

Glen More

C h r o n i c l e s



Jogo Base
Manual de Regras

- Resumo do Jogo

É o turno do próximo jogador. O último jogador no Rondel é o amarelo. Portanto, ele avança no Rondel e escolhe o Tile "Robert the Bruce".



4. Se for uma Pessoa, coloque um Marcador de Clã no Tabuleiro de Clã.

Coloque de lado o Tile de Pessoa para pontuação (próximo aos seus Barris de Uísque e Cartas de Marco especiais).



Colocar um Marcador de Clã proporciona efeitos únicos ou duradouros.



5. Adicione Tile(s) ao Rondel.



6. Quatro Rodadas de Pontuação e uma Pontuação Final ocorrem.

Quando o jogo terminar depois de um número variável de rodadas, o jogador com mais Pontos de Vitória é o vencedor.



História

Em **Glen More II: Chronicles**, cada jogador é o líder de um clã escocês dos primórdios da Idade Média até o século XIX, procurando expandir seu território e riqueza. O sucesso de seu clã depende de sua habilidade de tomar decisões certas na hora certa - cultivando cevada para produção de uísque, vendendo bens nos vários mercados, se aproximando de clãs nos planaltos escoceses ou obtendo o controle de marcos especiais, como lagos e castelos.

O seu clã deixará a maior marca na história escocesa? Se você obteve mais Pontos de Vitória (PV), então você conseguiu! Você venceu o jogo e seu clã está acima de todos os outros! Slàinte mhath!

Visão Geral

- ▶ O jogador na última posição no Rondel se move para qualquer Tile de sua escolha. (1a)
- ▶ O Tile escolhido (1b) é adicionado ao território do clã do jogador (2), ativando a si mesmo (3) e até 8 Tiles vizinhos (geralmente adicionando recursos ao Tile) ou...
- ▶ ... o Tile de Pessoa é colocado de lado para pontuação. Ele permite a ativação de um efeito especial no Tabuleiro de Clã.
- ▶ Adicione 1 ou mais Tiles da pilha ao Rondel.
- ▶ Então, o jogador na última posição realiza seu turno.
- ▶ Ao fim de cada pilha de Tiles, uma fase de pontuação ocorrerá.
- ▶ Após a quarta fase de pontuação, uma pontuação final ocorrerá.

O jogo base pode ser expandido e a jogabilidade alterada de várias maneiras adicionando uma ou mais das **Crônicas** incluídas na caixa. Para os seus primeiros jogos, recomendamos o jogo base.

Conteúdo

1 Rondel



1 Tabuleiro de Clã



Conteúdo

40 Escoceses (10 de cada cor)



40 Marcadores de Clã (10 de cada cor)



40 Moedas



1 Dado de Seis Lados (com os números 1-1-1-2-2-3)



8 **Crônicas** que expandem o jogo base (incluindo conteúdo adicional)



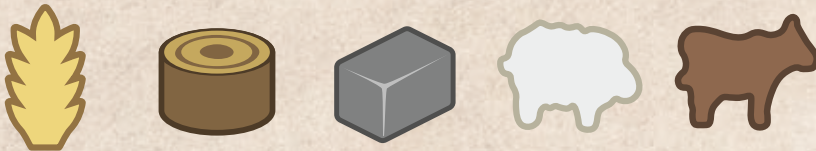
70 marcadores de Pontos de Vitória:

20x 1PV 15x 3PV 15x 5PV 15x 10PV 5x 50PV



90 Marcadores de Recursos

20x Cevada 20x Madeira 20x Pedra 15x Ovelha 15x Gado



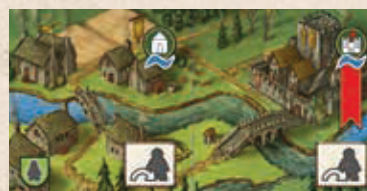
11 Cartas de Marco



25x Barris de Uísque



4 Tiles de Território Inicial contendo a *Vila Inicial* (esquerda) e o *Castelo Inicial* (direita). Para fins de jogabilidade, eles são considerados 2 Tiles separados.



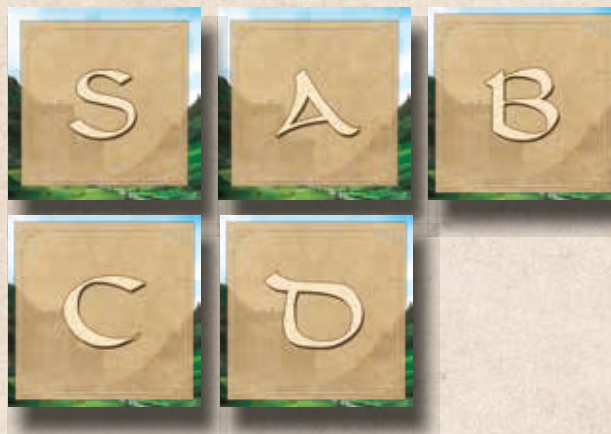
5 Tiles S (Tiles Iniciais)

14 Tiles da Pilha A

17 Tiles da Pilha B

17 Tiles da Pilha C

17 Tiles da Pilha D



1 Tile de David Hume



Uma nota sobre o conteúdo das **Crônicas**:

Cada Crônica adiciona regras e componentes ao jogo. Para manter a clareza, o jogo base será descrito primeiramente. Cada Crônica será descrita em detalhes, ao final deste livro de regras.

1. Preparação Básica

Cada jogador escolhe uma das cores disponíveis e recebe:

- ▶ O Tile de Território Inicial de sua cor (uma peça de Tile dupla contendo o Castelo Inicial e a Vila Inicial)
- ▶ Todos os Escoceses de sua cor
- ▶ Todos os Marcadores de Clã de sua cor

Coloque 1 Escocês em sua Vila Inicial.

2. Preparando a Mesa

- ▶ Coloque o Tabuleiro de Clã e o Rondel no centro da mesa.
- ▶ Coloque os seguintes componentes próximos ao tabuleiro como uma reserva geral: os Barris de Uísque, os Recursos (Madeira, Pedra, Cevada, Ovelha e Gado), as moedas e os marcadores de Pontos de Vitória.
- ▶ Coloque as Cartas de Marco próximas ao tabuleiro.
É recomendado colocar apenas as Cartas de Marco "A" à mostra no começo do jogo e adicionar as cartas "B", "C" e "D" quando suas respectivas pilhas de Tiles forem utilizadas.

3. Determinando a Ordem de Jogo Inicial

- ▶ Pegue 1 Escocês de cada jogador e misture-os em suas mãos fechadas.
- ▶ Coloque cada Escocês de forma aleatória em espaços consecutivos no Rondel, começando em qualquer espaço.
- ▶ O jogador na última posição será o Jogador Inicial e recebe 5 moedas. Os próximos jogadores na ordem recebem 6, 7 e 8 moedas.

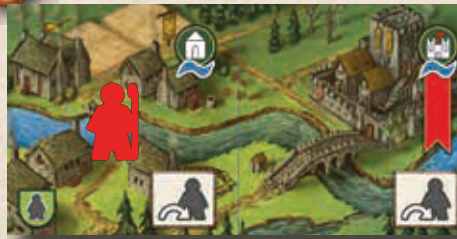
2 Jogadores

Coloque o dado no primeiro espaço em sentido horário logo à frente do primeiro escocês.

3 ou 4 Jogadores

O dado é opcional para jogos com 3 ou 4 jogadores (diminui o tempo de jogo). Coloque o dado no primeiro espaço em sentido horário logo à frente do primeiro Escocês, caso decida utilizá-lo.

1 Território Inicial do jogador Vermelho



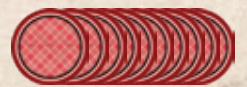
Escoceses



Moedas



Marcadores de Clã



O Rondel



O Mercado

Cartas de Marco

O que são as Crônicas?

Cada Crônica é uma expansão para **Glen More II: Chronicles** e adiciona novos elementos ao jogo base.

Se você começou a jogar **Glen More II: Chronicles** recentemente, é recomendado não utilizar nenhuma Crônica.

Para uma melhor experiência, recomendamos adicionar apenas uma Crônica inicialmente e, a partir daí, tentar combinações de duas ou mais Crônicas. Crônicas podem ser livremente combinadas.

Comece adicionando a primeira Crônica "Highland Boat Race" quando se sentir confortável com o jogo base.

Preparação

2

Recursos

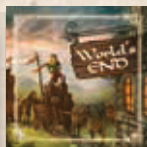


Reserva de Uísque

Pontos de Vitória

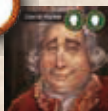


Nota: Recursos, moedas, Pontos de Vitória e Uísque são ilimitados. Se, por qualquer motivo, acabarem, use um substituto. Escoceses são limitados.



Tabuleiro de Clã

6



O Tile *David Hume* é colocado próximo ao Tabuleiro de Clã.



4. Separando as Pilhas de Tiles

- ▶ Monte e embaralhe as 4 Pilhas de Tiles (A, B, C e D nos versos) e as coloque com a face para baixo, separadamente, nos locais denominados no Tabuleiro.
- ▶ Coloque o Tile "The End" aproximadamente no meio da Pilha D.

Preparação do Jogo Introdutório

No seu primeiro jogo, ou se preferir um jogo mais curto, recomendamos colocar o Tile "The End" no topo da Pilha D (ao invés de colocá-lo no meio).

5. Preparando o Rondel

- ▶ Pegue os 5 Tiles Iniciais (com um "S" no verso) e os coloque virados para cima nos espaços a frente do primeiro Escocês (ou do dado, se utilizado), como mostrado na ilustração.
- ▶ Preencha os espaços restantes no Rondel com Tiles da Pilha A em sentido horário.
- ▶ O espaço atrás do último Escocês fica vazio, como mostrado na ilustração.
- ▶ A preparação do Rondel deve ficar da seguinte maneira: Escoceses 1, 2, (3, 4) - (Dado) - Tiles S - Tiles A (...) - espaço vazio.

Para 2 e 3 Jogadores

Coloque 1 moeda da reserva no espaço mais à esquerda (marcado com 1) de cada Mercado.

6. Colocando componentes adicionais

- ▶ Coloque o Tile *David Hume* próximo ao Tabuleiro de Clã.

Preparação Avançada

- ▶ Jogar com as **Crônicas** muda a preparação. Essas mudanças podem ser encontradas nas Regras das Crônicas. Favor consultá-las durante a preparação.
- ▶ Escolha a Crônica que deseja utilizar.
- ▶ Adicione o conteúdo da Crônica ao jogo de acordo com as regras.

Antes do Primeiro Jogo

Retire os componentes de cada Crônica dos punch boards e os coloque nas respectivas caixas. Você poderá reconhecer facilmente os componentes de cada Crônica pelos ícones nos próprios componentes e nos punch boards e os guardando nas caixas com o mesmo ícone.

Desta maneira, separar os componentes depois de jogar se torna uma tarefa fácil.

O Jogo

Uma partida tem 4 rodadas. A primeira rodada termina quando o último Tile da Pilha A é colocado no Rondel, a segunda rodada quando o último Tile B é colocado e a terceira rodada quando o último Tile C é colocado. Uma Rodada de Pontuação acontece imediatamente quando o último Tile de uma Pilha (A-C) é colocado (veja *Pontuação* na pág. 16).

A quarta rodada termina quando todos os jogadores pararem ou passarem pelo Tile *The End*.

Então, uma Pontuação Final ocorre (veja *Fim do Jogo* na pág. 16).

Ordem de Turno

Perceba que, diferentemente de outros jogos, não há uma ordem de turno fixa!

O jogador cujo Escocês for o último no Rondel (próximo ao espaço vazio) realiza seu turno; ele pode avançar seu Escocês quantos espaços quiser. Um jogador pode ter vários turnos seguidos caso continue na última posição.

Isso também significa que os jogadores podem ter um número diferente de turnos ao fim do jogo.

O Dado

O dado é utilizado como um jogador neutro que retira Tiles do tabuleiro e diminui o tempo de jogo.

Esta seção apenas tem finalidade se o dado for utilizado.

Se o dado estiver na última posição, role-o e avance um número de Tiles igual ao número no dado (não um número de espaços - o dado ignora Escoceses). Se o dado terminar em um Tile com um ícone de Crônica - veja pág. 8 *Anatomia dos Tiles* - o dado avança para o próximo Tile que não contenha um ícone. Onde o dado parar, o Tile é removido para a pilha de descartes e o dado ocupa aquele lugar, agora vazio. O dado não remove o Tile *The End*.

Após o movimento do dado e o possível descarte de um Tile, o próximo jogador no Rondel é determinado.

Exemplo:

O dado avança 2 Tiles, após ser rolado. O segundo Tile contém um ícone de Crônica. O dado ignora este Tile e avança ao próximo, portanto Loch Lochy é colocado na pilha de descartes.



Turno de um jogador

O turno de um jogador se dá de tal maneira:

- ▶ Avance seu Escocês para qualquer espaço no Rondel com um Tile.
- ▶ Pegue o Tile, pagando seu custo, se necessário, e deixe seu Escocês neste lugar.
- ▶ Coloque um novo Tile, de acordo com as regras (veja *Regras de Colocação* na pág. 10).
- ▶ Ative o Tile recém colocado e todos (até 8) Tiles vizinhos (veja *Ativando Tiles* nas págs. 12-14).
- ▶ Adicione 1 ou mais Tiles da Pilha atual ao Rondel para preencher o tabuleiro até restar apenas um espaço vazio, logo antes do último Escocês.

Exceção: o Tile *The End*, descrito na pág. 16.

Se o último Tile de uma Pilha for colocado, ocorre uma pontuação antes do próximo jogador realizar seu turno. A Pilha D é diferente e uma pontuação ocorre quando todos os jogadores pararem ou passarem pelo Tile *The End*.

Nota: Se todos os jogadores realizaram seus turnos e algum Tile não foi escolhido, este é colocado na pilha de descartes. Isso significa que mais de um Tile pode ser adicionado à pilha de descartes após o turno de um jogador.

Anatomia dos Tiles

Cada Tile contém um ou mais símbolos.

Nome do Tile. Identifica o Tile, mas não tem efeito no jogo.

O custo (se houver). Pode ser recursos, moedas, Uísque ou Escoceses (pago para adquirir o Tile).

Um efeito imediato (se houver). Realizado quando o Tile é colocado no território de um jogador.

Indica o tipo do Tile. Pode ser referenciado por outros Tiles e/ou efeitos durante o jogo.

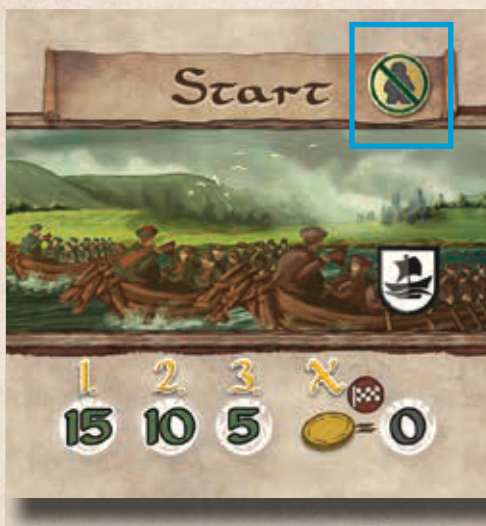
O ícone de Rio indica que há um rio neste Tile.

Identifica um componente de uma Crônica. Cada Crônica contém ícones diferentes. Qualquer ícone de Crônica indica uma proteção contra o dado (ver pág. 7).

Mostra o benefício de Ativação do Tile (veja págs. 12-14).

Ícone de Proteção. O jogador não pode se mover para este Tile, apenas sobre ele.

Recursos limitados por Tile: cada Tile pode ter até 3 recursos.



O Mercado

A qualquer momento em seu turno, um jogador pode comprar ou vender recursos no Mercado.

O Mercado está localizado no centro do Rondel. Ele contém uma fileira de casas numeradas (1, 2, 3) para cada um dos recursos.

Compra

Se um jogador deseja comprar um recurso, ele coloca moedas no espaço vazio mais à esquerda referente àquele recurso - 1, 2 ou 3 moedas. Se não há espaço vazio, ele não pode comprar aquele recurso.

Jogadores podem comprar quantos recursos quiserem, contanto que sejam usados imediatamente para pagar qualquer custo (ex.: Tiles, usando recursos em um Tile de Troca , trocando Cevada por Uísque, etc.).

Não é permitido comprar recursos e mantê-los como um estoque.

Venda

Se um jogador deseja vender recursos, ele os coloca de volta no estoque geral e pega a pilha de moedas mais à direita na fileira daquele recurso. Jogadores podem vender recursos enquanto houver moedas na fileira daquele recurso no Mercado. Se a fileira estiver vazia, o recurso não pode ser vendido. Jogadores podem vender quantos recursos quiserem.

A venda pode ocorrer a qualquer momento no turno do jogador, inclusive antes de uma ativação (para abrir espaço em um Tile com 3 recursos, por exemplo).



Matthias **compra** um Gado e coloca 2 moedas no espaço vazio mais à esquerda da fileira. Como Matthias não pode ficar com o Gado que acabou de comprar, ele troca este Gado no Tile de Açougueiro que acabou de ativar.

Então, ele **vende** 1 Ovelha, a coloca de volta no estoque geral e pega a maior pilha de moedas na fileira daquele recurso (neste exemplo, 3 moedas).

As fileiras vazias do Mercado são utilizadas por atuais e, possivelmente, futuras Crônicas.

Nota: Barris de Uísque e Escoceses não podem ser vendidos! Eles não são recursos.

Preparação Introdutória do Jogo

Quando aprendendo ou ensinando o jogo, você pode colocar 1 peça de cada recurso nos espaços vazios do Mercado. Quando jogadores comprarem um recurso, eles pegam do Mercado e substituem a peça pela pilha de moedas correspondente. Se eles venderem ao Mercado, eles pegam as moedas e colocam o recurso vendido no lugar. Desta maneira, é mais fácil visualizar quais recursos estão disponíveis.

Agradecimentos ao Rahdo por esta ótima sugestão!

Adquirindo Tiles do Rondel

- Mova seu Escocês para um Tile de sua escolha.
- Se houver um custo para comprar o Tile, ele deve ser pago antes de pegá-lo. Você pode fazer isso gastando os recursos correspondentes (de qualquer Tile seu que tenha recursos) ou moedas do seu estoque. Além disso, o Mercado pode ser utilizado para comprar tais recursos (veja *O Mercado* na pág. 9). Se você precisar pagar 1 Escocês, ele deve ser retirado de um Tile de seu território.
- Se você não puder pagar o custo, você não pode escolher aquele Tile.
- No caso raro no qual um jogador não puder pegar nenhum dos Tiles disponíveis, ele pode descartar um Tile se movendo até ele. O jogador então recebe 1 moeda do estoque geral OU 1 Ponto de Movimento (veja *Tipos de Ativação* na pág. 13).



Se pegar uma Pessoa, veja *Pessoas, Marcadores de Clã e Tabuleiro de Clã* (pág. 15).



Se pegar qualquer outro Tile, veja *Regras de Colocação* abaixo.

Regras de Colocação

Todas as regras de colocação devem ser cumpridas para se colocar um Tile.

- Cada Tile deve ser colocado de um modo no qual pelo menos um de seus lados encoste em outro Tile já colocado. Apenas um canto adjacente não é suficiente.



- Um Tile deve ser colocado ortogonal ou diagonalmente adjacente a um Escocês seu.

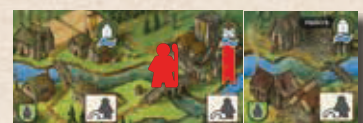
Importante:

Se não houver um Escocês próximo ao local onde deseja colocar o novo Tile, ele não pode ser colocado.



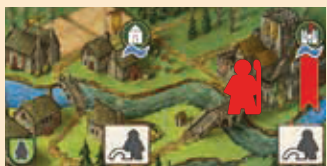
Um Rio corre através de seu Tile de Território Inicial.

- Tiles com um Rio devem estender o Rio já existente (em qualquer lado).
- Nenhum Tile sem Rio pode ser colocado à direita ou esquerda do Rio.
- Só pode haver 1 Rio no território de um jogador.

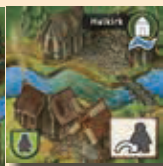
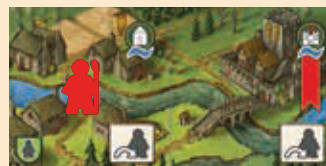


Nota: Seu Território contém seu *Tile de Território Inicial* e todos os Tiles conectados.

Exemplos de Colocação:

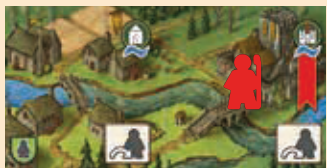


Colocar Lochridge aqui iria interromper o Rio. Isso não é permitido.

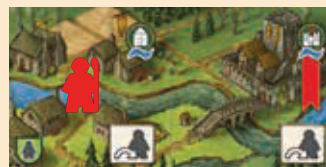


Colocar Lochridge aqui não é possível, já que não há um Escocês em um Tile adjacente.

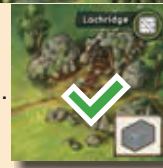
Colocar Halkirk aqui começaria um segundo Rio, o que não é permitido.



Colocar Halkirk aqui continua o único Rio.



Finalmente Lochridge encontrou um lugar onde pode ser colocado.



Tiles de Sobreposição

Alguns Tiles são projetados para sobrepor outros Tiles do mesmo tipo (indicado pelo símbolo dourado correspondente).

Tiles de Sobreposição mostram um ícone de sobreposição (seta dourada para baixo) adicionalmente ao seu tipo.

Tiles de Sobreposição só podem ser colocados sobre outros Tiles, nunca sozinhos.

Para sobrepor um Tile:

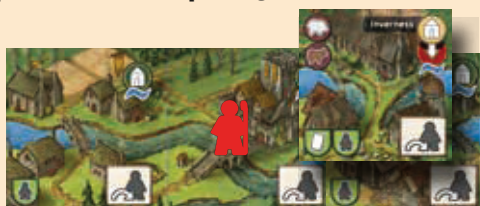
- ▶ O tipo do Tile de Sobreposição deve ser igual ao do Tile sendo sobreposto.
- ▶ O Rio não pode ser alterado (não é permitido adicionar ou remover um Rio).
- ▶ O Tile de Sobreposição deve ser colocado sobre o Tile sobreposto.
- ▶ Apenas o Tile à mostra é utilizado pelo restante do jogo.

Efeitos imediatos de um Tile sobreposto são mantidos (Veja *Efeitos Imediatos* na pág. 12). Por exemplo, você não precisa devolver uma Carta de Marco ao estoque geral se você sobrepos seu Marco. Recursos e Escoceses em um Tile sobreposto são colocados no novo Tile.

Tiles de Sobreposição ativam a si mesmo e aos Tiles adjacentes - como Tiles normais.

Você pode sobrepor Tiles de Sobreposição existentes.

Exemplo de Sobreposição:



Inverness pode ser construído sobre Halkirk. Ambos têm o ícone de Vila. O Rio não é alterado. Há um Escocês em um Tile adjacente.

Ícone de Vila



Ícone de Sobreposição para uma Vila



Efeitos Imediatos

Uma vez que um Tile é colocado, você recebe o efeito imediato mostrado no canto inferior esquerdo.

Tipos de Efeitos Imediatos:



Carta de Marco:

Pegue a Carta de Marco correspondente, use seu efeito (veja Marcos no Apêndice I, pág. 17) e a coloque próxima ao seu território. Algumas Cartas de Marco contém um efeito imediato ⚡, algumas contém um efeito permanente ∞ e algumas contém um efeito de fim de jogo ♠.



Escocês:

Coloque 1 Escocês do seu estoque no Tile recentemente colocado.



Recurso Coringa:

Pegue 1 recurso de sua escolha (Gado, Ovelha, Madeira, Pedra ou Cevada). Barris de Uísque não são um recurso e não podem ser escolhidos.



Marcador de Clã:

Pegue 1 de seus Marcadores de Clã e o coloque no Tabuleiro de Clã, seguindo as regras para colocação de Marcadores de Clã mostradas na pág. 15 - *Pessoas, Marcadores de Clã e o Tabuleiro de Clã*.



Uísque:

Pegue um Barril de Uísque do estoque geral e o coloque próximo ao seu território (junto de seus Tiles de Pessoas, Cartas de Marco e Barris de Uísque). O estoque de Barris de Uísque é infinito.



Moeda:

Pegue uma moeda do estoque geral.



Pontos de Vitória (PV):

Pegue o número de Pontos de Vitória indicado.

Ativando Tiles

Uma vez que um Tile é colocado, ele e os Tiles adjacentes são ativados.

Então, você pode **ativar este Tile e todos os Tiles adjacentes, na ordem que desejar**. Tiles adjacentes são todos os Tiles ortogonal e diagonalmente ao lado do Tile recém colocado.

Tiles só podem receber os benefícios de sua ativação uma vez por turno, a não ser que uma regra diga o contrário. O ícone no canto inferior direito indica a ação do Tile durante sua ativação.



Ative o Tile recém colocado.

Ative também todos os Tiles adjacentes. Por exemplo, esses dois.

Todas as ativações são opcionais.

Você pode escolher a ordem da ativação, mas ela deve ser feita integralmente antes de iniciar a próxima. Veja exemplos de ativação na pág. 14.

Tipos de Ativação:

Ganhando Recursos

Pegue o recurso mostrado do estoque geral e o coloque no Tile recém ativado.

Pegue 1 recurso qualquer do estoque geral (Madeira, Pedra, Cevada, Gado ou Ovelha) e o coloque no Tile recém ativado.

Pegue os 2 recursos mostrados do estoque geral e os coloque no Tile recém ativado.



Importante: Há um limite de 3 recursos por Tile. Qualquer recurso produzido a mais é perdido.

Trocando Recursos

Você pode trocar recursos por Pontos de Vitória, Barris de Uísque ou para colocar Marcadores de Clã. Recursos trocados sempre voltam ao estoque geral.

Troque 2 ou 4 recursos *diferentes* de sua escolha por 4 ou 8 Pontos de Vitória.

Troque qualquer combinação de animais pelos Pontos de Vitória especificados. Por exemplo, 1 Ovelha e 2 Gados por 8 Pontos de Vitória.

Troque qualquer combinação de 3 recursos por 7 Pontos de Vitória. Por exemplo, 1 Ovelha e 2 Pedras por 7 Pontos de Vitória.

Troque *exatamente* os recursos mostrados pelos Pontos de Vitória especificados.

Devolva qualquer recurso ao estoque geral e coloque 1 de seus Marcadores de Clã no Tabuleiro de Clã, de acordo com as regras listadas na seção *Pessoas, Marcadores de Clã e Tabuleiro de Clã* na pág. 15.

Troque 1 Cevada por 1 Barril de Uísque.



Pontos de Movimento

Você ganha 1 Ponto de Movimento para cada Tile ativado que contenha o Ícone de Movimento no canto inferior direito.

Cada Ponto de Movimento habilita 1 Escocês a se mover do Tile em que está para um Tile adjacente, ortogonal ou diagonalmente, em seu território.

Se você obteve vários Pontos de Movimento, pode utilizá-los para mover vários Escoceses ou para mover alguns mais de uma vez.

Você pode usar todos, alguns ou nenhum dos Pontos de Movimento obtidos.

Pontos de Vitória

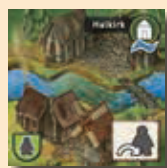
Quando ativado, imediatamente ganhe o número de Pontos de Vitória mostrados.



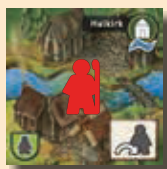
Tiles de Sobreposição

Quando Tiles de Sobreposição são colocados (pág. 11 *Tiles de Sobreposição*), o Tile de Sobreposição e todos os Tiles adjacentes são ativados de acordo com seus efeitos de ativação. O Tile que foi sobreposto está agora embaixo do Tile de Sobreposição e, além de não ser ativado, não conta para motivos de pontuação.

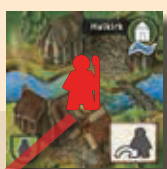
Exemplo de Ativação:



Halkirk é colocado próximo ao Castelo Inicial.

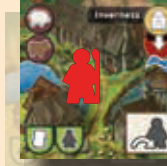


Primeiro, o efeito imediato de Halkirk é ativado - 1 Escocês adicional é colocado em Halkirk.



Então o Tile de Halkirk é ativado (1 Ponto de Movimento) e todos os Tiles adjacentes também (1 Ponto de Movimento do Castelo Inicial e 1 Madeira de Inshriach).

1 Madeira é colocada em Inshriach e o jogador vermelho pode gastar seus Pontos de Movimento para mover seus Escoceses.



Em um turno futuro, o jogador vermelho sobrepõe Halkirk, recebendo a Carta de Marco correspondente e mais 1 Escocês como efeito imediato.

Então Inverness e os Tiles adjacentes são ativados, gerando 2 Pontos de Movimento (1 de Inverness, 1 do Castelo Inicial) e 1 Madeira (por ativar Inshriach novamente).

Pessoas, Marcadores de Clã e o Tabuleiro de Clã



Se um jogador pegar uma Pessoa, o Tile não é adicionado ao Território do Clã, mas colocado em um estoque separado (próximo aos Barris de Uísque e Cartas de Marco do jogador). Portanto, ao pegar uma Pessoa, nenhum Tile é ativado em seu território e ela não conta para o tamanho do território na pontuação final.

No entanto, Pessoas têm um efeito imediato. O jogador ganha o suporte de outro Clã:

- ▶ O jogador coloca 1 de seus **Marcadores de Clã** em 1 Área de Clã vazia no **Tabuleiro de Clã**.
- ▶ O jogador precisa pagar o custo indicado nas estradas que conectam a Área de Clã escolhida com
 - a Área **Start** verde ou
 - qualquer Área de Clã que já tenha um Marcador de Clã (independente da cor do Marcador de Clã).
- ▶ O jogador paga o custo em moedas mostrado nas estradas ao estoque geral. Se o jogador não puder pagar o custo, ele não pode escolher aquela Área de Clã.
- ▶ Então o jogador recebe o bônus daquele Clã.
- ▶ Consultar o Apêndice II na pág. 17 para uma lista com as Áreas de Clã.
- ▶ Cada Área de Clã só pode ser utilizada uma única vez por partida.

Exemplos do Tabuleiro de Clã:

No começo do jogo, se não houver nenhum Marcador de Clã no Tabuleiro de Clã, os custos das estradas são calculados a partir da região **Start** (verde).

Se um jogador desejar colocar um Marcador de Clã em McLeod (para ganhar 3 moedas), nenhum custo precisa ser pago, pois não há nenhum custo na estrada entre a região **Start** e McLeod.

Colocar um Marcador de Clã em McKay, na mesma situação, teria um custo de 2 moedas, já que há duas estradas com custos entre a região **Start** e McKay.



Recorte do Tabuleiro de Clã no início do jogo.

Em um turno futuro...

Colocar um Marcador de Clã em MacLachlan (para receber 1 PV por Ponto de Movimento não utilizado) custaria apenas 1 moeda, já que MacMillan contém um Marcador de Clã - a estrada mais próxima de uma Área de Clã já ocupada. Não importa qual jogador deseja colocar seu Marcador de Clã na Área de MacLachlan, o custo pode ser calculado partindo da Área de Clã ocupada mais próxima, no caso, MacMillan.



Pontuação

As Rodadas de Pontuação

Existem 4 Rodadas de Pontuação no jogo. As primeiras 3 Rodadas de Pontuação ocorrem quando o último Tile de cada Pilha (A, B e C) é colocado no Rondel. A quarta Rodada de Pontuação é explicada abaixo (Fim do Jogo).

Cada Rodada de Pontuação funciona da mesma maneira:

- O jogo é suspenso para a Rodada de Pontuação.
- Em cada Rodada de Pontuação, os jogadores comparam suas conquistas em 4 categorias:
 - Número de Escoceses no *Tile de Castelo Inicial* (e não em qualquer castelo);
 - Número de Cartas de Marco;
 - Número de Barris de Uísque;
 - Número de Tiles de Pessoa.
- Um jogador ganha pontos pela diferença entre suas conquistas e as conquistas do jogador com o MENOR número.

Diferença para o jogador com menor número	1	2	3	4	5
Pontos de Vitória recebidos	1	2	3	5	8

Exemplo: Os jogadores comparam o número de Cartas de Marco. Matthias tem 5 Cartas de Marco, Andreas tem 3 e Steffen tem 1: Matthias tem 4 cartas a mais do que o jogador com menos cartas (Steffen), portanto ganha 5 PV. Andreas tem 2 cartas a mais que Steffen, portanto ganha 2 PV. Steffen é o jogador com menos Cartas de Marco, portanto não recebe nenhum PV.

Note que os jogadores mantêm seus Escoceses, Cartas de Marco, Barris de Uísque e Tiles de Pessoa após as Rodadas de Pontuação. Eles não são devolvidos ao estoque geral.

Fim do Jogo

O jogo termina e a quarta Rodada de Pontuação ocorre quando o último jogador mover seu Escocês no Rondel (parar ou passar) sobre o Tile *The End*.

Geralmente os jogadores passarão pelo Tile *The End*, escolherão seu último Tile do Rondel e o usarão como de costume. Se um jogador preferir não pegar um novo Tile após passar pelo *The End*, ele pode terminar seu turno imediatamente ao parar sobre o Tile *The End*. Mais de um jogador pode se mover para o Tile *The End*.

Se estiver jogando com o Dado, o Dado é removido do jogo quando alcançar o Tile *The End*.

A Pontuação Final ocorre da seguinte maneira:

- Uma pontuação normal ocorre, como indicado acima (*Pontuação*);
- Então, os territórios dos jogadores são comparados ao do jogador com menor território (menos Tiles). Cada jogador **perde** 3 PV para cada Tile a mais que possuir, comparado ao território do jogador com menos Tiles! (Tiles de Pessoa não contam para o tamanho do território);

Exemplo: Se Andreas tem 15 Tiles, Matthias tem 13 e Steffen tem 16, então Andreas perde 6 PV (2 Tiles a mais que Matthias, que tem menos Tiles, por -3PV cada) e Steffen perde 9 PV (3 Tiles a mais que Matthias, que tem menos Tiles, por -3PV cada).

- Cada jogador recebe 1 PV por cada moeda que tiver;
- Algumas Cartas de Marco garantem Pontos de Vitória adicionais ao fim do jogo.

O jogador com mais Pontos de Vitória (PV) vence o jogo.

Se houver um empate, o jogador com o maior número de recursos vence o jogo.

Se ainda assim houver um empate, os jogadores dividem a vitória.

Apêndice 1 - Cartas de Marco

Existem 11 Cartas de Marco no jogo base. Algumas Crônicas adicionarão novas Cartas de Marco, como citado nas Regras das Crônicas a partir da pág. 19. Se uma Carta de Marco tiver um efeito imediato (⚡) ele ocorre antes da Ativação.

Armada Castle:

Durante a Pontuação Final, pelas primeiras 8 moedas que possuir, receba 2 Pontos de Vitória ao invés de 1 Ponto de Vitória por moeda.

Donan Castle:

Imediatamente coloque 1 Marcador de Clã seu no Tabuleiro de Clã. É preciso pagar os custos das estradas, caso necessário (veja *Pessoas, Marcadores de Clã e o Tabuleiro de Clã* na pág. 15).

Castle of Mey:

Ao invés de realizar uma ativação normal ao colocar o Tile *Castle of Mey*, você pode ativar imediatamente todos os Tiles em seu Território. Cada Tile só pode ser ativado uma vez por turno.

Castle Stalker:

Imediatamente ganhe 3 moedas do estoque geral.

Castle Moil:

Em todas as Rodadas de Pontuação, os Escoceses em seu Castelo Inicial valem o dobro quando calcular os PV. Então, caso tenha 3 Escoceses em seu Castelo Inicial, eles contam como 6 Escoceses para a pontuação.

Duart Castle:

Imediatamente coloque 1 Marcador de Clã no Tabuleiro de Clã. Receba 1 moeda.

Inverness:

Imediatamente pegue 1 Cevada e a coloque no Tile de Inverness. Além disso, pegue 1 Barril de Uísque e o coloque em seu estoque (próximo à sua área de jogo, junto com os Tiles de Pessoa e Cartas de Marco).

Loch Lochy:

Imediatamente pegue quaisquer 2 recursos (Madeira, Pedra, Cevada, Gado ou Ovelha) e os coloque no Tile Loch Lochy.

Loch Morar:

Você pode remover até 2 Tiles de seu território. Retire-os do jogo. Entretanto, a disposição dos Tiles deve se manter de acordo com as regras. Loch Morar pode ser removido como resultado de seu próprio efeito. Se você remover um Tile de Sobreposição, todos os Tiles naquele local devem ser removidos. Se remover um Tile de Marco, mantenha a Carta de Marco. Quaisquer recursos e/ou Escoceses presentes no Tile removido são movidos ao seu Castelo Inicial.

Loch Ness:

A cada turno seu, você pode ativar 1 Tile qualquer em seu território adicionalmente que contenha um símbolo de ativação. Este Tile não precisa estar adjacente ao Tile Loch Ness ou a qualquer outro Tile ativado. No entanto, cada Tile só pode ser ativado uma vez por turno. Quando colocar o Loch Ness, é necessário pagar 1 Escocês primeiro (custo do Tile) e depois colocar o Tile. O Escocês deve ser retirado do seu território. Você não pode colocar o Tile Loch Ness adjacente ao Escocês utilizado para pagar o custo.

Loch Shiel:

Imediatamente coloque 1 Escocês no Tile Loch Shiel, pegue 1 Barril de Uísque e o adicione ao seu estoque.

Apêndice II - Áreas de Clã

Bônus de Clãs geralmente são imediatos (⚡), mas também podem ser recorrentes (∞). Quando ganhar recursos, tenha em mente que o limite (3 por Tile) ainda se aplica. As cores das Áreas de Clã indicam a distância da Área Inicial (Start).

Brodie:

Imediatamente ganhe Pontos de Vitória por Vilas em seu território: caso tenha 3 Vilas, ganhe 5 PV. Se tiver 4 Vilas ou mais, ganhe 8 PV.

Apêndice 11 - Áreas de Clã

- Cameron:** Imediatamente ative 1 Tile de Troca . Imediatamente ganhe 3 Pontos de Movimento. Ainda assim, só é possível ativar cada Tile uma vez por turno.
- Chisholm:** Imediatamente ganhe 1 Cevada e a coloque em um Tile. Pegue 1 Escocês e o coloque em um Tile.
- Douglas:** Este Clã pode ser utilizado várias vezes e por jogadores diferentes. Imediatamente **ganhe 3 PV**.
- Grant:** Imediatamente ganhe PV de acordo com o número de Tiles com pelo menos 1 Escocês: se você tiver *pelo menos 5 Escoceses em Tiles diferentes*, **ganhe 5 PV**. Se tiver 6 ou mais, **ganhe 8 PV**.
- Gunn:** Imediatamente pegue 1 Ovelha e 1 Gado do estoque geral e os coloque em qualquer Tile seu.
- MacPherson:** Imediatamente ganhe PV pelo número de Tiles de Sobreposição  em seu território. Isso inclui Tiles de Sobreposição que foram sobrepostos. Se você tiver *pelo menos 2 Tiles de Sobreposição*, **ganhe 5 PV**. Se tiver 3 ou mais, **ganhe 8 PV**.
- MacDonald:** Imediatamente pegue 1 Pedra e 1 Madeira do estoque geral e os coloque em qualquer Tile.
- MacDonell:** Você pode ativar 1 Tile de Material  e 1 Tile de Uísque .
- MacGregor:** Se você ativar um Tile de Uísque , você pode escolher não utilizar seu efeito de ativação para produzir Barril de Uísque e receber **3 PV no lugar**. Esse é um efeito permanente (∞). Se uma destilaria não possuir um Ícone de Ativação para produzir Barril de Uísque, este efeito não pode ser utilizado.
- Mackintosh:** Seus Tiles de Castelo  são tratados como Escoceses para efeito de colocação. Você pode colocar novos Tiles adjacentes aos seus Castelos sem a necessidade de um Escocês. Este é um efeito permanente (∞).
- MacLachlan:** Você pode trocar Pontos de Movimento não utilizados por 1 PV cada. Este é um efeito permanente (∞).
- MacLeod:** Imediatamente pegue 3 moedas do estoque geral.
- MacMillan:** Imediatamente retire 1 dos Tiles de seu território do jogo. A disposição dos Tiles deve se manter de acordo com as regras. Se você remover um Tile de Sobreposição, todos os Tiles naquele local devem ser removidos. Se remover um Tile de Marco, mantenha a Carta de Marco. Quaisquer recursos e/ou Escoceses presentes no Tile removido são movidos ao seu Castelo Inicial. O Tile Inicial não pode ser removido do jogo.
- MacLean:** Você pode ativar 1 Tile de Animal  e 1 Tile de Uísque .
- McKay:** Imediatamente pegue o Tile de Pessoa *David Hume*. Ele conta como 2 Pessoas nas Rodadas de Pontuação.
- McKinnon:** Imediatamente pegue 1 Escocês e o coloque em qualquer Tile. Adicionalmente, pegue 2 moedas.
- Munro:** Imediatamente escolha 1 Tile da pilha de descartes e o construa sem pagar seus custos. Caso escolha um Tile de Pessoa, você ainda deve pagar os custos das estradas (veja *Pessoas, Marcadores de Clã e o Tabuleiro de Clã* na pág. 15).
- Oliphant:** Imediatamente ganhe PV pelas moedas que possuir: Se você tiver *pelo menos 9 moedas*, **ganhe 5 PV**. Se tiver 12 ou mais, **ganhe 8 PV**.
- Ross:** Imediatamente pegue 2 Escoceses e os coloque em quaisquer Tiles.
- Sinclair:** Se você ativar um Tile de Troca , você pode substituir 1 recurso necessário para a ativação por 1 moeda. Este é um efeito permanente (∞). Este efeito só pode ser utilizado uma vez por ativação e apenas para substituir 1 dos recursos exigidos.
- Sutherland:** Imediatamente ganhe PV pelo número de Tiles que contenham Rio  em seu Território. Se você tiver *pelo menos 4 Tiles com Rio*, **ganhe 5 PV**. Se tiver 6 ou mais, **ganhe 8 PV**.

Créditos

Várias pessoas estiveram envolvidas na tarefa de tornar **Glen More II: Chronicles** uma realidade.



Matthias Cramer, o autor de *Glen More II: Chronicles*, vem desenvolvendo e publicando jogos de tabuleiro desde 2010. Seu primeiro trabalho, *Glen More*, foi indicado ao International Gamers Award. Com *Lancaster*, Matthias venceu o Dutch Game Award e teve uma indicação ao Kennerspiel des Jahres, a categoria expert do prêmio Spiel des Jahres. *Rococo*, que ele desenvolveu junto a Louis e Stefan Malz, também teve uma indicação ao Kennerspiel des Jahres. Sua ludografia inclui vários grandes jogos, como *Helvetia*, *Kraftwagen* e *Dynasties*.



Klaus-Jürgen Wrede, autor de *Carcassonne* e designer convidado da Crônica “*Highlander - There Can Be Only One*”. Desde sua visita à feira de jogos em Essen em 1989, a jogatina ocasional se tornou uma grande paixão e com isso veio o desenvolvimento e conversão de suas ideias em jogos. *Carcassonne* foi o Jogo do Ano em 2001 e também recebeu o German Game Award no mesmo ano e vários outros prêmios internacionais. Outros jogos seus foram adicionados à lista de recomendações pelos jurados do Spiel des Jahres. Quando está criando jogos, Klaus-Jürgen Wrede é particularmente atraído pela conversão de temas históricos em jogos familiares.



Arve D. Fühler é o designer da Crônica “*The Penny Mobs*”. O nome “Arve” vem de sua descendência finlandesa. Nascido em 1966 em Frankfurt/Main na Alemanha. Como um designer de jogos, Arve é fascinado por descobrir e desenvolver ideias e soluções criativas: como um assunto, um mecanismo ou um processo complexo pode ser transformado em um sistema de ações simples, divertido e interessante? Como uma implementação estética, visual e tátil pode ser desenvolvida? Achar as respostas à essas perguntas é o que motiva Arve a desenvolver grandes jogos, como *TA-KE*, *Festo!*, *El Gaucho* e *Pagoda*, entre outros. Seu próximo jogo (*Capone City*, nome do protótipo) será publicado pela Funtails.



O *Spieleautoren Südschwarzwald* (autores de jogos da Floresta Negra do Sul), ou SAS, é uma associação de comprometidos jovens autores e testadores de jogos em Friburgo, Alemanha. O grupo se reúne semanalmente desde 2013 para testar, debater e se aperfeiçoar. Além disso, o SAS organiza longos dias de teste na região. Além de testar seus próprios jogos, o grupo realiza vários testes para editoras. Foi desta maneira que a cooperação com a Funtails ocorreu. Alguns membros do SAS estavam intensamente envolvidos em testes do jogo e das Crônicas, além de contribuir com a Crônica promocional “*The Loch Ness Monster*”. Estavam envolvidos: Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin & Rebekka Zeeb.

Créditos

Design do Jogo:	Matthias Cramer
Direção Criativa:	Steffen Rühl
Desenvolvimento:	Andreas Geiermann, Steffen Rühl, Ingelis Wipfelder
Produção:	Nils Herzmann
Direção de Arte:	Daniel Müller
Ilustrações:	Hendrik Noack, Jason Coates
Community Management:	Andreas Geiermann, Nils Herzmann, Ingelis Wipfelder
Revisão:	Miguel Conceição, David McMillan, Stephen Orr, Winona So, Tyler Somer
Design Adicional e	Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löffler,
Controle de Qualidade:	Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin Zeeb, Rebekka Zeeb

Agradecimentos Especiais

Gostaríamos de agradecer especialmente todos os apoiadores do Kickstarter, que nos ajudaram a financiar nosso primeiro jogo de tabuleiro. Suas opiniões foram incrivelmente úteis!

O time Funtails gostaria de agradecer especialmente:

André Beautemps, Uli Blennemann, Andreas Buhlmann, Stefan Burkhardt, Luca Vince Caltabiano, o Jason Coates errado, Marty Connell, Christwart Conrad, Susanne Cramer, Jan Cronauer, Kevin Delp, Dean Dunning, Sven Engelken, Christian Flender, a equipe HAL9000, Richard Ham, Tom Heath, Nils Herzmann, Karsten Höser, Jimmy Hudson, Mandi Hutchinson, Benjamin Knab, Jörg Köninger, Daniel Krause, Flavio De Leonardis Oivalf, Stefan Lampinen, Michael Liebe, Thomas List, Mike Love, Stefan Löw, Melanie & Angelo Marrandino, David McMillan, Jon McPeters, Matthias Nagy, Tilman Petters, Tim Plöger, Christoph Post, Jeremy D Salinas, Frank Schmidtsdorff, Brody Sheard, Stephanie Straw, Jenni Stephens, Ellie und Chris, Markus Weihrauch, Michael J Wright, Dominik Zöllner.

Andreas:

Um grande obrigado a Nicole Bechler pelo seu apoio no ano passado. Não teria conseguido sem você. <3

Um grande obrigado ao Steffen por ter embarcado nessa enrascada!

Obrigado Nils, Ingelis & Daniel pelo grande trabalho em equipe. Vocês são demais!

Obrigado Benjamin Sandberg & Christian Fern pelo apoio e pelas ideias no Kickstarter. Abraço!

Obrigado Freio, Anna & Thomas pelo ótimo trabalho no vídeo do Kickstarter. Ficou melhor do que poderíamos acreditar!

Obrigado Klaus-Jürgen Wrede por ser uma grande pessoa!

Obrigado Jamey Stegmaier pelo trabalho em seu blog sobre Kickstarter. Foi de um valor inestimável!

Daniel:

Meu agradecimento vai para Steffen Rühl, que tornou possível meu trabalho neste jogo, e ao grande time da Funtails. Foi divertido trabalhar com vocês! Também gostaria de agradecer minha futura esposa Franziska. Obrigado por me apoiar em transformar meus sonhos em realidade. Te amo!

Nils:

Agradecimentos especiais para Peter Csuka, Dan & Frank DiLorenzo, Judith & Charlotte Herzmann, Jamey Stegmaier, Matthias Trojnar

Steffen:

Gostaria de agradecer minha esposa Jutta: te amo por me apoiar quando tenho essas ideias loucas e por me ajudar a fazer meu sonho se tornar realidade. Obrigado a minhas filhas maravilhosas Svea e Liv: seus sorrisos me mantêm firme nesses tempos difíceis. Agora apaguem as luzes! Sou especialmente grato ao time Funtails e suas famílias, que tornaram isso uma realidade. Agradecimentos especiais a Matthias Cramer, Gerhard Gohr, Stefan Kalveram, Astrid Krings-Gohr, Thomas e Liisa List, Mike Love, Claudia Scarabis, Julian Sommer, Marc Sommer.

Em memória de Jörg Rohrer.



Glen More
Chronicles



Foi uma jornada excitante e ao mesmo tempo um primeiro passo. Antes de *Glen More II: Chronicles*, não havia *Funtails*. Este projeto é - e sempre será - nosso primeiro trabalho, com muito idealismo, algumas imperfeições e muita paixão e amor. Nós aprendemos muito: algumas coisas teríamos feito de maneira diferente e as faremos no futuro.

Mas várias coisas nós faríamos do mesmo jeito: com nosso amor pelos jogos, nós sempre trabalharemos duro para criar algo que faça sentido existir neste mundo. Do mesmo jeito que *Glen More II* começou, como uma ideia: Esse jogo deveria existir!

Agora existe.

