list-style-type: none"> - 8 очков за виски - 0 очков за вождей - 0 очков за карты |

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ:

Как только последний тайл из 1-й, 2-й или 3-й стопки оказывается на поле, происходит 1-й, 2-й или 3-й подсчёт очков.

Есть 3 области достижений:

- производство виски
- вожди (включая шотландские береты)
- специальные локации

Разница в каждой области достижений с наименее развитым в этой области игроком определяет количество получаемых победных очков.

| | | | | | |
|----------------|---|---|---|---|----|
| Difference | 1 | 2 | 3 | 4 | 5+ |
| Victory points | 1 | 2 | 3 | 5 | 8 |

Конец Игры

Сразу после третьего подсчёта очков происходит последний, финальный подсчёт очков:

- Владельцы тайлов Аббатство Ионы, Лох-Морар и Замок Дуарт получают победные очки за свои тайлы.
- Каждый игрок получает 1 очко за каждую свою монету.
- Каждый игрок сравнивает общую сумму своих тайлов с суммой тайлов игрока, у которого их меньше всех. За каждое очко разницы игрок должен потерять 3 очка победы. Например, в конце игры у Ани 15 тайлов, у Бори 13, у Кати 16, а у Дениса 13. Аня теряет 6 очков, а Катя 9.

Игрок с наибольшим количеством очков становится победителем. В случае ничьи побеждает игрок, у которого больше всех ресурсов. При дальнейшей ничье в игре оказывается несколько победителей.

Игра вдвоём или троём

При игре вдвоём или троём действуют *все* описанные выше правила, но вводятся некоторые изменения:

Во время подготовки к игре положите на каждую область «1» на складе 1 монету.

Игрокам необходимо использовать кубик. В начале игры каждый игрок ставит свою фигурку как описано в стандартных правилах. Затем игроки ставят кубик (*в качестве 3-го или 4-го игрока*) на следующую (по часовой стрелке) пустую клетку и заполняют оставшиеся клетки тайлами по стандартным правилам, начиная брать их из стопки с номером «0», а затем и из стопки с номером «1», если это необходимо.

(При игре троём кубик займёт место синей фигурки в примере на странице 2.)

Во время «хода кубика» игроки бросают его, а затем передвигают вперёд на число выброшенных клеток (*не учитывая клетки, занятые фигурками игроков!*). Уберите из игры (*в коробку*) тайл, на котором останавливается кубик, и поместите новый тайл в конец цепочки и т.д.

КОНЕЦ ИГРЫ

После третьего подсчёта очков игроки учитывают очки за:

- 3 специальные карты локаций
- монеты (+ 1 очко)
- разницу в количестве тайлов (- 3 очка)

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем.