

Clans of Caledonia



Clans of Caledonia (Clans van Caledonië) is een strategisch economisch spel gesitueerd in het 19de-eeuwse Schotland.

In deze tijd zat Schotland in de overgang van een overwegend agrarische economie naar een geïndustrialiseerde, sterk afhankelijk van handel en export. Als gevolg daarvan groeide ook de voedselproductie om de bevolkingsgroei bij te kunnen houden. Linnen werd meer en meer vervangen door goedkope katoen, en schapen fokken werd belangrijker. Toen de Europese wijn- en brandewijnproductie aan het einde van de 19de eeuw instortte door een insectenplaag, werd Schotse whisky een belangrijke vervanger voor cognac. De whisky-industrie explodeerde waarna het de belangrijkste alcoholische drank in Europa werd.

In Clans of Caledonia vertegenwoordigen de spelers unieke historische clans en strijden ze om de productie, handel, en export van agrarische producten en natuurlijk hun beroemde whisky!

Spelers: 1–4

Speeltijd: 30 min per speler

Leeftijd: 13 en ouder

Spelontwerper: Juma Al-JouJou

Illustrator: Klemens Franz

Uitgever: Karma Games

www.karma-games.com

How-To-Play Videos:

karma-games.com/clans-videos/

Rules FAQ:

karma-games.com/clans-FAQ/

Other Languages:

karma-games.com/clans-rules/

Houten onderdelen

Goederenfiches:



10 Melk



14 Wol



10 Kaas



10 Graan



10 Brood



10 Whisky



Katoen



Tabak



Suikerriet

Clanonderdelen:



16* Koeien

* in de 4 spelers-kleuren



16* Bakkerijen



16* Akkers



16* Stokerijen



32* Arbeiders



4* Scheepsfiches



4* Speelvolgordefiches



16* Schapen



16* Kaasmakerijen



28* Handelaren



4* Nederzettingfiches



4* Roemfiches

Karton



4 Deelborden



1 Marktbord



1 Exportbord



4 Spelersborden



4 Exportkrattegels



9 Starttegels



9 Waarderingstegels



12 Goederentegels



50 Exportcontracttegels



9 Havenbonustegels



9 Clantegels



4 Roemtegels



8 Technologie-tegels



1 MacDonald-tegel



16* Havenfiches



70 Munten
(30x1, 20x5 en 20x10)

Divers



6 Transparante Prijsfiches



2 Dobbelstenen (solospel)



4 Spelershulpen (Engels + Duits)

Scoreblok



2 Spelregel-boekjes (Engels en Duits)



Voorbereiding



Opmerking: Geld en goederen zijn ongelimiteerd; als iets opdraakt, gebruik dan de Goederen-tegels of ander geschikt materiaal.

Deelborden

Het speelbord bestaat uit 4 dubbelzijdige deelborden, die gelabeld zijn per deelbord (A-D) en per zijde (1-2), die in totaal 16 verschillende borden kunnen vormen. Kies voor elk deelbord een willekeurige zijde, en vorm het speelbord door de rotsen die de deelbordletters tonen, met de klok mee in alfabetische volgorde in het centrum van het speelbord te leggen (zie afbeelding).



Havenbonussen

Schud alle Havenbonustegels en neem er willekeurig vier. Plaats elke tegel aangrenzend aan een fabriek in elke hoek van het bord, waarbij de precieze locatie afhankelijk is van het aantal spelers. Het 1-2-spelersicoon wijst naar de locatie voor de Havenbonustegels in een spel met 1 of 2 spelers. Het andere pijlcoon geeft de locatie aan in een 3- of 4-spelerspel. De overgebleven Havenbonustegels gaan terug in de doos.

Marktbord

Plaats het Marktbord met de juiste zijde boven (afhankelijk van het aantal spelers). Leg de transparante Prijsfiches op de omcirkelde startprijzen. Plaats de 6 soorten houten goederen (Wol, Melk, Graan, Brood, Kaas en Whisky) en hun tegels onder de markt in aparte stapels.



Exportbord

Plaats het Exportbord met de juiste zijde boven (afhankelijk van het aantal spelers). Schud daarna de Waarderingstegels en neem er willekeurig vijf. Leg deze open in een willekeurige volgorde in de 5 uitsparingen aan de rand van het Exportbord. Schud de Exportcontracten en vorm een dichte trekstapel. Leg een Exportcontract van de trekstapel open op elk krat op het Exportbord (in een solo- en 3-spelerspel blijft één krat leeg). Leg de Roemfiches van de spelers en de Importfiches (Katoen, Tabak en Suikerriet) naast het bord. De dobbelsteensymbolen op de 1-2-spelerzijde zijn alleen van belang in het solospel (zie pagina 8).

Startmateriaal spelers

Elke speler kiest een kleur en neemt één **Spelersbord** en al het **spelmateriaal in zijn kleur**. Daarna voert elke speler de volgende stappen uit:

1. Plaats al je spelersmateriaal op de bijbehorende velden op je Spelersbord, vier van elk van de volgende: **Schapen, Koeien, Kaasmakerijen, Bakkerijen, Akkers en Stokerijen**.

2. Plaats de **acht Arbeiders** op de vier boslocaties (als Houthakker) en op de vier berglocaties (als Mijnwerker).

3. Neem **vier Havenfiches** in je kleur.

4. Vul het **Handelarenspoor** met vijf blokjes, die Handelaren voorstellen. Leg de overblijvende 2 blokjes onder je Spelersbord als startvoorraad.

5. Plaats het **Scheepsfiche** op het meest linkse veld op het Scheepsspoor.

6. Plaats de **twee Technologietegels** met de zijde met de pijl linksboven op de daarvoor bestemde velden onder de Arbeiders.

7. Neem **één Exportkратtegel** en leg het met de juiste zijde boven (afhankelijk van het aantal spelers).



Speelvolgorde

Bepaal een startspeler. De speelvolgorde in de eerste ronde is met de klok mee. Plaats alle Speelvolgordefiches overeenkomstig op het Volgordespoor op het Exportbord. In de volgende rondes wordt de speelvolgorde bepaald door de volgorde waarin de spelers passen.

Clans

Neem zoveel willekeurige Clantegels als het aantal spelers plus 1 (bijv. vier Clantegels in een 3-spelersspel). Neem daarna evenveel Starttegels als Clantegels en plaats er willekeurig één naast elke Clantegel.

Beginnend met de laatste speler in de speelvolgorde en daarna tegen de klok in, kiest elke speler een Clantegel en de daaraan toegewezen Starttegel, en legt deze beide voor zich neer. De startspeler zal hierdoor als laatste kiezen uit de twee overgebleven clans. De clans worden uitgelegd in de Appendix. Spelers krijgen zowel de Goederen als het geld dat staat afgebeeld op hun Starttegel.

Opmerking: Spelers mogen nooit informatie verbergen.



2-spelersspel

De eerste Arbeiders plaatsen

Beginnend met de startspeler en daarna met de klok mee, plaatst elke speler één Arbeider (Houthakker of Mijnwerker) van de bovenkant van zijn Spelersbord op een leeg zeshoekig veld op het speelbord. Houthakkers moeten op een leeg veld met bos geplaatst worden, Mijnwerkers op een leeg veld met bergen (zie paragraaf Uitbreiden voor details, pagina 4).

In omgekeerde volgorde (beginnend met de speler die als laatste geplaatst heeft, en daarna tegen de klok in) plaatst daarna elke speler een tweede Arbeider. Deze tweede Arbeider hoeft niet aangrenzend te worden geplaatst aan de eerste. Op elk zeshoekig veld kan echter slechts één eenheid (dat kan een Arbeider zijn, of een Schaaap, Koe, Kaasmakerij, Akker, Bakkerij of Stokerij) tegelijk staan.

Elke keer wanneer een Arbeider wordt geplaatst (inclusief bij de voorbereiding) moeten spelers zowel voor het land waar ze de Arbeider plaatsen, als voor de Arbeider zelf betalen. De kosten van het land staan aangegeven op elk landveld op het speelbord, en variëren van £1 tot £6. Een Arbeider kost £6 als Houthakker, en £10 als Mijnwerker (zoals aangegeven aan de bovenkant van de Spelersborden).



Voorbeeld: Dit zeshoekige veld toont bos en berg. Je kan er dus een Houthakker (voor £6+£6 = £12) of een Mijnwerker (voor £10+£6 = £16) plaatsen.

Geldsymbolen

Rode getallen op het munticoon geven aan dat je moet betalen. Zwarte getallen geven aan dat je geld ontvangt.



STRUCTUUR van het Spel

Het spel duurt vijf rondes, met vier fasen per ronde. Elke ronde bestaat uit de volgende fasen:

- Fase 1: Voorbereidingsfase** — Draai de Waarderingstegel van de vorige ronde om, vul de lege kratten op het Exportbord, en neem je Handelaren terug (sla deze fase over in de eerste ronde).
- Fase 2: Actiefase** — Spelers voeren acties uit totdat alle spelers hebben gepast.
- Fase 3: Productiefase** — Eenheden op het bord leveren Goederen en Inkomen op.
- Fase 4: Waarderingsfase** — Spelers ontvangen Roem, afhankelijk van de Waarderingstegel van de ronde.

Aan het einde van de vijfde ronde vindt de eindwaardering plaats en de speler met de meeste overwinningspunten (OP) is de winnaar.

Fase 1: Voorbereiding

Draai de Waarderingstegel van de vorige ronde dicht. Vul, indien nodig, het Exportbord aan met Exportcontracten (afhankelijk van het aantal spelers). De spelers nemen hun Handelaren terug van de Markt en leggen ze naast hun Spelersbord.

Fase 2: Actie

In de Actiefase voert elke speler, in speelvolgorde, precies één Actie per beurt uit. Dit gaat door totdat alle spelers gepast hebben. Spelers kunnen kiezen uit acht verschillende Acties, die allemaal (m.u.v. Passen) meerdere keren per ronde kunnen worden uitgevoerd:

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| 1. Handelen | 5. Technologie Opwaarderen |
| 2. Exportcontract Verwerven | 6. Handelaar Inhuren |
| 3. Uitbreiden | 7. Exportcontract Vervullen |
| 4. Scheepsbereik Opwaarderen | 8. Passen |

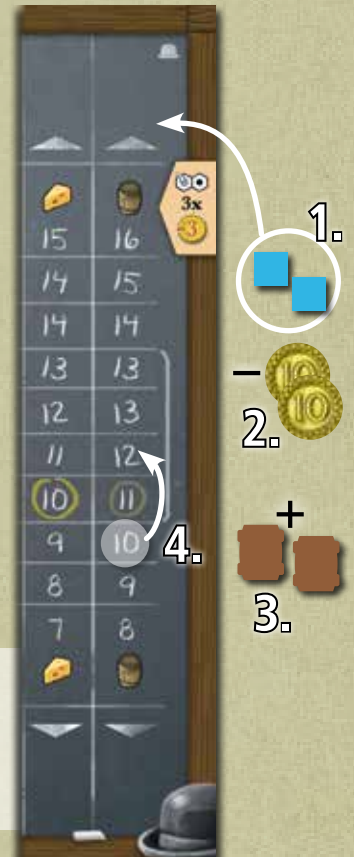
1. Handelen

De Handelaren in je voorraad, **niet die op je spelersbord**, kunnen gebruikt worden voor een Handelsactie. Je kan deze Handelaren naar de Markt sturen om Goederen te kopen of te verkopen. Plaats zoveel Handelaren op het koop- of verkoopgebied (aangegeven met respectievelijk een pijl omhoog en een pijl omlaag) van het juiste Goed, als het aantal Goederen dat je wilt kopen of verkopen. Deze Handelaren blijven op het Marktbord totdat ze worden teruggenomen in de volgende Voorbereidingsfase. Dan betaal/ontvang je de huidige prijs vermenigvuldigd met het aantal Goederen dat je hebt gekocht of verkocht. Alle transacties vinden plaats met de algemene Goederenvoorraad. Daarna wordt de prijs van het verhandelde Goed aangepast door het Marktfiche zoveel velden te verplaatsen in de richting van de pijl in dat gebied (omhoog bij kopen, omlaag bij verkopen) als het aantal verhandelde Goederen.

Spelers mogen maar één soort Goed per keer kopen of verkopen tijdens een Handelsactie. Om verschillende Goederen te verhandelen moeten ze de Handelsactie meerdere keren doen.

Handelaren van dezelfde speler mogen nooit in het koop- én verkoopgebied van hetzelfde Goed staan. Flitshandel bestond in het 19de-eeuwse Schotland nog niet!

Voorbeeld: Een speler wil 2 eenheden Whisky kopen voor de huidige prijs van £10. Hij plaatst 2 Handelaren boven de pijl omhoog in de Whisky-kolom, betaalt £20, neemt 2 Whiskyvaten uit de algemene voorraad, en legt ze in zijn persoonlijke voorraad. Daarna stijgt de prijs 2 stappen naar £12.



2. Exportcontract Verwerven

Betaal de kosten van de huidige ronde om een Exportcontract naar keuze van het Exportbord te nemen, en plaats het op je lege Exportkrat. De kosten zijn afhankelijk van de ronde en staan aangegeven naast de Waarderingstegels op het Exportbord. Merk op dat je in de eerste ronde £5 ontvangt als je een Exportcontract verwerft, in plaats van dat je een bedrag betaalt.

Je kan maar één onvervuld Exportcontract hebben op je Exportkrat (uitzondering: Clan Buchanan). Je moet je Exportcontract vervullen voordat je een nieuwe kunt aanschaffen. Je kan onvervulde Exportcontracten niet vrijwillig afleggen.



3. Uitbreiden

Verplaats een eenheid (Schaap, Koe, Kaasmakerij, Bakkerij, Akker, Stokerij, Houthakker of Mijnwerker) van de bovenkant van een kolom op je Spelersbord naar een leeg veld op het speelbord dat **naburig is of binnen Scheepsbereik van een van jouw eenheden**. Betaal hiervoor de prijs van de eenheid (munt met rood getal boven de betreffende eenheid) en voor het veld (munt met rood getal, variërend van £1 tot £6).



Naburig: Direct aangrenzend veld, zonder rivier ertussen

Binnen Scheepsbereik: Een veld dat je kan bereiken met je huidige Scheepsbereik

Landschapbeperkingen: Je kan op een landschapstype alleen bepaalde eenheden plaatsen:

Gras: Schapen, Koeien, Kaasmakerijen, Bakkerijen, Akkers en Stokerijen

Bos: Houthakkers

Bergen: Mijnwerkers

Als een veld meer dan een van deze landschapstypes heeft, kan je daar elke passende eenheid plaatsen. In deze afbeelding kan een speler elk soort eenheid plaatsen op dit veld omdat het alle drie de landschapsoorten heeft.

Hierdoor kan je, als je al je Houthakkers al hebt ingezet, niet uitbreiden naar een veld met alleen bos. Datzelfde geldt voor je Mijnwerkers: als je die niet meer hebt, kan je niet uitbreiden naar een veld met alleen bergen.



Naburigheidsbonus

Als je uitbreidt op een veld **naburig** aan een eenheid van een andere speler (aangrenzend en zonder rivier ertussen), mag je onmiddellijk een extra Handelsactie doen en de Goederensoort die deze eenheid produceert voor een gereduceerde prijs kopen uit de algemene voorraad. Je mag per beurt niet meer dan drie eenheden van hetzelfde Goed kopen (vier eenheden in een 2-spelers spel). Op de **Basisgoederen** (Wol, Graan en Melk) krijg je een **korting van £2**. Op de **Bewerkte goederen** (Brood, Kaas en Whisky) krijg je een korting van £3.

Voer de koop uit zoals beschreven bij de Handelsactie (zie pagina 4). Je moet het juiste aantal Handelaren hebben om deze bonus te kunnen gebruiken. De prijzen worden aangepast zoals bij de Handelsactie.

Als je uitbreidt op een naburig veld grenzend aan meerdere velden met eenheden van andere spelers, mag je de Naburigheidsbonus gebruiken voor elk van deze eenheden.

De Naburigheidsbonus kan alleen gebruikt worden onmiddellijk na uitbreiding.



Voorbeeld: Als een speler uitbreidt op een veld naburig aan een Stokerij van een andere speler, mag hij Whisky kopen. Als de huidige Whiskyprijs £10 is, kan hij er drie (vier in een 2-spelers spel) uit de algemene voorraad kopen voor £7 per stuk door het juiste aantal Handelaren te plaatsen op de Whiskypijl omhoog. Als er ook een Kaasmakerij van een tegenspeler zou staan op een naburig veld, kon de speler ook tot drie Kaas kopen met korting (of vier in een 2-spelers spel), als hij daarvoor de benodigde Handelaren zou hebben.

Bouwbonus

Als je je vierde gebouw van dezelfde soort op het speelbord plaatst (Kaasmakerij, Bakkerij of Stokerij), én je Exportkrat is leeg, dan mag je onmiddellijk de 3 bovenste Exportcontracten van de trekstapel nemen. Neem één, of geen, van deze Exportcontracten. Leg de niet-genomen Exportcontracten terug onder de stapel. Als je een Exportcontract neemt, betaal je de kosten alsof je de Actie Exportcontract Verwerven uitvoert. Deze bonus is onderdeel van de Uitbreidingsactie.



4. Scheepsbereik Opwaarderen

Betaal £4 om je Scheepsfiche één veld vooruit te zetten om zo het bereik van je schip te vergroten. Hiermee kan je uitbreiden over rivieren en lochs.

Ongeacht je Scheepsbereik kan je nooit over landvelden springen, ook niet langs een rivier.



Niveaus van Scheepsbereik:

Geen Scheepsbereik: Je kan niet uitbreiden over water (rivier en loch).



Rivieren oversteken: Je kan nu uitbreiden over een rivier naar een aangrenzend veld.



1-loch: Naast rivieren oversteken, kan je nu uitbreiden over 1 lochveld.



2-loch: Naast rivieren oversteken, kan je nu uitbreiden over 2 lochvelden enz.

Voorbeeld: (betreft de rode speler) Zonder opwaardering kan rood alleen uitbreiden naar velden gemarkeerd met **1**; met bereik 'rivieren oversteken' kan rood ook uitbreiden naar velden gemarkeerd met **2**; met 1-loch kan rood ook uitbreiden naar het veld gemarkeerd met **3**. Rood kan niet uitbreiden naar de velden gemarkeerd met **X**, ongeacht het Scheepsbereik, omdat een speler alleen rivieren kan oversteken naar aangrenzende velden – een speler kan niet uitbreiden over landvelden, zelfs niet langs een rivier.

Het gebruik van de Naburigheidsbonus: Het veld gemarkeerd met ***** is naburig aan de blauwe Kaasmakerij. Het bovenste veld met een **2** grenst weliswaar aan de blauwe Kaasmakerij, maar omdat er een rivier tussen ligt, is het nog steeds niet naburig.



5. Technologie opwaarderen

Spelers kunnen het Inkomen verhogen van hun Arbeiders (Houthakkers en Mijnwerkers) door hun uitrusting te verbeteren. Opgewaardeerde Arbeiders leveren £2 meer op in de Productiefase in elke ronde. Om een Technologieopwaardering te doen, betaal je £10 en draai je de bijbehorende Technologietegel op je Spelersbord om.

Als je een Bonusopwaardering (zie Onmiddellijke Exportbonussen, hieronder) krijgt, en je kiest de Actie Technologie Opwaarderen, dan betaal je £5 in plaats van £10.



6. Handelaar inhuren

Spelers starten met 2 Handelaren in hun voorraad. Betaal £4 om een nieuwe Handelaar in te huren en neem 1 Handelaar van je Spelersbord en leg hem in je voorraad. Van nu af aan mag je deze Handelaar gebruiken om de toekomstige Handelsacties mee uit te voeren.



7. Exportcontract vervullen

Om een Exportcontract te vervullen dat op je Exportkrat ligt, betaal je de Goederen die aan de linkerkant op de Exportcontracttegel staan afgebeeld. Dan ontvang je de voordelen die aan de rechterkant van de tegel staan afgebeeld. Onder de voordelen vallen Importgoederen zoals Hop, Katoen, Tabak of Suikerriet, en Onmiddellijke Exportbonussen. Als een speler een Contract vervult met de Importgoederen Katoen, Tabak of Suikerriet, verplaatst hij het bijbehorende Importfiche vooruit op het Exportbordspoor (zoveel stappen als het aantal geïmporteerde goederen). Als het fiche een gemarkeerd veld (zie afbeelding rechts) bereikt of passeert, ontvang de speler £1 (als hij het Importfiche vergeet te verplaatsen op het moment van vervullen van een Exportcontract, dan ontvangt hij de bonus later niet meer!). Zodra de speler een Exportcontract heeft vervuld, legt hij de Exportcontracttegel naast zijn Exportkrat, dat dan weer ruimte heeft voor een nieuw Exportcontract.



Voor Contracten is nooit Graan of Melk nodig, maar elke combinatie van andere Goederen is mogelijk.

Exportcontracten die Vlees vragen (Rundvlees  of Schapenvlees ), kunnen alleen worden vervuld door Koeien of Schapen te slachten. Een speler slacht zijn dieren, als onderdeel van de actie Exportcontract Vervullen, door het dier van het speelbord te verwijderen en terug te plaatsen op zijn Spelersbord. Dit verlaagt dan zijn Melk- of Wolproductie. Het maakt ook het veld op het speelbord waar het dier vandaan komt weer beschikbaar. Elke speler kan daarop weer uitbreiden volgens de normale regels voor Uitbreiden. Slachten is alleen toegestaan om een Exportcontract te vervullen en er is geen aparte beurt voor nodig.



Onmiddellijke Exportbonussen

Er zijn drie Onmiddellijke Exportbonussen die spelers kunnen nemen, die direct een voordeel opleveren:

-  Geld, uit de algemene voorraad.
-  Een vrij veld, de speler mag onmiddellijk een actie Uitbreiden uitvoeren zonder de kosten voor het land te betalen waarop hij uitbreidt. De speler moet nog steeds de kosten voor de eenheid betalen. Alle regels voor Uitbreiden en de Naburighedsbonus blijven gelden.
-  Een Bonusopwaardeeractie - kies een van de volgende acties:
 - Een Technologieopwaardeeractie voor een gereduceerde prijs van £5,
 - Een kosteloze Scheepsbereikopwaardering,
 - Kosteloos een Handelaar inhuren van het Spelersbord. In plaats daarvan mag de speler ook een van zijn Handelaren van de Markt terugnemen.

Als een speler meerdere Bonusopwaardeeracties mag uitvoeren, mag hij verschillende en/of dezelfde kiezen.



8. Passen

Als je in je beurt geen actie meer kan of wil uitvoeren, dan moet je Passen en voer je de rest van deze ronde geen acties meer uit. Na het Passen verplaatst je je Speelvolgordefiche naar de meest linkse vrije positie voor de volgende ronde. Je krijgt de Pasbonus (geld) die op je nieuwe positie staat vermeld. De volgorde waarin spelers passen, bepaalt de speelvolgorde voor de volgende ronde.

Voorbeeld: De zwarte speler past als eerste, ontvangt £16, en zal in de volgende ronde eerste zijn in de speelvolgorde.

Vrije Actie: Gebruik een Havenbonustegel

Als een Havenbonustegel naburig is aan, of binnen Scheepsbereik ligt van een eenheid van een speler, dan mag die speler de afgebeelde Havenbonus gebruiken bovenop de actie (ongeacht welke) die hij deze beurt uitvoert (een Havenbonustegel kan gebruikt worden voor of na de spelers hoofdactie). Een speler kan de bonus onmiddellijk gebruiken of in een latere beurt (zolang de eenheid van de speler maar naburig is of binnen Scheepsbereik). Als je de Havenbonus gebruikt, leg je een Havenfiche in je kleur naast de gebruikte Havenbonustegel om aan te geven dat je deze hebt gebruikt. Elke speler kan elke Havenbonustegel slechts eenmaal per spel gebruiken (maar verschillende spelers kunnen wel dezelfde Havenbonustegel gebruiken). Een speler mag meerdere Havenbonustegels in een beurt gebruiken (zie Appendix).



Voorbeeld: De zwarte speler kan de Havenbonus gebruiken, ongeacht zijn Scheepsbereik, omdat zwart een eenheid aangrenzend aan de Havenbonustegel heeft. De rode speler kan de bonus ook gebruiken als zijn Scheepsbereik 2-loch of hoger is.

Fase 3: Productie

Tijdens de Productiefase ontvangen spelers Inkomen en produceren ze Goederen van eenheden die op het speelbord staan. De hoeveelheid geld en geproduceerde Goederen in deze fase wordt aangegeven in de lege vakken op het Spelersbord waar de eenheden zijn weggenomen en die nu het Inkomen-icoon  tonen.

De Productiefase verloopt in deze volgorde:

- Elke ingezette Arbeider levert geld op (elke Arbeider onder de bovenste geeft voor het gemak het totale Inkomen aan):
 - Elke Houthakker levert £4 op (£6 met de Technologieopwaardering).  → **+ £4 op (£6 met opwaardering)**
 - Elke Mijnwerker levert £6 op (£8 met de Technologieopwaardering).  → **+ £6 op (£8 met opwaardering)**
- Produceer Basisgoederen:
 - Elk Schape produceert één Wol.  → **+** 
 - Elke Koe produceert één Melk.  → **+** 
 - Elke Akker produceert twee Graan.  → **+** 
- Produceer Bewerkte goederen (optioneel):
 - Elke Kaasmakerij mag één Melk bewerken tot één Kaas.  → **-**  **+** 
 - Elke Bakkerij mag één Graan bewerken tot één Brood.  → **-**  **+** 
 - Elke Stokerij mag één Graan bewerken tot één Whisky.  → **-**  **+** 

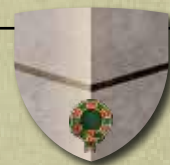
De Basisgoederen die gebruikt worden om Bewerkte goederen te produceren, kunnen overal vandaan komen: ontvangen in de huidige Productiefase, een vorige Productiefase, of gekocht van de Markt in een eerdere beurt, enz.

Tip: Spelers bewaren het beste hun Goederen en geld onder hun Spelersbord, en zojuist geproduceerde Goederen erboven; zo is makkelijk te controleren of de juiste hoeveelheden Goederen zijn genomen.

Tip: Als spelers bekend zijn met hoe de Productiefase verloopt, kunnen ze hun Inkomen nemen na het Passen, om zo het spel te versnellen.

Fase 4: Waardering

In deze fase krijgen spelers de Roembonus die staat afgebeeld op het onderste deel van de huidige Waarderingstegel, als ze hebben voldaan aan de voorwaarde op het bovenste deel. Roem wordt bijgehouden door de Roemfiches vooruit te plaatsen op het spoor op het Exportbord (neem een Roemfiche of draai het om als je aan het einde van het spoor bent). De Waarderingstegels worden uitgelegd in de Appendix.



Eindwaardering

De Eindwaardering vindt plaats nadat er vijf ronden zijn voltooid. Vul de OP voor alle spelers in op het Scoreblad. De speler met de meeste OP wordt uitgeroepen tot de beste Clan Chief van Caledonia en wint het spel.



Roem: 1 OP per stap op het Roemspoor.

Basisgoederen: 1 OP per Basisgoed in je voorraad.

Bewerkte goederen: 2 OP per Bewerkt goed in je voorraad.

Geld: 1 OP per £10. Overblijvend geld bepaalt de volgorde bij een gelijke eindscore.

Hop: 1 OP per geïmporteerde Hop afgebeeld op je vervulde Exportcontracten.

Katoen, Tabak en Suikerriet: 3, 4 of 5 OP per stuk, afhankelijk van hun zeldzaamheid. (Het zeldzaamste Importgoed is het waardevolst!) Het Importfiche dat het verst gevorderd is op het spoor (omdat dat Goed het vaakst geïmporteed werd door alle spelers gezamenlijk) is het meest algemene Importgoed en is 3 OP per stuk waard, het tweede is 4 OP per stuk waard, en het minst geïmporteerde is 5 OP per stuk waard. Als Goederen even vaak geïmporteed zijn, geldt Katoen als het zeldzaamst, daarna Tabak, en dan Suikerriet. Spelers ontvangen punten voor het aantal geïmporteerde Goederen afgebeeld op hun vervulde Exportcontracten vermenigvuldigd met de bijbehorende OP.

Voorbeeld: Tabak werd het minst geïmporteed en Katoen het meest. Elke eenheid Tabak is dus **5** OP waard, elke Suikerriet is **4** OP waard, en elke Katoen is **3** OP waard. Jij hebt drie Tabak, twee Suikerriet en zes Katoen geïmporteed. Je verdient daarom **5**×**3** = 15 OP voor je Tabak, **4**×**2** = 8 OP voor je Suikerriet en **3**×**6** = 18 OP voor je Katoen.

Exportwaardering

Alle spelers tellen hun aantal vervulde Exportcontracten en ontvangen de volgende OP:

Spel met 3 of 4 spelers: 12 OP voor de speler met de meeste vervulde Exportcontracten, 6 OP voor de nummer twee.

Spel met 2 spelers: alleen 8 OP voor de speler met de meeste vervulde Exportcontracten.

Bij een gelijke stand verdeel je de OP voor de respectievelijke posities gelijk over de betrokken spelers (afronden naar beneden, indien nodig).



Voorbeeld: In een 3-spelersspel is er een gelijke stand tussen twee spelers voor de eerste plaats. Ze verdelen de punten voor de eerste twee plaatsen (12 OP + 6 OP = 18 OP), dus ieder van hen ontvangt 9 OP. De derde speler ontvangt geen OP. In een 2-spelersspel ontvangt ieder 4 OP.

Nederzettingenwaardering

Elke speler telt het **aantal eigen Nederzettingen binnen Scheepsbereik van elkaar**. Een Nederzetting is een groep van naburige eenheden in één kleur (aangrenzend en niet gescheiden door een rivier). Losse eenheden die niet naburig zijn aan een andere eenheid in dezelfde kleur, gelden ook als Nederzetting. Als niet al je Nederzettingen binnen Scheepsbereik van elkaar liggen, telt voor deze waardering je grootste groep van Nederzettingen binnen Scheepsbereik van elkaar.

3-4 spelers: De speler met de meeste Nederzettingen binnen Scheepsbereik: 18 OP; een-na-meeste: 12 OP; twee-na-meeste: 6 OP.

2 spelers: De speler met de meeste Nederzettingen binnen Scheepsbereik: 12 OP; een-na-meeste: 0 OP. Bij een gelijke stand verdeel je de punten op dezelfde wijze als bij de Exportwaardering.

Bij deze waardering gaat het NIET om uitbreiding over zoveel mogelijk velden, noch om de grootste Nederzetting!

Voorbeeld: Als de rode speler Scheepsbereik 1-loch heeft, heeft hij slechts drie Nederzettingen binnen Scheepsbereik.

Als de zwarte speler Scheepsbereik 2-loch heeft, heeft hij vijf Nederzettingen binnen Scheepsbereik.

De drie omcirkelde rode eenheden vormen één enkele Nederzetting omdat ze naburig zijn aan elkaar. Alle andere rode eenheden zijn losse Nederzettingen. De twee rode eenheden bovenin zijn twee Nederzettingen omdat ze gescheiden worden door een rivier. Rood heeft in totaal vier Nederzettingen. De Nederzetting linksonder ligt echter op twee lochvelden afstand van de Nederzetting met drie eenheden, en dus niet binnen Scheepsbereik van een andere Nederzetting. Het Scheepsbereik is wel genoeg om de Nederzetting met drie eenheden te verbinden met de twee losse Nederzettingen bovenin, omdat rood daarvoor maximaal 1 loch moet oversteken. Rood heeft daarom 3 van de 4 Nederzettingen binnen Scheepsbereik van elkaar liggen; deze tellen voor de Nederzettingenwaardering.

Tip: Slachten kan zowel voordelig als nadelig zijn voor deze waardering. Je kan meer Nederzettingen creëren door slacht (een grotere Nederzetting opsplitsen in twee kleinere), of je score negatief beïnvloeden doordat Nederzettingen buiten Scheepsbereik komen te liggen.



Opmerking: Als je wilt kan je in de vierde of vijfde ronde beginnen met het bijhouden van het aantal Nederzettingen binnen Scheepsbereik van elke speler. Gebruik hiervoor de Nederzettingfiches op het Exportbordspoor.



2-Spelerspel

In het 2-spelerspel speel je op een kleiner speelbord. De beschaduwde landvelden aan de rand (ook aangegeven met mist) maken geen deel uit van het actieve speelbord, en spelers kunnen hierop dus niet uitbreiden. De niet-beschaduwde velden die grenzen aan de beschaduwde velden, zijn de randvelden van het actieve speelbord. Dit is van belang voor Waarderingstegel 5 en Clan Fergusson. Alle lochvelden maken deel uit van het actieve speelbord.



Solospel

In deze variant probeer je een zo hoog mogelijke score te behalen. Je speelt op hetzelfde kleinere speelbord als in het 2-spelerspel. Gebruik Arbeiders van andere spelerskleuren als neutrale stukken en plaats ze op alle velden op het actieve speelbord die £1 kosten. Al deze velden zijn tijdens het spel niet beschikbaar voor jou. In het solospel kan je geen **Naburigheidsbonus** verdienen, en de Importgoederenfiches heb je niet nodig.

Plaats voor je het spel begint vijf willekeurige Exportcontracten open op het Exportbord.

Telkens wanneer je past, krijg je een Pasbonus van £16.

Extra Fase: Marktfase

Aan het begin van de ronde 2-5, tijdens de Voorbereidingsfase en nadat de Handelaren zijn teruggenomen, worden de prijzen van drie willekeurige Goederen elk eenmaal veranderd. Werp beide dobbelstenen. De Goederendobbelsteen toont van welk Goed de prijs verandert. Werp deze opnieuw als de dobbelsteen een Goed toont waarvan de prijs in deze fase al is veranderd.

Controleer of de prijs van dit Goed onder (lage prijs) of boven (hoge prijs) de haken op de Markt ligt. De haken naast de Markt geven het gemiddelde bereik aan. Prijzen daarboven zijn hoog, en daaronder laag.

Als de prijs laag of hoog is, negeer je het min of plus-symbool (- of +).

Als de prijs laag is, stijgt de prijs. De prijs stijgt met de absolute waarde van de Prijsdobbelsteen.

Als de prijs hoog is, daalt de prijs. De prijs daalt met de absolute waarde van de Prijsdobbelsteen.

Als de prijs in het gemiddelde bereik ligt, verandert de prijs overeenkomstig de precieze waarde van de Prijsdobbelsteen. Een '-3' laat de prijs drie stappen dalen. Een '+1' laat de prijs één stap stijgen.

Marktdobbelstenen



Goederendobbelsteen: Wol, Graan, Melk, Brood, Kaas, Whisky



Prijsdobbelsteen: -3, -2, -1, +1, +2, +3



Voorbeeld: Als de huidige prijs laag is en de Prijsdobbelsteen toont -3 of +3, dan stijgt de prijs drie stappen.

Exportcontracten Aanvullen

Vul alle lege kratten op het Exportbord met nieuwe Exportcontracten van de trekstapel. Je laatste worp met de Prijsdobbelsteen toont welk van de zes Exportcontracten wordt verwijderd. Vind het snijpunt van de +/- en het getal op het Exportbord. Verwijder dat Exportcontract uit het spel. Elke Actiefase begint met vijf Exportcontracten.

Exportwaardering:

Vervulde Exportcontracten: 7 of meer → 12 OP

Vervulde Exportcontracten: 6 → 8 OP

Vervulde Exportcontracten: 5 → 4 OP

Nederzettingenwaardering:

14 of meer Nederzettingen → 18 OP

11-13 Nederzettingen → 12 OP

8-10 Nederzettingen → 6 OP

Resultaat: 0-115 OP: Beginner
116-130 OP: Nieuweling
131-145 OP: Jan Modaal
146-160 OP: Expert
161+ OP: Genie!

Varianten

Deze varianten kunnen in elke combinatie gespeeld worden.

Vereenvoudigingen

De volgende vereenvoudigingen zijn geschikt voor je eerste spel.

Statische Importgoederen

Als spelers niet houden van ook maar een klein beetje geluk in het spel, kunnen ze deze variant spelen. Ongeacht het aantal Katoen, Tabak of Suikerriet dat wordt geïmporteerd; ze zijn allemaal 4 OP per stuk waard aan het einde van het spel. Je hoeft de Importgoederen dan ook niet bij te houden op het Exportbord.

Zonder Waarderings- en/of Havenbonustegels

Spelers kunnen het spel vereenvoudigen door het negeren van de Waarderings- en/of Havenbonustegels tijdens de voorbereiding en het spel.

Krapper Speelbord

Als spelers liever een krapper speelbord hebben, kunnen ze gezamenlijk besluiten de achterzijde van vier overgebleven Havenbonustegels te gebruiken om vier landvelden van het actieve speelbord af te dekken bij de voorbereiding van een 2- of 3-spelersspel. Gebruik bij voorkeur 1 tegel per deelbord (het speelbord in een 4-spelersspel is al behoorlijk krap). De afgedekte velden zijn niet beschikbaar voor de actie Uitbreiden.



Zonder Clans

Als spelers liever een meer symmetrische startopstelling hebben, kunnen ze de clans negeren tijdens de voorbereiding en het spel. Naast de Goederen en het geld van de gekozen Starttegels krijgen de spelers: Startspeler £0, tweede speler £2, derde speler £4, vierde speler £6.

Clanveiling

(alleen aanbevolen voor ervaren Clan Chiefs!)

Als spelers erg competitief spelen, kunnen ze overwegen de Clans te veilen. Gebruik dan het volgende veilingstelsel:

Neem zoveel willekeurige Clantegels als het aantal spelers en plaats bij elk een willekeurige Starttegels. Bepaal een speler die een aantal OP biedt (of 0) om als eerste een clan te mogen kiezen. De speler links van hem kan nu een hoger aantal OP bieden, enzovoort totdat er een winnend bod is dat niemand wil overbieden (30 OP is het hoogst mogelijke bod). Als een speler niet hoger wil bieden stapt hij uit de veilingronde. De speler met het winnende bod noteert zijn bod als negatieve punten op het Scorevel, plaatst zijn Speelvolgordefiche op het eerste veld van het volgordespoor, en neemt de Clantegel met de bijbehorende Starttegels. De speler links van hem biedt om de volgende Clan te mogen kiezen enzovoort. De laatste speler zonder clan krijgt de overgebleven Clantegel zonder OP te verliezen, en is laatste in de speelvolgorde.

Je vindt meer varianten op www.karma-games.com/clans-variants

Colofon

Spelontwerper: Juma Al-JouJou

Uitgever: Karma Games

Illustrator: Klemens Franz | atelier198

Typografie: Andrea Kattnig | atelier198
Dan Cunningham

Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij

**KARMA
GAMES**

Karma Games

Juma Al-JouJou

Manfred-von-Richthofen-Strasse 13

12101 Berlin

Duitsland

www.karma-games.com



Voorbeeld: Een '-3' verwijst naar de positie links onder.

Havenbonusregels



Gebruik deze bonus in een beurt waarin je een Exportcontract vervult waarvoor Vlees nodig is. De bonus laat je 1 dier minder slachten voor het vervullen van het Exportcontract.



Leg een Basisgoed naar keuze af en neem drie Basisgoederen naar keuze (inclusief de soort die je afgelegd hebt).



Leg één Bewerkt goed naar keuze af en neem twee Bewerkte goederen naar keuze (inclusief de soort die je afgelegd hebt).



Ontvang 1 Bonusopwaardering (zie pagina 6) en 3 Roem.



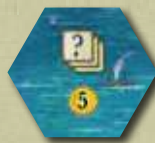
Ontvang £10.



Verander de Marktprijs van één Goed met drie stappen voordat je dit Goed verhandelt.



Neem twee van je eenheden (maar geen Akkers) van je Spelersbord en ruil deze kosteloos met twee eenheden (geen Akkers) op het speelbord. De twee nieuwe eenheden moeten verschillen van de oude eenheden. De nieuwe eenheden moeten passen op het landschap waar je ze op plaatst. Als je eraan voldoet, kan je de Bouwbonus krijgen. Je kan geen Naburighedsbonus krijgen tijdens deze Havenactie.



Je ontvangt £5. Als je Exportkrat leeg is, kan je de Bouwbonus krijgen (en je betaalt, zoals gebruikelijk, de bijbehorende kosten als je besluit een Exportcontract te houden).

Waarderingsregels



Ontvang 1 Roem per Basisgoed in je voorraad.



Ontvang 3 Roem per twee door jou bezette velden aan de rand van het actieve speelbord. In een spel met 1-2 spelers zijn de beschaduwde velden (ook gemarkeerd met mist) geen onderdeel van het speelbord, dus alle niet-beschaduwde velden die grenzen aan de beschaduwde velden met mist gelden als randvelden.



Ontvang 3 Roem per twee Bewerkte goederen in je voorraad.



Ontvang 1 Roem voor elke eenheid Katoen, Tabak en Suikerriet op je vervulde Exportcontracten.



Ontvang 1 Roem voor elk van je ingezette Schapen, Koeien, Kaasmakerijen, Bakkerijen en Stokerijen, en 2 Roem per Akker.



Ontvang 2 Roem voor elke eenheid Vlees op je vervulde Exportcontracten.



Ontvang 2 Roem per ingezette eigen Arbeider (incl. Visser, als je Clan MacDonald bent).



Ontvang 1 Roem voor elk van je Opwaarderingen (Technologieopwaarderingen, Scheepsbereikopwaarderingen en ingehuurd Handelaren). Tel eenvoudigweg elk veld links van je Scheepsfiche, elk leeg Handelarenveld en elke opgewaardeerde (omgedraaide) Technologietegel. Ook voor Opwaarderingen die je clan vanaf het begin bezit, ontvang je OP.

⚠ Kickstarter-regels

Deze tegels zijn ontworpen en gekozen door de Kickstarter-gemeenschap tijdens de oorspronkelijke crowdfundcampagne voor Clans of Caledonia.

Deze tegels zijn niet getest door Karma Games. Ze kunnen de spelbalans dus op ongewenste manieren beïnvloeden. Indien nodig zullen de regels worden aangepast na meer speeltests. Kijk op karma-games.com/clans-KS-tiles/ voor de meest recente spelregels voor deze tegels.



Betaal £3, plaats een Havenbonusfiche op deze tegel en gebruik dan een van de andere drie Havenbonusregels in het spel.



Ontvang 2 Roem voor elk door jou bezet veld dat £5 of £6 kost.



Elke keer als je een Exportcontract vervult dat Hop oplevert, mag je onmiddellijk 1 Bier produceren voor elke geïmporteerde eenheid Hop, tegen betaling van 1 Graan per stuk. Voor elke eenheid Bier ontvang je een hoeveelheid geld die je hier kunt opzoeken:

karma-games.com/clans-KS-tiles/

Je kan maximaal 3 Bier produceren per contract.



Clan Buchanan

Verscheidene leden van deze clan waren welvarende 'Tobacco Lords' in Glasgow. Het grootste deel van deze uit de Verenigde Staten geïmporteerde tabak werd meteen doorverkocht naar het vasteland van Europa. Buchanan Street is een van de belangrijkste winkelstraten van Glasgow en werd vernoemd naar een rijke Tobacco Lord, Andrew Buchanan, die de eigenaar van de grond was waarop deze oorspronkelijk werd gebouwd.



Je hebt een extra Exportkrat en je kan **dus één of twee Exportcontracten verwerven in een beurt**. Als je één Exportcontract verwerft in een beurt, betaal je de normale kosten voor de ronde. Als je echter twee Exportcontracten verwerft (twee met de actie Exportcontract Verwerven, of twee met een Bouwbonus) in een beurt, **betaal je maar eenmaal de kosten**. Als je de **Bouwbonus** krijgt, trek je **zes i.p.v. drie Exportcontracten** en je mag er 0-2 kiezen (dit geldt ook voor Havenbonustegel 8).



Actie Exportcontract Vervullen: Je kan **tot twee Exportcontracten per beurt vervullen**.

In de eerste ronde: Als je twee Exportcontracten in één beurt verwerft, ontvang je de +£5-bonus slechts eenmaal. Echter, elke beurt waarin je een Exportcontract koopt, ontvang je telkens de £5; je kan dus een Exportcontract verwerven in een beurt en £5 ontvangen, daarna in een volgende beurt nog een Exportcontract verwerven en opnieuw £5 ontvangen - zelfs als het eerste Exportcontract nog niet is vervuld.

Voorbeeld: Als je twee Exportcontracten verwerft in één beurt in de 5de ronde, betaal je maar **£15 in plaats van £30**.

Strategie: Omdat het nemen van twee Exportcontracten in één beurt in latere ronden voor jou veel voordeliger is, wil je je richten op kleinere Exportcontracten en er veel voldoen in de laatste twee ronden.



Clan Campbell

Colen Campbell was een baanbrekende Schotse architect en schrijver over architectuur, die gezien wordt als de grondlegger van de Georgiase stijl.

Deze clan wordt beter in het bouwen van fabrieken voor Bewerkte goederen, naarmate de clan deze vaker bouwt.

De eerste fabriek van elke soort is £3 goedkoper, de tweede en derde fabriek van elke soort zijn elk £4 goedkoper en de vierde van dezelfde soort is £5 goedkoper. Deze clan heeft dus een drijfveer om te specialiseren in het produceren van veel Bewerkte goederen.

Strategie: Produceer veel van één soort Bewerkt goed waarnaar veel vraag is op de Exportcontracten. Je Bewerkte goederen verkopen is ook een goede bron van inkomsten.

Voorbeeld: Campbell bouwt drie Bakkerijen en één Stokerij. De eerste Bakkerij kost £8 – £3 = £5, de 2de en 3de kosten £8 – £4 = £4. De Stokerij is £3 goedkoper en kost £10 – £3 = £7.



Clan Cunningham

Cunninghame is het noordelijke deel van Ayrshire, een van de meest vruchtbare landbouwregio's van Schotland, waar vee houden van oudsher belangrijk is. 'Cuinneag' is Gaelic voor melkbus en 'ham' betekent dorp in het Oudengels.

Je produceert boter uit Melk. Aan het einde van de Productiefase mag je zoveel Melkfiches uit je voorraad afleggen als je wilt (een Handelaar is niet nodig). Voor elk Melkfiche ontvang je £8. Pas de Melkprijs niet aan.

Strategie: Produceer zoveel mogelijk Melk en koop als de prijs laag is. Vermijd Kaas produceren omdat dat ten koste gaat van je waardevolle Melk!



Clan Fergusson

Clan Fergusson was historisch wijdverspreid in Schotland, wat nogal ongewoon was. Ze hebben zich verspreid over Schotland van Ross-shire in het noorden tot Dumfriesshire in het zuiden.

De eerste Arbeiders plaatsen: Je begint met drie Arbeiders (waarvoor je volledig moet betalen). Daarnaast begin je kosteloos op Scheepsbereik 2-loch in een 3- of 4-spelerspel (1-loch in een 1- en 2-spelerspel).

Je plaatst je derde Arbeider nadat alle andere spelers hun Arbeiders hebben geplaatst. Je hoeft ze niet aangrenzend aan elkaar te plaatsen, maar **je moet je drie startarbeiders plaatsen op velden aan de rand van het actieve speelbord. Je moet gewoon betalen voor de drie Arbeiders en de landkosten**.

Strategie: Gebruik je Scheepsbereik en Havenbonustegels!





Clan MacDonald

Clan MacDonald is een clan uit de Schotse Hooglanden en een van de grootste Schotse clans. Hun gebied was de Binnen-Hebriden, een archipel aan de westkust van Schotland. Hun clanmotto is *per mare per terras* ('over zee en over land'). De leider van de clan droeg de titel 'Lord of the Isles'.

Je Clantegel leg je over je Houthakkers en Mijnwerkers op je Spelersbord. De velden voor je Technologieopwaarderingen blijven leeg omdat je de Technologieopwaartactie niet kan uitvoeren.

Je hebt drie eigenschappen:

- 1) Je kan al je Arbeiders gebruiken als Houthakker, Mijnwerker of **Visser** (zelfs je eerste Arbeiders); al je Arbeiders kosten £6 en leveren een Inkomen van £4. Vissers worden geplaatst op (of verplaatst naar) alle loch- en havenbonusvelden, zelfs in een 1- of 2-spelerspel. Er zijn geen landkosten voor het plaatsen op lochs. Twee Vissers kunnen nooit aangrenzend staan (anders putten zij de visgronden uit).
- 2) Eenmaal per beurt mag je een Visser naar een aangrenzend loch verplaatsen **door te roeien**, maar alleen vóór je hoofdactie.
- 3) In een 1- of 2-spelerspel start je kosteloos op Scheepsbereik 'rivieren oversteken'.

Je hebt nog steeds het juiste Scheepsbereik nodig om over lochvelden uit te breiden. Landvelden grenzend aan Vissers gelden als naburig en zijn dus beschikbaar voor de actie Uitbreiden, zelfs zonder Scheepsbereik. De Naburigheidsbonus kan ook gebruikt worden bij het plaatsen van een Visser, maar niet bij het roeien.

Strategie: Gebruik het roeien om je bereik te vergroten en voor de Nederzettingenwaardering.



Clan MacKenzie

De MacKenzie Clan kocht de Dalmore Distillery, een van de oudste whiskystokerijen in Schotland, in 1867. De prijswinnende stokerij bestaat nog steeds en staat bekend om zijn zeer exclusieve whisky's.

In de Productiefase ontvang je £3 voor elke eenheid Whisky die je produceert (omdat die zo goed is!). Je hoeft geen Whisky af te leggen om dit geld te ontvangen.

Bovendien heb je een kelder. Aan het begin van elke Productiefase rijpen Whiskyvaten die al in de kelder liggen, en worden ze een positie naar rechts verplaatst. Het Whiskyvat dat op de meest rechtse positie start gaat naar je voorraad. Je mag elk Whiskyvat in je kelder naar je voorraad verplaatsen wanneer je wilt. Als je gerijpte Whisky naar je voorraad verplaatst, ontvang je respectievelijk £7 of £15.

Aan het einde van elke Productiefase mag je één zojuist geproduceerd Whiskyvat in de kelder leggen op de linker positie zodat het kan rijpen in volgende Productiefasen. Voor Waarderingstegel 2 telt Whisky in je kelder mee.

Strategie: Zolang de Whiskyprijs gematigd of hoog is, levert de verkoop van Whisky je een hoop geld op, dat je opnieuw kan investeren. Als de Whiskyprijs laag is, is rijpen en/of exporteren beter.



Clan Robertson

Clan Robertson is een van de oudste Clans van Schotland. Hun clangebied wordt 'Struan' genoemd en ligt bij de samenvloeiing van Errochty Water en de rivier de Garry. De naam van het district is afgeleid van het Gallische woord 'Sruthan', wat 'stromen' betekent.

Elke keer als je een eenheid plaatst in een rivierdelta (een veld dat grenst aan een rivier die daar in een loch stroomt) betaal je £3 minder (£2 minder bij 1-2-spelers) van de totale kosten. Dit geldt ook voor de eerste twee te plaatsen Arbeiders.

Strategie: Je wilt uiteraard starten op of nabij rivierdelta's en zoveel mogelijk uitbreiden op rivierdeltavelden. Vee slachten op rivierdelta's geeft je de mogelijkheid vaker uit te breiden op rivierdelta's.

Voorbeeld: In een 4-spelerspel bouw je een Bakkerij (kosten £8) op een rivierdeltaveld dat £1 kost. Je betaalt uiteindelijk £8 + £1 - £3 = £6.



Clan Stewart

Clan Stewart is een clan uit de Schotse Hooglanden, die machtige heersers voortbracht zoals Mary Stuart en Anna van Groot-Brittannië.

Je start met drie extra Handelaren (vijf in totaal) en Scheepsbereik 'rivieren oversteken'. Daarnaast ontvang je telkens £1 als je handelt op de Markt (als je koopt ontvang je het geld vóór je betaalt), ongeacht hoeveel eenheden je

verhandelt. Als je de Naburigheidsbonus gebruikt en meerdere soorten Goederen in een beurt verhandelt, ontvang je £1 per soort verhandeld Goed.

Tip: Het is makkelijker om gewoon een Munt van £1 te nemen elke keer als je de markt bezoekt.

Strategie: Probeer de +£1-bonus op de Markt zo vaak mogelijk te ontvangen. Het kan helpen om van alles wat te kopen en te verkopen in kleine aantallen.

