

Diese KSR wurde von mir anhand der englischen Regeln erstellt.  
Andere Formulierungen in späterer dt. Ausgabe können ggf. vorkommen.

**Aufbau:** SP = Siegpunkte

- 1) Legt das Spielbrett in die Tischmitte, Schottland-Seite oben.
- 2) Mischt die Aufträge + legt diese verdeckt als Stapel auf vorgesehenes Feld.
- 3) Jeder Spieler wählt 1 Farbe und setzt seinen SP-Marker auf "0" der SP-Leiste.
- 4) Jeder Spieler platziert seine Burg-Tafel und alle Burgen + Kathedralen seiner Farbe vor sich. Dann setzen sie das SP-Überlauf-Plättchen mit leerer Seite oben rechts in seine Aussparung an ihrer Burg-Tafel.
- 5) In einer Partie zu zweit nimmt man 32 Plättchen einer ungenutzten Farbe und legt diese verdeckt auf die Felder mit gelbem Symbol.
- 6) In einer Partie zu viert entfernt jeder Spieler 9 Plättchen aus dem Spiel: 3 Strom-Farmen, 3 Nahrungs-Farmen, 1 Siedlung jedes Wertes (2, 3, 4).
- 7) Jeder Spieler platziert seine Plättchen verdeckt vor sich und mischt sie.
- 8) Jeder Spieler zieht 2 seiner Plättchen, schaut sie geheim an, legt sie verdeckt auf seine Burg-Tafel. Diese 2 Plättchen werden NICHT mehr in dieser Partie genutzt, dürfen aber vom Besitzer jederzeit angeschaut werden.
- 9) Jeder Spieler zieht zufällig 1 seiner Plättchen auf die Hand (geheim für andere).
- 10) Der ermittelte Startspieler beginnt die Partie (immer im Uhrzeigersinn laufend) und es gibt keinen Wechsel beim Startspieler.

**Ablauf eines Zuges in 3 Schritten hintereinander:**

### 1) PLATZIERE 1 PLÄTTCHEN:

- ➔ Platziere das Plättchen von deiner Hand auf ein LEERES Feld des Spielplans mit PASSENDEM Symbol für (Strom / Nahrung / Siedlung) oder auf ein leeres Feld mit KEINEM Symbol. Damit gilt das Feld nun als besetzt.



NÄHRUNGS-Farm\*  
12 / 12 / 9 mal im Spiel  
bei 2, 3, 4 Spielern



STROM-Farm\*\*  
12 / 12 / 9 mal im Spiel  
bei 2, 3, 4 Spielern

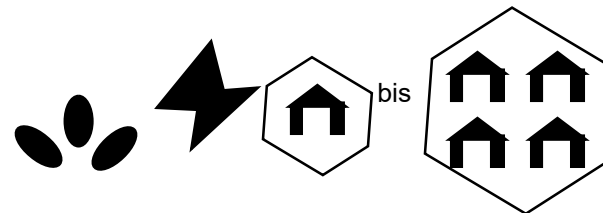
- ➔ \*Kann eine Nahrungs-Farm nicht regelkonform\*\*\* platziert werden, darf sie auf einem Feld mit Symbol für eine Strom-Farm eingesetzt werden.
- ➔ \*\*Kann eine Strom-Farm nicht regelkonform\*\*\* platziert werden, darf sie auf einem Feld mit Symbol für eine Nahrungs-Farm eingesetzt werden.

"regelkonform" bezieht sich auf den gesamten Spielplan \*\*\*zu dritt/viert



**STADTTEIL-FELD:** Dahin darf NUR ein Stadtteil-Plättchen gesetzt werden. Die Plättchen können 1 - 4 Stadtteil-Symbole zeigen. Deren Anzahl = Einfluss in jeweiliger Stadt.  
Es gibt 12 Plättchen, je 3-mal mit 1 / 2 / 3 / 4 Symbolen.

### 2) WERTUNG des aktuellen PLÄTTCHENS:



**Je 1 SP** für die aktuell platzierte **NÄHRUNGS-Farm** selbst **UND jede damit verbundene** Nahrungs-Farm des selben Spielers.

**Je 1 SP** für die aktuell platzierte **STROM-Farm** selbst **UND jede damit verbundene** Strom-Farm des selben Spielers.

Es gibt **STÄDTE** mit 1 - 3 zusammenhängenden Stadtteil-Feldern, die man dann als eine EINHEIT betrachtet.

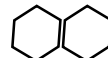


Ist auf jedem Stadtteil-Symbol der Stadt 1 Stadtteil-Plättchen, wird gewertet:

**1 - 4 SP** Wer eine **kleine** Stadt (1 Stadtteil-Plättchen) belegt hat, erhält so viele SP wie Stadtteil-Symbole auf dem Plättchen sind.



**5 / 3 SP** Wer in einer **mittleren Stadt** (2 Stadtteil-Plättchen) mit dabei ist, erhält 5 SP, wenn er die meisten Stadtteil-Symbole hat. 3 SP gibt es für die zweitmeisten Stadtteil-Symbole.



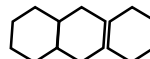
*Bei Patt verliert der komplettierende Spieler dieses.*

**8 SP**

Hat EIN Spieler allein beide Stadtteil-Plättchen dort: = 8 SP.

**8 / 5 SP**

Wer in einer **großen** Stadt (3 Stadtteil-Plättchen) mit dabei ist, erhält 8 SP, wenn er die meisten Stadtteil-Symbole hat. 5 SP gibt es für die zweitmeisten Stadtteil-Symbole.



*Bei Patt verliert der komplettierende Spieler dieses immer. Weitere Patts begünstigen Spieler im Uhrzeigersinn nach dem komplettierenden Spieler.*

**13 SP**

Hat EIN Spieler allein alle Stadtteil-Plättchen dort: = 13 SP.



**HÄFEN:** ➔ Ist ein HAFEN auf dem Stadtteil-Feld mit deinem Stadtteil-Plättchen, dann erhalte **1 SP**, unabhängig davon, ob die Stadt gewertet wird.



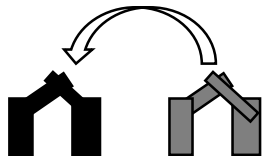
### BURGEN:

- ➔ Du kontrollierst eine Burg, wenn du die meisten Felder benachbart zu einer Burg belegt hast.  
Wer zuerst 1 Plättchen neben einem Burg-Feld platziert, setzt 1 eigene Burg auf das Burg-Feld = KONTROLLE.
- ➔ Setzt du 1 Plättchen benachbart zu einer Burg ein, die einem and. Spieler gehört, gilt als neuer Besitzer, wer jetzt mehr Plättchen an dieser Burg hat. Der neue Besitzer tauscht die bisherige Burg gegen eine eigene aus.
- ➔ Hast du aber nur gleich viele Plättchen an einer Burg wie der bisherige Burgbesitzer, besteht nun ein Patt und es gilt:  
*Der Beteiligte mit mehr Strom- und Nahrungs-Plättchen an dieser Burg ist im Vorteil. Kann das Patt so nicht gelöst werden, ist der bisherige Besitzer im Vorteil.*



### KATHEDRALEN:

- ➔ Das Platzieren eines Plättchens neben ein Kathedralen-Feld bietet die Möglichkeit, 1 Auftrags-Karte zu erhalten.  
Wer zuerst ein Plättchen neben ein Kathedralen-Feld setzt, platziert 1 eigene Kathedrale auf dem Kathedralen-Feld.
- ➔ Ist bereits mind. 1 Kathedrale vorhanden, dann setzt man seine Kathedrale oben auf die bisherige(n) Kathedrale(n).



- ➔ Nach dem Platzieren zieht man 1 AUFTRAGS-Karte oben vom Auftragskarten-Stapel. Man darf seinen Auftrag nun ansehen (jederzeit erneut) und legt ihn verdeckt vor sich ab.

max. 1 Jeder Spieler kann MAX. 1 Auftrag von jedem Kathedralen-Feld bekommen, also max. 8 in der Partie.

### 3) ZIEHE 1 PLÄTTCHEN:

- ➔ ZIEHE von deinem Vorrat 1 Plättchen auf die Hand und schau es geheim an.

**Dein Spielzug endet. Der nächste Spieler im Uhrzeiger-Sinn ist dran.**

### Spielende und Schlusswertung:

- ➔ Das Spiel endet, wenn jeder Spieler alle seine Plättchen auf den Spielplan gebracht hat.

Nun wird gewertet und es gibt finale SP:

- |                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) Unvollständige Siedlungs-Bereiche: | Jeder Spieler erhält so viele Sieg-Punkte dort, wie er Einfluss hat (Stadtteil-Symbole).                                                                                                                                                                                                      |
| 2) Burgen:                            | 5 Sieg-Punkte für den jeweiligen Besitzer                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 3) Auftrags-Karten:                   | Deckt die Karten auf und prüft die Bedingungen.<br>Es gibt 25 Aufträge mit je 5 Sieg-Punkten und 7 Aufträge mit je 3 Sieg-Punkten.<br>Man erfüllt eine Bedingung einer Auftrags-Karte auch im Falle eines Patts.<br><b>! Auftrag "Kathedrale-Bonus" bringt 3 SP, ohne jegliche Bedingung.</b> |

**3 / 5 SP**

Die Formulierung "occupy" = besetzt mit Plättchen

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.

*Patt: Der Beteiligte mit Kontrolle von Edinburgh Castle siegt.*

*Kontrolliert keiner der Beteiligten Edinburgh Castle, gilt: Es gewinnt der Kontrollierende von Stirling Castle, auch wenn dieser nicht am Patt beteiligt war.*



Symbol neben den Burgen Edinburgh und Stirling