

Chronicle VI
The
Dubious Tome
of
Scottish History



Regelwerk



Chronicle 6 - The Dubious Tome of Scottish History

2-4 Spieler

Die Verwendung dieser Chronicle verlängert die Spielzeit um 20 Minuten.
Es handelt sich um ein schwer zu spielendes Chronicle



Übersicht

Schottland bietet nicht nur eine schöne Landschaft. Es ist ein Land mit einer langen Geschichte. Dieses Chronicle verbindet wichtige und interessante Ereignisse mit den Sehenswürdigkeiten, an denen die Ereignisse stattfanden.

Inhalt

8 neue Plättchen (4 x *Gathering A,B,C,D*; *Wallace Monument*, *Old Man of Storr*, *Dunvegan Castle*, *Fort George*).
4 Wahrzeichen-Ereignis-Karten (*Wallace Monument*, *Old Man of Storr*, *Dunvegan Castle*, *Fort George*).
11 Basisspiel Wahrzeichen-Ereignis-Karten (ersetzen die Wahrzeichen-Karten des Grundspiels).
4 *Hammer of the Scots* Wahrzeichen-Ereignis-Karten (ersetzen die *Hammer of the Scots* Wahrzeichen-Karten, sofern dieses Chronicle ebenfalls genutzt wird).

Änderungen des Spielablauf

Ersetze alle Wahrzeichen-Karten des Basisspiels und anderer Chronicles, mit denen du spielst, durch die gleichnamigen Wahrzeichen-Ereignis-Karten. Füge die 4 Wahrzeichen-Ereignis-Karten zu den Wahrzeichen hinzu.

Mische die 8 neuen Plättchen in die jeweiligen Plättchenstapel.

Neue Wahrzeichen-Ereignis-Karten

Die Wahrzeichen-Ereignis-Karten sind doppelseitig und die Vorderseite ist in einen linken und einen rechten Bereich unterteilt. Beim Erwerb einer Wahrzeichen-Ereignis-Karte wird der linke Teil sofort ausgelöst - genau wie beim Basisspiel.



Verwendung des Würfels?

Denke daran, dass der Würfel nie ein Plättchen mit einem Chronicle-Symbol aus dem Spiel entfernt!

Ein Ereignis auslösen



Ein Ereignis kann ausgelöst werden, wenn dieses Symbol aktiviert wird.

Wenn der Spieler eine Wahrzeichen-Ereignis-Karte besitzt, die noch nicht auf die Ereignis-Seite gedreht wurde, dann kann er wählen, ob er das Ereignis auslösen möchte:

- ▶ Der Effekt auf der rechten Seite der Wahrzeichen-Ereignis-Karte wird dann ausgelöst (siehe S. 25-27).
- ▶ Die Wahrzeichen-Ereignis-Karte wird auf die Ereignisseite gedreht.

Wenn ein Spieler beim Umdrehen einer Wahrzeichen-Ereignis-Karte den rechten Effekt nicht auslösen kann oder will, darf er darauf verzichten.

Wertung

Diese Chronicle ändert die Wertung von Wahrzeichen wie folgt: Alle Wahrzeichen-Ereignis-Karten zählen in Bezug auf die Wertung als Wahrzeichen, unabhängig davon, welche Seite sie zeigen. **Jede offen liegende Ereignisseite bringt jedoch einen zusätzlichen Siegpunkt in allen Wahrzeichen-Wertungen, wie das nachfolgende Symbol auf jeder Ereignisseite der Wahrzeichen-Karten anzeigt.**



Chronicle 6 - The Dubious Tome of Scottish History

Die Ereignisse des "The Dubious Tome of Scottish History" Chronicle

Old Man of Storr (A)

Ein Priester von Skye beschloss, nach Rom zu reisen und selbst mit dem Papst zu sprechen, um einen Streit über das genaue Datum des Osterfestes zu beenden. Als er den Storr früh am Morgen bestieg, führte er einen Zauber aus, der den Teufel aufweckte und ihn in ein Pferd verwandelte. Während der Reise befragte der Teufel den Priester nach dem Grund für die Reise. Der Priester musste all seinen Verstand einsetzen, um die Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten, aber gleichzeitig vermeiden, den Namen „Gott“ zu erwähnen, der, wenn er ausgesprochen würde, den Zauber brechen würde, was dazu geführt hätte, dass der Teufel verschwand und der Priester ins Meer fiel. Der Priester war erfolgreich und trotz der Tricks des Teufels kam er in Rom an, erfuhr das Osterdatum und kehrte sicher nach Skye zurück. Der Teufel war so beeindruckt von der Klugheit seines Gegners, dass er beim Verschwinden die unheilvollen Worte ausgesprochen haben soll: „bis wir uns wieder sehen“.

Wahrzeichen-Effekt: Nimm sofort 2 Steine aus dem Pool und lege sie auf das *Old Man of Storr* Plättchen.

Ereignis-Effekt: Zahle 1 Schotten, um die neue Wertungstabelle für Schotten in der Heimat-Burg für dich selbst bis zum Ende des Spiels anstelle der normalen Wertungstabelle zu nutzen.

Wallace Monument (B)

Der Turm steht auf der Abbey Craig, einem vulkanischen Felsen über der Abtei Cambuskenneth, von dem aus Wallace die Versammlung der Armee von König Edward I. von England beobachtet haben soll, kurz vor der Schlacht an der Stirlingbrücke im Jahr 1297.

Wahrzeichen-Effekt: Du kannst sofort alle Plättchen in deinem Heimat-Gebiet aktivieren. Dies ersetzt die Aktivierungen, die das Wallace Monument Plättchen normalerweise auslösen würde. Jedes Plättchen kann nur einmal pro Runde aktiviert werden.

Ereignis-Effekt: Drehe 1 andere Wahrzeichen-Ereignis-Karte auf ihre Ereignisseite. Wenn du *William Wallace* besitzt, erhalte 4 Siegpunkte.

Dunvegan Castle (C)

Der Tradition nach war Malcolm der dritte Häuptling (1296-1370) auf dem Rückweg von einer geheimen Geliebten (der Frau eines gewissen Fraser aus Glenelg), als er von einer wilden Hochlandkuh in Glenelg angegriffen wurde. Bewaffnet nur mit einem „Dirk“ tötete er das Tier. Als Erinnerung an seine mutige Tat behielt er eines der Hörner des Bullen. Dieses Horn gilt als der Schatz des Clans, und es ist üblich, dass jeder männliche Erbe dieses mit Claret gefüllte Horn in einem Zug leert. Malcolms kleine Affäre in Glenelg ist auch heute noch unvergessen.

Wahrzeichen-Effekt: Nimm sofort 2 Schafe aus dem Vorrat und lege sie auf das *Dunvegan Castle* Plättchen.

Ereignis-Effekt: Lege sofort 2 Rinder in den Vorrat zurück, um 7 Siegpunkte zu erhalten.

Fort George (D)

Fort George ist eine Festung aus dem 18. Jahrhundert, die nordöstlich von Inverness im Nordosten Schottlands auf einem Vorgebirge am Moray Firth liegt. Das Fort gilt als eines der bedeutendsten, fast original erhaltenen europäischen Bauwerke aus dieser Zeit. Es wurde gebaut, um das schottische Hochland nach dem Jakobitenaufstand von 1745/1746 zu befrieden und ersetzte eine frühere zerstörte Stätte, nachdem unter der Leitung eines französischen Pionieroffiziers namens L'Epine eine Sprengung der Anlage vorbereitet worden war und die vorzeitige Explosion der Sprengladung unter anderem L'Epine getötet hatte.

Wahrzeichen-Effekt: Bewege eine beliebige Anzahl von Schotten in deine Heimatburg, ohne Bewegungspunkte zu zahlen.

Ereignis-Effekt: Gib 1 Schotten zurück in den Vorrat, um sofort 2 Plättchen aus deinem Heimat-Gebiet zu entfernen. Das Layout muss weiterhin legal sein. Wenn du ein Überbau-Plättchen entfernst, müssen alle Plättchen in dieser Position entfernt werden. Wenn du ein Wahrzeichen Plättchen entfernst, behältst du die Wahrzeichen-Karte. Alle Ressourcen auf den Feldern werden in deine Heimatburg verschoben.

Die Ereignisse der Basisspiel Wahrzeichen-Ereignis-Karten. Die Wahrzeichen-Effekte entsprechen dem Original.

Loch Lochy (A)

Der Flussstier ist ein sanftes, harmloses Wesen, das aus dem See auf die Weide der Kühe aufstieg.

Ereignis-Effekt: Erhalte sofort 1 Rind und aktiviere alle deine Tier-Plättchen .

Donan Castle (A)

Um die rebellischen Highlands zu befrieden, reiste König James I. 1427 nach Inverness. Er lud alle Clanhäuptlinge unter der Zusicherung einer freien Eskorte ein, ließ sie aber entweder inhaftieren oder sofort nach ihrer Ankunft hinrichten.

Ereignis-Effekt: Aktiviere bis zu 2 verschiedene Plättchen im Heimat-Gebiet anderer Spieler. Du erhältst die Vorteile, musst aber trotzdem alle Aktivierungskosten bezahlen.

Chronicle 6 - The Dubious Tome of Scottish History

Castle Stalker (A)

1463 war Sir John Stewart bestrebt, seinen Sohn zu legitimieren, indem er in Dunstaffnage die Mutter des Jungen, eine MacLaren, heiratete. Dabei wurde er vor der Kirche von Alan MacCoul, einem abtrünnigen MacDougall, tödlich verletzt, obwohl er lange genug überlebte, um die Ehe abzuschließen und seinen Sohn Dugald zu legitimieren, der der erste Häuptling der Appin wurde.

Ereignis-Effekt: Lege sofort 1 Schotten in deinen Vorrat zurück und wähle 1 Plättchen aus dem Ablagestapel. Baue es in deinem Heimat-Gebiet, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Wenn du dich für ein Personen-Plättchen entscheidest, musst du trotzdem alle Straßenkosten bezahlen (siehe *Personen*, *Clan-Marker* und *Clan-Spielplan* auf S. 15).

Inverness (B)

1562 wurde der Königin von Schottland Mary Stuart der Zugang zur Stadt durch den englischen Gouverneur während des Huntly Aufstands verweigert: „Als sie von der Gefahr ihrer Prinzessin hörte, strömte eine große Anzahl der alten Schotten, teils durch Überredung, teils aus eigenem Antrieb, um sie herum, besonders die Frasers und Monros, die tapfersten dieser Stämme. Als die Königin sich als stark genug erwies, belagerte sie die Burg, die weder über eine ausreichende Garnison verfügte, noch ausreichend befestigt war, um einen Angriff abzuwehren, ergab sich, als die Kommandanten hingerichtet wurden und die Männer entlassen wurden.“ (History of Scotland, George Buchanan)

Ereignis-Effekt: Benutze bis zum Ende des Spiels die neue Wertungstabelle für Whisky auf der Ereignis-Seite für dich selbst anstelle der normalen Wertungstabelle.

Loch Shiel (B)

1745 machte sich Bonnie Prince Charlie, auch bekannt als Charles I., mit den Highland Clans auf den Weg zu einer letztlich erfolglosen Rebellion gegen die englische Herrschaft.

Ereignis-Effekt: Gib sofort 1 Siegpunkt in den Vorrat zurück, um 2 Schotten auf Loch Shiel zu erhalten.

Duart Castle (B)

Das Schloss ist der Sitz der MacLeans und wird 1390 als Mitgift der Frau des damaligen Clanchefs Lachlan Lubanach Maclean erwähnt. Während des Aufstandes der Jakobiter gehörte der Clan MacLean zu ihren Anhängern und im Krieg der drei Königreiche zu den Royalisten. Während dieser Phase belagerten Cromwells Truppen die Festung zweimal. Bei der zweiten Belagerung verloren sie drei Schiffe, von denen eines heute als Wrack in den Gewässern außerhalb der Burg zu finden ist.

Ereignis-Effekt: Erhalte sofort 3 Siegpunkte. Wenn du *Clan MacLean* auf dem Clan-Spielplan besetzt hast, kannst du sofort einen einmaligen Handel tätigen, wie auf der Ereigniskarte angegeben. (Du kannst ggf. den Effekt von *Clan Sinclair* für diesen Handel nutzen.)

Loch Ness (C)

Im Oktober 1871 oder 1872 soll D. Mackenzie von Balnain ein Objekt gesehen haben, das einem Baumstamm oder einem umgestürzten Boot ähnelt und „das Wasser hochwühlt und kräuselt“. Das Objekt bewegte sich zunächst langsam und verschwand mit einer höheren Geschwindigkeit. Mackenzie schickte seine Geschichte in einem Brief an Rupert Gould im Jahr 1934, kurz nachdem das Interesse an dem Monster zugenommen hatte.

Ereignis-Effekt: Erhalte sofort 1 Münze für jede offene Ereignisseite einer Wahrzeichen-Ereignis-Karte in deinem Spielbereich, einschließlich Loch Ness.

Armada Castle (C)

Um 1790 wurde hier zum ersten Mal ein Herrenhaus gebaut. 1815 wurde neben dem Haus eine schottische, im Baronialstil errichtete Scheinburg gebaut, die eher zur Schau als zur Verteidigung gedacht war und von James Gillespie Graham entworfen wurde.

Ereignis-Effekt: Gib sofort eine beliebige Anzahl von Steinen in den Vorrat zurück, um 3 Siegpunkte pro zurückgegebenem Stein zu erhalten.



Loch Morar (D)

Die Legende besagt, dass die Sichtung von Mhorag den Tod eines Mitglieds des örtlichen Familienzweig des MacDonald-Clans ankündigt. Es wird auch behauptet, dass Loch Morar durch ein Labyrinth von unterirdischen Tunneln mit den Seen und Flüssen im Great Glen, einschließlich Loch Ness, verbunden ist.

Ereignis-Effekt: Gib sofort 2 Schotten in den Vorrat zurück, um 9 Siegpunkte zu erhalten.

Chronicle 6 - The Dubious Tome of Scottish History

Castle Moil (D)

Das Schloss, ein alter Sitz des Mackinnon-Clans, war eine Festung, die die Meerenge von Kyle Akin zwischen Skye und dem Festland befehligte, durch die alle Schiffe hindurch mussten oder versuchten, die stürmische Passage der Minch zu passieren. Nach dieser Tradition brachte Alpin Mac Ehdach's Urenkel Findanus, der vierte MacKinnon Häuptling, Dunakin um das Jahr 900 in den Clan, indem er eine nordische Prinzessin namens „Saucy Mary“ heiratete. Findanus und seine Braut richteten eine schwere Kette über den Fluss und erhoben eine Maut von allen Schiffen. Die Prinzessin liegt begraben auf Beinn na Caillich auf Skye, ihr Gesicht soll nach Norwegen gerichtet sein.

Ereignis-Effekt: Erhalte sofort 2 Münzen. Du kannst 1 Schotten von überall in deinem Heimat-Gebiet kostenlos in dein Heimat-Schloss bewegen.

Castle of Mey (D)

Der Geist der Green Lady spukt dort. Sie soll die Tochter des 5. Earl of Caithness sein. Sie hatte sich in einen Landarbeiter verliebt und wurde deshalb von ihrem Vater im obersten Stockwerk der Burg eingesperrt. Aus Liebeskummer stürzte sie sich aus einem Fenster in den Tod.

Ereignis-Effekt: Gib sofort 1 Schotten zurück, um 2 Plättchen aus deinem Heimat-Gebiet zu entfernen. Das Layout muss weiterhin legal sein. Wenn du ein Überbau-Plättchen entfernst, müssen alle Plättchen an dieser Position entfernt werden. Wenn du ein Wahrzeichen-Plättchen entfernst, behältst du die Wahrzeichen-Karte. Alle Ressourcen auf dem Plättchen werden auf deine Heimatburg verschoben.

Die Ereignisse des Chronicle „Hammer of the Scots“ (Ersatzkarten)

Loch Lomond (A)

Das Gedicht Loch Lomond soll auf einem Brief beruhen, den der junge Soldat Donald McDonald vom Clan Keppoch nach dem zweiten Jakobiten-aufstand von 1745 an seine Geliebte Moira schrieb, während er auf Schloss Carlisle auf seine Hinrichtung für seine Teilnahme am Aufstand wartete. Möglicherweise basierend auf diesem Brief, schrieb Andrew Lang seine berühmten Verse The Bonnie Banks o' Loch Lomond, die um 1876 erschienen. Sein Gedicht wurde im Laufe der Jahre vertont und ist heute ein traditionelles schottisches Volkslied, das durch die Interpretation der schottischen Musikgruppe Runrig international bekannt geworden ist.

Ereignis-Effekt: Nimm sofort alle Münzen aus der England Marktreihe.

Glenfinnan Church (B)

Die Kirche von St. Mary und St. Finnan befindet sich in einem der malerischsten und historisch bedeutendsten Gebiete im Hochland; sie steht an der Spitze des Loch Shiel, wo Charles Edward Stuart seine Standarte vor den versammelten Clans erhob.

Ereignis-Effekt: Aktiviere sofort Glenfinnan Church und alle angrenzenden Plättchen. Kein Plättchen darf während des Zuges eines Spielers mehr als einmal aktiviert werden.

Glenfinnan Monument (C)

Tatsächlich begann hier der große Aufstand der Jakobiter, der schließlich in Culloden traurig endete. Nach etwas mehr als einem halben Jahrhundert begann eine gewisse Romantisierung der damaligen Ereignisse, so dass hier 1815 schließlich ein Denkmal errichtet wurde.

Ereignis-Effekt: Du kannst sofort den Engländer und ein Plättchen auf dem Rondell vertauschen. Wähle ein Plättchen auf dem Rondell aus, entferne den Engländer von seiner aktuellen Position und setze ihn auf das leere Feld von dem du das Plättchen genommen hast. Lege das Plättchen auf die Stelle, auf der sich der Engländer befunden hat.

General Wade's Military Roads (D)

Ein Netz von Militärstraßen, manchmal auch General Wade's Military Roads genannt, wurde in der Mitte des 18. Jahrhunderts in den schottischen Highlands gebaut, als Teil eines Versuchs der britischen Regierung, Ordnung in einen Teil des Landes zu bringen, der sich während der Jakobitenrebellion von 1715 erhoben hatte.

Ereignis-Effekt: Platziere sofort 1 Clan-Marker kostenlos auf einem violett gefärbten Clan-Feld auf dem Clan-Spielplan. Wenn keine Felder verfügbar sind oder du es vorziehst, keines zu beanspruchen, kannst du diese Karte trotzdem auf ihre Ereignisseite umdrehen.

