

Big Box

Isle of Skye

Vom Häuptling zum König

Grundspiel *Isle of Skye*: Seite 1
Erweiterung *Druiden* Seite 7
Modul *Tunnelplättchen* Seite 11
Bonus Wertungsplättchen.. Seite 11
Modul *Randgebiete* Seite 12

Das preisgekrönte Legespiel
für 2 bis 5 Spieler von
Andreas Pelikan &
Alexander Pfister

WILLKOMMEN AUF DER ISLE OF SKYE

Fünf Clans kämpfen um die Vorherrschaft auf der Insel. Nur der Häuptling, der sein eigenes Clangebiet am geschicktesten aufbaut und beim Handeln clever agiert, wird zum König der Isle of Skye. Doch schon in der nächsten Partie sieht alles anders aus und eine Revanche erfolgt meist sofort.

SPIELMATERIAL (Vor dem ersten Spiel müssen die Pappteile vorsichtig herausgelöst werden!)



1 doppelseitiger Spielplan



16 Wertungsplättchen



73 Landschaftsplättchen
(dunkelgrüne Rückseite)



43 x 1, 20 x 2, 20 x 5, 12 x 10
Geldmünzen
(nachfolgend als Gold bezeichnet)



1 Startspielerplättchen



5 Landschaftsplättchen „Burg“
(verschiedenfarbige Rückseiten)



5 Sichtschirme
(müssen vor dem Spiel
zusammengesteckt werden)



1 Rundenmarker



5 Spielsteine



1 Stoffbeutel



5 Abwurfmarker

SPIELZIEL

Erreiche in 6 Runden (bei 5 Spielern in 5 Runden) die meisten Siegpunkte bei den verschiedenen Wertungen und werde zum König der Isle of Skye.

Autoren: Alexander Pfister &
Andreas Pelikan
Entwicklung *Druiden* und *Randgebiete*:
Grzegorz Kobiela, Ralph Bienert
Idee *Tunnel*: Annika Vorbeck
Illustration & Grafikdesign:
Klemens Franz | atelier 198



© 2022 Lookout GmbH

Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
Hiddigwarder Str. 37
D-27804 Berne
ersatzteile@lookout-spiele.de

Regelfragen, Anregungen oder Kritik?
Schreibt uns an regeln@lookout-spiele.de
Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Vertrieb in D/A/CH:
Asmodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen

SPIELVORBEREITUNG

I Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Bei 2 bis 4 Spielern wird die Vorderseite genutzt (*Markierung 2-4*), bei 5 Spielern die Rückseite.

II Mischt die **Wertungsplättchen** und legt auf den Feldern A bis D jeweils ein zufällig bestimmtes Wertungsplättchen offen aus. Die übrigen Wertungsplättchen benötigt ihr in dieser Partie nicht mehr und könnt sie in die Schachtel zurücklegen.



III Stellt den **Rundenmarker** auf das erste Feld der Rundenleiste.

IV Platziert alle **Münzen** als Vorrat so neben dem Spielplan, dass alle Spieler sie gut erreichen können.

V Jeder Spieler nimmt sich einen **Sichtschirm**, das **Landschaftsplättchen** mit der entsprechenden **Burg** und den **Spielstein** in Spielerfarbe, sowie einen **Abwurfmarker**. (*Nicht benötigte Spielerfarben und Abwurfmarker kommen zurück in die Schachtel.*)

A Stellt die **Spielsteine** auf das Feld „0“ der **Wertungsleiste** auf dem Spielplan.

Jeder Spieler legt sein Landschaftsplättchen mit seiner Burg offen vor sich aus. Das Plättchen wird so ausgelegt, dass die Burg auf den Spieler ausgerichtet ist. Dies ist das erste Plättchen seines eigenen kleinen Clangebiets.

Der jüngste Spieler wird Startspieler und erhält das **Startspielerplättchen**, das er vor sich ablegt.



Landschaftsplättchen
Burg "Blau"



Sichtschirm



Abwurfmarker

VI Füllt den **Stoffbeutel** mit den **Landschaftsplättchen** und mischt diese gut.

SPIELABLAUF

Das Spiel geht je nach Spieleranzahl über **5** bzw. **6 Runden**, die immer dem gleichen Ablauf folgen:

1. Einkommen
2. Plättchen ziehen und Preise festlegen
3. Plättchen entfernen
4. Plättchen kaufen
5. Bauen
6. Rundenende und Wertung

Nach der letzten Runde erfolgt noch eine **Schlusswertung**.

1. EINKOMMEN



Jeder Spieler nimmt sich sein Einkommen: Für seine **Burg** erhält man **5 Gold**. Für jedes **Plättchen mit Whiskyfässern**, das über eine Straße mit der eigenen Burg verbunden ist, erhält man **1 zusätzliches Gold**.

Ab der dritten Runde erhält man noch weiteres Gold für **jeden** Mitspieler, der mehr Siegpunkte hat, also sich auf der Wertungsleiste vor dem eigenen Spielstein befindet. Der entsprechende Goldbetrag pro Mitspieler befindet sich an der Rundenleiste und steigt bis zur letzten Runde stetig an.

Münzen können jederzeit gewechselt werden.



Kein Zusatzeinkommen, da nicht über Straßen mit der Burg verbunden

Beispiel: Einkommen für Plättchen



Beispiel: 5. Runde, beim Rundenmarker sind 3 Gold angegeben: Zwei Spieler haben mehr Siegpunkte als Blau – Blau bekommt zusätzlich 2 x 3 Gold.

(Rot erhält in diesem Beispiel zusätzlich 1 x 3 Gold.)

2. PLÄTTCHEN ZIEHEN UND PREISE FESTLEGEN



Jeder Spieler zieht aus dem Stoffbeutel **3 Landschaftsplättchen** und platziert sie **offen vor seinem Sichtschirm**. Dann ordnet jeder gleichzeitig und geheim einem dieser Plättchen hinter dem Sichtschirm seinen Abwurfmarker zu. Dieses Plättchen wird später in den Beutel zurückgelegt. Den anderen beiden Plättchen ordnet jeder Spieler einen Goldbetrag zu, dabei muss der Betrag **mindestens 1 Gold** sein. Die Münzen nehmen die Spieler dabei aus ihrem eigenen Vermögen. Das restliche Gold sollten die Spieler dann in ihre Hand nehmen, um es vor den Mitspielern geheim zu halten.

Wenn alle Spieler Gold und Abwurfmarker platziert haben, stellen sie gleichzeitig die Sichtschirme zur Seite.



Beispiel: Das mittlere Landschaftsplättchen wurde mit dem Abwurfplättchen markiert und kommt im nächsten Schritt wieder in den Beutel.

3. PLÄTTCHEN ENTFERNEN



Jeder Spieler legt das Plättchen, dem er seinen **Abwurfmarker** zugeordnet hat, zurück in den Beutel. Dieser wird danach gut gemischt.



4. PLÄTTCHEN KAUFEN



Beginnend mit dem Startspieler darf jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn **genau ein Plättchen eines Mitspielers** kaufen. Dazu bezahlt er dem Mitspieler den Betrag aus seinem Barvermögen, den der Anbieter an diesem Plättchen platziert hat. Der Anbieter erhält nicht nur den Kaufpreis, **sondern auch** sofort das an dem Plättchen platzierte Gold zurück. Das gekaufte Plättchen legt der neue Besitzer zur Seite und baut es im folgenden Schritt in sein Clangebiet ein.

Wer kein Plättchen kaufen kann oder möchte, passt. Nachdem jeder Spieler 1 Plättchen gekauft oder gepasst hat, nehmen sich alle Spieler noch offen vor ihnen ausliegende Plättchen. **Die Goldbeträge, die an diesen Plättchen liegen, kommen aber in den allgemeinen Vorrat.**

5. BAUEN



Alle Spieler bauen die in dieser Runde erhaltenen Plättchen in ihr Clangebiet ein. Dabei gelten folgende Legeregeln: Ein neues Plättchen muss mit mindestens einer Kante an einem Plättchen der eigenen Auslage angelegt werden. Dabei **müssen** angrenzende Kanten die gleiche Landschaft (*Weideland, Gebirge, Wasser*) aufweisen. **Straßen müssen nicht fortgesetzt werden.**

Für einige Wertungen sind **abgeschlossene Gebiete** wichtig. Ein Gebiet ist abgeschlossen, wenn es komplett von anderen Gebieten umgeben ist. **Straßen gelten nicht als Grenzen.**

Im seltenen Fall, dass ein Plättchen nicht den Legeregeln entsprechend angelegt werden kann, kommt es zurück in den Beutel (*das bezahlte Gold wird nicht rückerstattet*).



6. RUNDENENDE UND WERTUNG



Alle Spieler erhalten Siegpunkte gemäß der Wertungsplättchen dieser Runde. Diese sind auf der Rundenleiste durch die Buchstaben A bis D gekennzeichnet. Pro Siegpunkt setzen die Spieler ihren Spielstein auf der Wertungsleiste ein Feld vor.

Jedes Wertungsplättchen wird nur dreimal im Spiel gewertet. Die Erklärungen der verschiedenen Wertungsplättchen stehen auf Seite 6 (*bzw. 10 und 11*) dieser Anleitung.

Das Startspielerplättchen wechselt im Uhrzeigersinn. Der neue Startspieler setzt den Rundenmarker ein Feld weiter. Nach der letzten Runde erfolgt noch eine Schlusswertung.

SPIELUNDE UND SCHLUSSWERTUNG

Nach der letzten Runde erhält jeder Spieler noch Siegpunkte für Plättchen mit einer Schriftrolle, die er in sein eigenes Clangebiet eingebaut hat. Es gibt folgende Schriftrollen:



1 Siegpunkt für
jeweils **2 Schafe**



1 Siegpunkt für
jeweils **2 Plättchen
mit Whiskyfassern**



1 Siegpunkt für
jeweils **2 Schiffe**

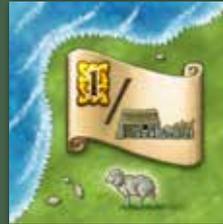
Bei diesen Schriftrollen werden keine halben Siegpunkte vergeben, d. h. für 5 entsprechende Objekte erhält man nur 2 Siegpunkte.



1 Siegpunkt
je **Rind**



1 Siegpunkt
je **Broch
(Rundturm)**



1 Siegpunkt
je **Bauernhof**



1 Siegpunkt
je **Leuchtturm**

Befindet sich die Schriftrolle in einem **abgeschlossenen Gebiet**, erhält man die **doppelte** Punktzahl.

Weiterhin tauscht jeder Spieler noch sein Gold in Siegpunkte ein: **Für jeweils 5 Gold erhält er 1 Siegpunkt.**



Auf dem Spielplan befinden sich am Ende der Rundenleiste die Hinweise für die Endwertung.

Wer nun am **meisten Siegpunkte** erreicht hat, ist der Gewinner. Bei einem **Gleichstand** entscheidet die Menge des übrigen **Goldes**. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

WERTUNGSPLÄTTCHEN



Für jedes Quadrat aus **4 benachbarten Landschaftsplättchen** erhält man 2 Siegpunkte. Landschaftsplättchen dürfen dabei zu mehreren Quadraten gehören.



Für jedes **abgeschlossene Gebiet** des eigenen Clangebiets erhält man 1 Siegpunkt.



Für **jedes Schaf** im eigenen Clangebiet erhält man 1 Siegpunkt.



Für jedes **abgeschlossene Gebiet** im eigenen Clangebiet, das aus **mindestens drei Landschaftsplättchen** besteht, erhält man 3 Siegpunkte.



Für jedes **Gebirge** im eigenen Clangebiet, das **1/2/3 Brochs** beinhaltet, erhält man 1/3/6 Siegpunkte. Für Gebirge mit mehr als 3 Brochs erhält man trotzdem nur 6 Siegpunkte.



Für jedes **Set aus Broch, Bauernhof und Leuchtturm** im eigenen Clangebiet erhält man 5 Siegpunkte. Dabei darf jedes Gebäude nur Teil eines Sets sein.



Der Spieler mit den **meisten Plättchen mit Whiskyfässern** in seinem Clangebiet erhält 5 Siegpunkte, der Spieler mit den zweitmeisten 2 Siegpunkte. Die Plättchen müssen nicht mit der Burg über Straßen verbunden sein.

Im Falle eines Gleichstands erhalten alle beteiligten Spieler die volle Punktzahl, ggf. entfällt dann die Wertung für den zweiten Platz. Um mit diesem Wertungsplättchen Siegpunkte zu erhalten, muss man mindestens 1 dieser Plättchen in seinem Clangebiet haben.



Der Spieler mit den **meisten Schiffen** in seinem Clangebiet erhält 5 Siegpunkte, der Spieler mit den zweitmeisten Schiffen 2 Siegpunkte.

Im Falle eines Gleichstands erhalten alle beteiligten Spieler die volle Punktzahl, ggf. entfällt dann die Wertung der zweitmeisten Schiffe. Um mit diesem Wertungsplättchen Siegpunkte zu erhalten, muss man mindestens 1 Schiff in seinem Clangebiet haben.



Für **jedes Schaf und Rind**, das mindestens eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt, erhält man 1 Siegpunkt:

- Es befindet sich auf einem Plättchen mit Bauernhof.
- Ein Plättchen mit Bauernhof ist horizontal, vertikal oder diagonal benachbart.



Der Spieler mit dem **meisten Gold** erhält 5 Siegpunkte, der Spieler mit dem zweitmeisten Gold erhält 2 Siegpunkte. Alle Spieler müssen ihr Gold vorweisen.

Im Falle eines Gleichstands erhalten alle beteiligten Spieler die volle Punktzahl, ggf. entfällt dann die Wertung für den zweiten Platz. Um mit diesem Wertungsplättchen Siegpunkte zu erhalten, muss man mindestens 1 Gold besitzen.



Für **jedes Rind** im eigenen Clangebiet, das **über Straßen mit der eigenen Burg verbunden** ist, erhält man 2 Siegpunkte.



Für jedes **Gewässer** im eigenen Clangebiet mit **mindestens 1 Schiff und 1 Leuchtturm** erhält man 3 Siegpunkte.



Für jedes Plättchen im eigenen Clangebiet, das **über Straßen mit der eigenen Burg verbunden** ist, erhält man 1 Siegpunkt.



Für jede **vertikale Reihe** des eigenen Clangebiets, die aus **mindestens 3 verbundenen Landschaftsplättchen** besteht, erhält man 3 Siegpunkte.



Für das **größte abgeschlossene Gewässer** im eigenen Clangebiet erhält man 2 Siegpunkte pro Landschaftsplättchen des Gewässers.



Für **jedes abgeschlossene Gebirge** im eigenen Clangebiet erhält man 2 Siegpunkte.



Im Ringen um die Vorherrschaft auf der Insel bedarf es mächtiger Verbündeter. Doch jeder weise König weiß, dass Macht nicht allein in Stärke und Gold gemessen wird ... Vor allem die Unterstützung der geistlichen Elite des Landes kann den entscheidenden Vorteil ausmachen. Bring die Druiden auf deine Seite und nutze die Kraft ihrer mystischen Kultstätten zu deinen Gunsten!

SPIELMATERIAL



1 Dolmen Spielplan



10 Steintafeln



5 „50/100 Siegpunkte“-Plättchen

Nehmt euch ein „50/100 Siegpunkte“-Plättchen und dreht es auf die richtige Seite, wenn ihr 50 bzw. 100 Siegpunkte erreicht.



6 neue Wertungsplättchen



36 Druidenplättchen
(mit violetter Rückseite)

Wichtig! Legt die Landschaftsplättchen dieser Erweiterung, die so genannten Druidenplättchen, **nicht** in den Stoffbeutel, sondern haltet sie getrennt von den Landschaftsplättchen des Grundspiels!

ÜBERBLICK

Die Druiden-Erweiterung ändert den gewohnten Spielablauf nur geringfügig, indem die Kaufphase (Phase 4) in zwei **Kaufdurchgänge** aufgeteilt wird. Im **ersten Kaufdurchgang** kauft ihr wie gewohnt ein Plättchen von euren Mitspielern. Im **zweiten Kaufdurchgang** könnt ihr ein Plättchen vom Dolmen-Spielplan kaufen. Diese sogenannten **Druidenplättchen** sind ganz normale Landschaftsplättchen, die eine **Steintafel** oder **Schriftrolle** aufweisen können. Steintafeln verleihen euch Sondereffekte, die ihr bis Spielende einsetzen könnt. Für Schriftrollen gelten dieselben Regeln wie im Grundspiel.

SPIELAUFBAU

Legt den **Dolmen-Spielplan** neben den Spielplan des Grundspiels. Mischt die **Druidenplättchen** und legt sie in mehreren verdeckten Stapeln bereit. Bestückt die **5 Felder** des Dolmen-Spielplans (an denen **Goldpreise von 0 bis 4 Gold abgebildet sind**) mit **Druidenplättchen**, die ihr von beliebigen Stapeln zieht und **offen** auslegt. Legt die **Steintafeln** sowie die „**50/100 Siegpunkte**“-Plättchen zunächst beiseite. Die neuen **Wertungsplättchen** werden unter die des Grundspiels gemischt.



DIE KAUFPHASE

Geht in der Kaufphase wie folgt vor (dies ist auch auf dem rechten Fuß des Dolmen-Spielplans abgebildet):

- Spielt einen **ersten Kaufdurchgang**, wie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben, indem ihr ein Plättchen von einem Mitspieler kauft.
- Nehmt dann am Ende des ersten Kaufdurchgangs wie üblich die übrig gebliebenen Plättchen an euch, indem ihr die Goldbeträge in den allgemeinen Vorrat abwerft.
- Spielt anschließend einen **zweiten Kaufdurchgang**, der wieder beim Startspieler losgeht. In diesem zweiten Kaufdurchgang kommt jeder Spieler wieder genau einmal an die Reihe, um sich ein **Druidenplättchen vom Dolmen-Spielplan** oder **alternativ** ein **Landschaftsplättchen aus dem Stoffbeutel** zu kaufen.



In beiden Kaufdurchgängen gilt: Ihr könnt auch auf den Kauf verzichten. Wer im ersten Kaufdurchgang kein Plättchen kauft, kann im zweiten trotzdem eines kaufen.

EIN DRUIDENPLÄTTCHEN VOM DOLMEN KAUFEN

Die Plättchen auf dem Dolmen-Spielplan haben einen fest vorgegebenen Kaufpreis. Dieser setzt sich aus zwei Teilen zusammen:

- einem **Festpreis**, der auf den **Druidenplättchen links oben auf einem Hinkelstein abgedruckt ist (0-8 Gold)** sowie
- einem **Aufpreis**, der von der **Position des Plättchens auf dem Dolmen-Spielplan abhängt (0-4 Gold)**.

Die Illustrationen über den fünf Feldern des Dolmen-Spielplans erinnern euch daran. (Die ebenfalls abgebildeten Pfeile haben hierfür keine Bedeutung.)



Beispiel: Das Plättchen ganz links kostet $3+4=7$ Gold. Das Plättchen ganz rechts ist kostenfrei, da es einen Festpreis von 0 Gold aufweist und das rechte Feld keinen Aufpreis verlangt.

Bezahlt den Kaufpreis des Plättchens (sofern vorhanden), indem ihr das Gold in den allgemeinen Vorrat zurückgibt, und legt das Plättchen hinter euren Sichtschirm. Die Plättchen, die ihr in der Kaufphase erwerbt, werden wie üblich in Phase 5 verbaut.

Druidenplättchen mit Steintafeln

Nehmt euch, sobald ihr ein Druidenplättchen mit Steintafel verbaut habt, sofort die entsprechende Steintafel aus dem Vorrat und legt sie neben euren Sichtschild. Die Steintafel erinnert euch an den Sondereffekt, den ihr euch freigeschaltet habt. Diesen könnt ihr ab der nächsten Runde bis Spielende nutzen. *(Die einzelnen Sondereffekte werden etwas weiter unten erklärt.)*



Rückt die übrigen Plättchen auf dem Dolmen-Spielplan in Pfeilrichtung (*nach rechts*) auf. Zieht ein neues Druidenplättchen von einem beliebigen Stapel und legt es offen auf das frei gewordene Feld ganz links auf dem Dolmen-Spielplan (*mit Aufpreis 4 Gold*).

EIN LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN AUS DEM STOFFBEUTEL KAUFEN

Anstatt ein Druidenplättchen vom Dolmen-Spielplan zu erwerben, könnt ihr zu einem Preis von **5 Gold** (*wie am linken Fuß des Dolmen-Spielplans abgebildet*) **zwei Plättchen** aus dem **Stoffbeutel** ziehen und eines davon behalten. Das andere kommt zurück in den Beutel. *(Druidenplättchen von einem der Stapel zu kaufen ist niemals möglich.)*



RUNDENENDE

Am Ende jeder Runde, also im Anschluss an Phase 6, kommt das Plättchen auf dem **rechten** Feld des Dolmen-Spielplans (*mit Aufpreis 0 Gold*) ganz aus dem Spiel. Die anderen Plättchen rücken wie gewohnt auf und es wird ein neues Plättchen auf das linke Feld gelegt.

ÜBERSICHT ALLER NEUEN PLÄTTCHEN

DRUIDENPLÄTTCHEN MIT STEINTAFELN



Wertet eine beliebige Schriftrolle in eurem Clangebiet noch genau einmal zusätzlich. Hierbei spielt es keine Rolle, ob die Schriftrolle in einem abgeschlossenen Gebiet liegt oder nicht. In beiden Fällen wird sie noch einmal so gewertet, als läge sie nicht in einem abgeschlossenen Gebiet. Wer beide Steintafeln hat, kann für beide dieselbe Schriftrolle wählen. *(Auf diese Weise kann eine Schriftrolle bis zu vierfach punkten: zweimal, wenn sie abgeschlossen ist, und je ein weiteres Mal je Steintafel.)*



Immer wenn ihr im **ersten Kaufdurchgang** an die Reihe kommt, könnt ihr eines eurer angebotenen Plättchen sofort selber kaufen, indem ihr den von euch festgelegten Goldbetrag in den allgemeinen Vorrat gebt. Zusätzlich könnt ihr ganz normal ein Plättchen von einem Mitspieler kaufen. Der Vorteil addiert sich, wenn ihr beide Steintafeln besitzt: Dann könnt ihr bis zu zwei eurer angebotenen Plättchen selber kaufen, sobald ihr an die Reihe kommt.



Immer wenn ihr im **zweiten Kaufdurchgang** kein Druidenplättchen kauft, sondern euch dafür entscheidet, ein Landschaftsplättchen aus dem Stoffbeutel zu kaufen, zahlt ihr für die Aktion **2 Gold** weniger (*also nur 3 Gold*) und dürft euch aus **drei gezogenen Plättchen** eines aussuchen. Die anderen beiden kommen zurück in den Beutel. Der Vorteil addiert sich, wenn ihr beide Steintafeln besitzt: Dann kostet euch die Alternativaktion nur noch 1 Gold und ihr könnt aus vier gezogenen Plättchen eines behalten.



Immer wenn du einem **Mitspieler** ein Plättchen abkaufst, bezahlst du ihm 1 bzw. 2 Gold weniger. Das gilt nicht, wenn ihr eure eigenen Plättchen kauft, und auch nicht im zweiten Kaufdurchgang. Habt ihr mehrere dieser Plättchen, so addieren sich ihre Effekte und ihr zahlt dem Mitspieler noch weniger (*aber nie weniger als 0*). Der Mitspieler erhält aber nach wie vor den selbst hingelegten Goldbetrag in voller Höhe zurück.

DRUIDENPLÄTTCHEN MIT SCHRIFTROLLEN

Für die Schriftrollen gelten dieselben Regeln wie im Grundspiel.



1 Siegpunkt je **abgeschlossenes Weideland** bzw. **Gebirge** bzw. **Gewässer**



2 Siegpunkte je **Set aus Broch, Bauernhof und Leuchtturm**

Dabei darf jedes Gebäude nur Teil eines Sets sein.



1 Siegpunkt je **2 Plättchen in deiner längsten Straße**

Gewertet wird eine durchgehende Straße. Sie muss nicht über die Burg verlaufen. Abzweigungen von dieser Straße werden nicht berücksichtigt. Jedes solcher Plättchen kann nur einmal punkten, auch wenn die Straße über ein Plättchen zweimal verläuft.



1 Siegpunkt je **Gewässer mit Leuchtturm und Schiff**

Dafür braucht das Gewässer nicht abgeschlossen zu sein. Jedes solcher Gewässer kann nur einmal punkten, auch wenn es mehrere Leuchttürme und Schiffe enthält.



1 Siegpunkt je **5 Gold**

Diese Schriftrolle wertet dein Geld also noch einmal, zusätzlich zu der normalen Geldwertung am Schluss.

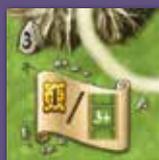


1 Siegpunkt je **Set aus Schaf und Rind**

Dabei darf jedes Tier nur Teil eines Sets sein.



3 bzw. 4 Siegpunkte **pauschal**
Auch diese Siegpunkte können verdoppelt werden.



1 Siegpunkt je **Zeile** bzw. **Spalte mit mindestens 3 angrenzenden Plättchen**

DIE NEUEN WERTUNGSPÄTTCHEN



Für jede **offene Wasserkante** im eigenen Clangebiet erhält man $\frac{1}{2}$ Siegpunkt (*abgerundet*).



Für jedes **Rind in der größten Herde** des eigenen Clangebiets erhält man 2 Siegpunkte. Eine Herde besteht aus allen Rindern im selben Weideland.



Der Spieler mit den **meisten Leuchttürmen** im eigenen Clangebiet erhält 5 Siegpunkte, der Spieler mit den zweitmeisten Leuchttürmen 2 Siegpunkte.

Es gelten die üblichen Regelungen bei Gleichstand (*vgl. entsprechende Wertungsplättchen des Grundspiels*).



Für die **längste Diagonale** im eigenen Clangebiet erhält man 2 Siegpunkte pro Plättchen in dieser Diagonale. Es ist egal, ob die Diagonale nach unten ↘ oder nach oben ↗ verläuft. Die Diagonale darf auch Lücken enthalten.



Für das **größte abgeschlossene Gebirge** im eigenen Clangebiet erhält man 2 Siegpunkte pro Plättchen des Gebirges.



Haus am See: Für jeden **Bauernhof** im eigenen Clangebiet, der auf einem Plättchen abgebildet ist, das Teil eines **abgeschlossenen Gewässers** ist, erhält man 3 Siegpunkte.

Isle of Skye

TUNNEL

Geheimnisvolle Tunnel durchziehen die Berge der Insel. Wer kennt die verborgenen Pfade am besten und weiß sie gewinnbringend zu nutzen?

SPIELMATERIAL



12 Tunnelplättchen
(mit dunkelgrauer Rückseite)

DIE TUNNELPLÄTTCHEN

Mischt die Tunnelplättchen zu den Landschaftsplättchen des Grundspiels. Es gelten die folgenden Regeln:

Alle zwölf Plättchen weisen einen oder mehrere **Tunneleingänge** auf. Es gilt, dass alle Tunneleingänge innerhalb **derselben Gebirgskette** (unterirdisch) miteinander verbunden sind. Die Straßen, die in diese Tunnel führen, werden also durch den Berg fortgeführt.

Beispiel: In der Abbildung sind zwei Bergketten. Der Tunnel „1“ führt in eine, die Tunnel „2“ und „4“ führen in die andere Bergkette. Die Straßen „2“ und „4“ sind miteinander verbunden. Die über den Berg verlaufenden Straßen „3“ und „5“ sind weder miteinander noch mit den Straßen „2“ und „4“ verbunden.



Whiskyfässer mit Siegpunktsymbol

Diese bringen euch in jeder Einkommensphase 1 Siegpunkt, wenn sie über Straßen (und ggf. Tunnel) mit eurer Burg verbunden sind. Diese Siegpunkte erhaltet ihr gleich zu Beginn der Einkommensphase, also noch bevor ihr zusätzliches Gold aufgrund eurer Positionen auf der Wertungsleiste verteilt.

Weitere Änderungen am Spielablauf ergeben sich nicht.

Isle of Skye

BONUS WERTUNGS-PLÄTTCHEN

Mischt diese Wertungsplättchen zu denen des Grundspiels. Am gewohnten Spielablauf ändert sich hingegen nichts.



Für jede **horizontale Reihe** des eigenen Clangebiets, die aus **mindestens 3 verbundenen Landschaftsplättchen** besteht, erhält man 3 Siegpunkte.



Für eine **eigene ausliegende Schriftrolle** erhält man Siegpunkte entsprechend ihrer Funktion. Liegt die Schriftrolle in einem **abgeschlossenen Gebiet**, erhält man auch die **doppelte** Anzahl an Siegpunkten.

Die beiden Wertungsplättchen empfehlen wir hauptsächlich für geübte Spieler, da sie etwas stärker in die Spielbalance eingreifen können.

Isle of Skye

RANDGEBIETE

Clangebiete wachsen nicht endlos, denn manche Gegenden bilden endgültige Grenzen für euer Territorium: sei es die offene See, unüberwindbare Berge oder einfach nur der Zaun zu eurem argwöhnischen Nachbarn. Diese oft abgelegenen Winkel wissen indes ihre eigenen Geschichten zu erzählen ...

SPIELMATERIAL



Vorderseite (mit  in Spielerfarben)

Rückseite

30 Randgebiete
(5 gleiche Sets
zu je 6 Plättchen)

SPIELAUFBAU UND ABLAUF

Nehmt euch jeweils ein Set Randgebiete in eurer Spielerfarbe und legt diese mit der Vorderseite nach oben neben euren Sichtschirm.

In der Spielphase „Bauen“ könnt ihr (höchstens) ein Randgebiet eurer Wahl zusammen mit den anderen gekauften Plättchen in beliebiger Reihenfolge verbauen. (Bei 5 Spielern bleibt folglich mindestens ein Randgebiet übrig, da nur über 5 Runden gespielt wird.)

Es gelten die üblichen Legeregeln, ein Randgebiet darf jedoch mit seiner geschwungenen Kante nie an eine gerade Kante grenzen.

Legt das Randgebiet mit der Vorderseite nach oben an. Es bleibt so lange auf der Vorderseite liegen, bis es mit beiden Kanten an die Auslage angeschlossen ist. Dann dreht ihr es auf die Rückseite, wodurch ihr von mehr Symbolen profitiert. (Wenn ihr es so anlegt, dass das Randgebiet mit beiden geraden Kanten bereits an zwei Plättchen anschließt, dreht ihr es sofort auf die Rückseite.)



Die geschwungene Kante eines Randgebiets schließt ein Gebiet an dieser Stelle ab.

Für Wertungsplättchen gelten die Randgebiete als vollwertige Landschaftsplättchen, z.B. für die Wertung von Quadraten. Einigt euch im Zweifel vor der Partie, ob ein Randgebiet für die aktuellen Wertungsplättchen gelten soll.

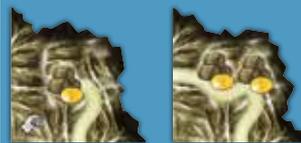


Hier anlegen ist nicht erlaubt, da geschwungene Kanten an gerade Kanten angrenzen würden.

DIE RANDGEBIETE



Siedler haben auf der Insel eine Schafzucht aufgezogen. Die Insel gilt als abgeschlossenes Gebiet.



Eine neue Destilliererei öffnet ihre Pforten.



Das Leuchtfeuer lockt Händler aus der Ferne an. Das Whiskyfass bringt kein Einkommen, zählt aber bei Schriftrollen und Wertungsplättchen.



Die Landwirtin hat von Ackerbau auf Viehzucht umgeschwenkt.



Dein Vetter hat im Broch eine Kneipe aufgemacht.



Bessere Wege gestatten es, mehr Vieh zu transportieren.