Chronicle VII

Between a rock and a hard place

Regelwerk

Funtails

Chronicle 7 - Between a Rock and a Hard Place

2-4 Spieler
Die Verwendung dieser Chronicle verlängert die Spielzeit um 10 Minuten.
Es handelt sich um ein mittel-schwer zu spielendes Chronicle.

Übersicht
Dieses Chronicle erweitert das Spiel um eine Reihe von Wertungsmöglichkeiten, die in der Endrunde stattfinden.

Inhalt
10 Wertungskarten.
28 Abstimmungsmarker (16 x AYE, 12 x NAY).

2 Spieler
Jeder Spieler erhält 3 AYE und 3 NAY Abstimmungsmarker. Beide Spieler dürfen ein einziges mal bei einer Abstimmung zwei, anstatt einem Marker legen.

3 Spieler
Jeder Spieler erhält 3 AYE und 2 NAY Abstimmungsmarker

4 Spieler
Jeder Spieler erhält 4 AYE und 3 NAY Abstimmungsmarker

Änderungen beim Spielaufbau
Alle Wertungskarten werden gemischt und 5 werden zufällig gezogen.
Sie werden mit der Vorderseite nach oben neben dem Rondell platziert.
Die übrigen Wertungskarten werden wieder in die Schachtel gelegt.

Neue Regeln
Wenn ein Spieler ein Personen-Plättchen nimmt, wird nach dem Setzen des Clan-Markers eine Clanversammlung einberufen. Der Spieler, der das Personen-Plättchen genommen hat, muss eine Wertungskarte wählen, über die noch nicht abgestimmt wurde. Jeder Spieler nimmt heimlich einen AYE oder NAY Marker in die Hand. Sie werden gleichzeitig enthüllt und auf die Karte gelegt. Wenn die Wertungskarte mehr oder gleich viele AYE Stimmen wie NAY Stimmen erhält, findet die Wertung auf der Karte am Ende des Spiels statt. Wenn alle 5 Abstimmungen stattgefunden haben, gibt es keine weiteren Abstimmungen, wenn man ein Personen-Plättchen nimmt.

Wertung
Die Wertungen belohnen immer den Spieler, der die Aufgabe, die auf der Wertungskarte angegeben ist, am besten erfüllt hat. Im Falle eines Unentschiedens werden die Punkte auf alle unentschiedenen Spieler aufgeteilt (aufgerundet).

Die Wertungskarten

Der Spieler mit den meisten Schafen und Rindern im Heimat-Gebiet erhält 10 Siegpunkte.

10 Siegpunkte erhält der Spieler mit dem größten Quadrat aus Plättchen im Heimat-Gebiet (2x2, 3x3, 4x4, etc.). Das Heimat-Gebiet muss nicht quadratisch sein, es genügt, wenn ein Teil des Heimat-Gebietes quadratisch ist.

Der Spieler mit dem meisten Holz und Steinen im Heimat-Gebiet erhält 10 Siegpunkte.

Die Anzahl vollständiger Sets von
- Schotte in der Heimatburg
- Whisky Fass
- Wahrzeichen-Karte
- Personen-Plättchen

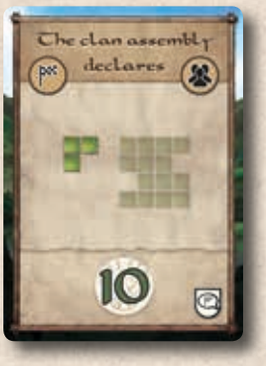
wird verglichen. Der Spieler mit der höchsten Anzahl an Sets erhält 10 Siegpunkte. (Der Effekt von Castle Moil zählt für die Bewertung von Sets.)

Beispiel: Janet hat 3 Schotten im Home Castle, 5 Whiskyfässer, 4 Wahrzeichen-Karten und 2 Personen. Also hat sie 2 Sets.

Chronicle 7 - Between a Rock and a Hard Place

10 Siegpunkte erhält der Spieler mit den meisten Burgen in denen sich mindestens 1 Schotte befindet. Dazu gehört auch die Heimat-Burg. Wenn man mit der *Penny Mobs* Chronicle spielt, beinhaltet dies auch *Mike McCastle* für den Spieler, der *Mike McCastle* kontrolliert.

Der Spieler mit der höchsten Anzahl von Plättchen mit dem Whisky-Symbol erhält 10 Siegpunkte.



Der Spieler mit dem kleinsten Heimat-Gebiet erhält 10 Siegpunkte - damit sich die anderen Spieler noch schlechter fühlen.

Der Spieler mit den meisten orthogonal verbundenen Tier-Plättchen im Heimat-Gebiet erhält 10 Siegpunkte.

Der Besitzer des Schotten, der im Heimat-Gebiet am weitesten von der Heimat-Burg entfernt ist, erhält 10 Siegpunkte. Errechnet die Bewegungspunkte, die nötig sind, um zur Heimatburg zu gelangen, um die Entfernung zu messen.

Wenn eine Bewegung auf dem Rondell dazu führt, dass ein Plättchen auf den Abwurfstapel gelegt wird, wird es stattdessen in den persönlichen Abwurfstapel des aktiven Spielers abgelegt. Jeder Spieler kann seinen eigenen persönlichen Abwurfstapel haben. Dieser Effekt beginnt zu Beginn eines Spiels, in dem diese Wertungskarte verfügbar ist, noch bevor über sie abgestimmt wurde! Der Spieler mit den meisten Plättchen in seinem persönlichen Abwurfstapel erhält 10 Siegpunkte. Wenn ein Spieler ein Plättchen vom Ablagestapel nehmen darf, kann dieser Spieler den Ablagestapel eines beliebigen Spielers wählen.

Wenn du mit der *Hammer of the Scots Chronicle* spielst: Wenn der von dir kontrollierte Engländer ein Plättchen entfernt, so kommt es in deinen Ablagestapel.

© 2019 All rights reserved.
Funtails GmbH - Hofstrasse 52 - 53783 Eitorf - Germany
www.funtails.de