

Игра Мастера Крайера

# Гленн-Мор

ИГРЫ ГОРЦЕВ



 **LAVKA  
GAMES**

Правила игры

  
**Funtails**

## Состав игры (хроники)



12 дополнительных маркеров кланов

20 фишек ставок

Поле альтернативного подсчёта очков

12 карт пиршеств

4 щита кланов



8 фишек изменения подсчёта

20 фишек славы

8 жетонов представителей кланов

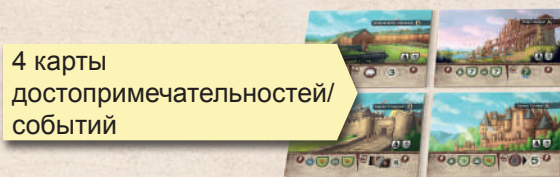
14 новых жетонов

8 фишек представителей кланов

Поле игр горцев

2 щита кланов

Жетон славы



4 карты достопримечательностей/событий



3 карты членов банды

Добавьте к хроникам 6 и 8 соответственно.

## Состав игры (хроника)

×1



11 карт чертежей



4 карты достопримечательностей



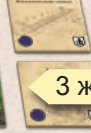
1 жетон личности



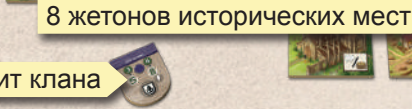
3 двойных жетона исторических мест



3 жетона чертежей



8 жетонов исторических мест



1 щит клана



×11



9 карт хроник



2 фишки для поля кланов



1 начальный жетон торговли



Планшет Алленарли



4 жетона приоритета



10 карт действий



5 проможетонов «На корм Кракену»



5 обновлённых жетонов озёр



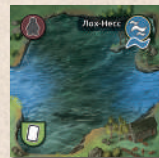
40 деревянных маркеров кланов

## Новые правила

### Новый символ озера



В базовой игре у озёр (жетонов с частью «Лох-» в названии) нет собственного символа вида, из-за чего было бы сложно ссылаться на них в правилах. Поэтому мы решили перепечатать все жетоны озёр из базовой игры, добавив на них соответствующий символ. Замените 5 жетонов озёр из базовой игры обновлёнными. Этот символ также встречается на некоторых новых жетонах.



### Символ раунда подсчёта



Две новые хроники дополнения «Игры горцев» изменяют правила раундов подсчёта. Поэтому мы добавили новый символ раунда подсчёта. Раунд подсчёта начинается, когда один из игроков выкладывает на рондель последний жетон в стопке, тем самым открывая символ со стрелкой, указывающей на таблицу подсчёта. Это и изображает новый символ. Эффекты с ним изменяют предстоящий раунд подсчёта.



### Символ исторического места



Исторические места — это новые жетоны, которые вы всегда строите поверх других жетонов в ваших владениях. Жетоны исторических мест можно отличить по фиолетовому символу вида и золотистому названию. Они могут быть любого вида, и для них есть особые правила стоимости и размещения (см. хронику 11). Несмотря на то, что жетоны исторических мест чем-то похожи на жетоны перестройки, они не считаются ими, а жетоны перестройки не считаются жетонами исторических мест.



## Хроника 9. Пиршества и причуды



Для 1–4 игроков.

Партии с этой хроникой длятся на 10 минут дольше.

Это сложная хроника с простыми правилами.

### КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ХРОНИКИ

Непросто постоянно расширять владения и наращивать влияние вашего клана. Но в Шотландии всегда можно повысить свой авторитет, закатив знатную пирушку. Хорошо продуманные празднества с вкуснейшим виски, встречи с уважаемыми гостями, пышные свадьбы и роскошные весенние фестивали помогут вам завоевать популярность и усилить влияние на другие кланы. Ваше здоровье!

### СОСТАВ ХРОНИКИ

Поле альтернативного подсчёта очков

12 карт пиршеств

20 фишек ставок (5 каждого цвета со значениями 1–5)

12 дополнительных маркеров кланов (3 каждого цвета)

4 щита кланов: Камерон, Иннс, Макдонелл, Маклейн

## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

Поместите щиты кланов в соответствующие ячейки поля кланов. Эффекты щитов кланов заменяют те, что изображены на поле кланов (если есть). Поместите рядом с ронделью поле альтернативного подсчёта очков.

Перемешайте все карты пиршеств и откройте 5 случайных.

Поместите их рядом с соответствующими числами на поле альтернативного подсчёта очков. Остальные карты положите в стопку рядом с ронделью. Каждый игрок получает по 5 фишек ставок своего цвета.

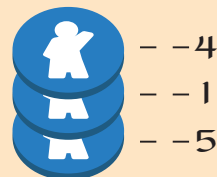


## НОВЫЕ ПРАВИЛА

Каждый игрок может попробовать использовать 5 открытых карт пиршеств, чтобы временно улучшить некоторые из своих 4 показателей во время раунда подсчёта. С этой целью перед каждым раундом подсчёта проводится фаза ставок, в которой игроки втайне делают ставки на пиршества.

Для этого участники складывают до 3 своих фишек ставок в стопки в порядке предпочтения пиршеств: фишка с наибольшим приоритетом наверху, а с наименьшим — внизу.

**Пример:** **Ирина** хочет в первую очередь использовать пиршество 4, затем 1 и 5. Она складывает свои фишки в стопку числом вниз: фишка 4 сверху, затем фишка 1 и фишка 5 снизу. Остальные 2 фишки ставок она откладывает в сторону также числом вниз.



Разрешается делать ставки меньше, чем на 3 пиршества. Например, Геннадий просто кладёт перед собой одну фишку 3. В таком случае считается, что его высшая ставка — на пиршество 3, а на другие пиршества он не делает ставок.

Как только все игроки сделали ставки, все поэтапно открывают их. На 1-м этапе все открывают верхние фишки ставок, платят стоимость, указанную на карте соответствующего пиршества, и кладут свои маркеры кланов на выбранные карты пиршеств. Несколько игроков могут выбрать одно и то же пиршество **на одном этапе**. Затем все открывают свои вторые фишки ставок. Теперь участники могут класть маркеры кланов только на те пиршества, которые никем не были выбраны на предыдущем этапе. Далее по тому же принципу игроки открывают третьи ставки, выкладывая маркеры только на пиршества, не выбранные никем на первых двух этапах.

## Хроника 9. Пиршества и причуды

**Пример:** Мария ставит фишки в порядке 4, 5, 1, а Ирина — в порядке 4, 1, 5. На 1-м этапе и Ирина, и Мария выкладывают свои маркеры на пиршество 4, т. к. там ещё нет маркеров (ведь это 1-й этап). Затем Ирина открывает ставку 1, а Мария — 5. Они обе могут выложить свои маркеры кланов на выбранные пиршества, т. к. на них ещё нет маркеров. На 3-м этапе ни Ирина, ни Мария не могут выложить свои маркеры кланов на выбранные пиршества, т. к. там уже есть маркеры после предыдущих этапов.



Если вы не можете воспользоваться пиршеством, вы не оплачиваете его стоимость, но и маркер клана на него **не выкладываете**. Каждый, кто выбрал пиршество, которое может использовать, **обязан** сделать это, если у него достаточно ресурсов. **В этой фазе нельзя пользоваться рынком для оплаты стоимости.** Если игрок не может оплатить пиршество, он **не выкладывает** на него свой маркер клана.

Маркеры кланов на картах пиршеств служат напоминанием их владельцам, что в предстоящем раунде подсчёта правила для них будут изменены определённым образом. Карты пиршеств дают бонусы при подсчёте очков всем игрокам, чьи маркеры кланов лежат на этих картах. Одна и та же категория подсчёта может быть изменена несколькими картами пиршеств.

В раунде подсчёта используйте поле альтернативного подсчёта очков.

**Пример:** Андрей приглашает к себе почётного гостя. Он тратит 1 ресурс и в этом раунде подсчёта считает, что у него на 2 жетона личностей больше.



**Стоимость**




## Хроника 9. Пиршества и причуды


После раунда подсчёта сбросьте пиршества, на которых есть хотя бы 1 маркер клана, и выложите на их место новые пиршества из стопки. Пиршества без маркеров кланов остаются в игре. Если стопка пиршеств опустела, перемешайте сброс и сформируйте новую стопку, продолжая при необходимости выкладывать карты пиршеств.

Все игроки забирают обратно свои маркеры кланов и фишки ставок до следующей фазы ставок, которая наступит перед следующим раундом подсчёта.


### НОВЫЕ ЩИТЫ КЛАНОВ



**Камерон.** Вы можете использовать до 5 фишек ставок (вместо 3). Таким образом, вы сможете использовать до 5 пиршеств, если другие игроки не выберут их раньше вас.

**Иннс.** Всякий раз, оплачивая стоимость пиршества, вы можете потратить 1  вместо 1 ресурса.

**Макдонелл и Маклейн.** Поместив свой маркер клана в эту ячейку, потратьте любой ресурс (можете купить его на рынке) и положите его на этот щит клана. До конца партии вы можете игнорировать этот вид ресурсов в стоимости пиршеств. Но вы **не можете** таким образом игнорировать стоимость .



**Пример:** **Ирина** поместила маркер клана в ячейку Маклейнов, а затем потратила и положила туда 1 дерево. Теперь она может игнорировать символы дерева  в стоимости пиршеств.

Это не снижает для неё стоимость , которую можно оплачивать любым ресурсом. Она может использовать дерево, чтобы оплачивать стоимость , но не может выбрать дерево для оплаты такой стоимости, а затем проигнорировать её.



# Хроника 10. Брёвна и Булыжники



Для 1–4 игроков.


Партии с этой хроникой длятся на 15 минут дольше.

Это хроника средней сложности.

## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ХРОНИКИ

В этой хронике вы проследите за сильнейшими членами вашего клана на их пути к славе и виски на всемирно известных играх горцев. Отправьтесь в Хайленд, победите всех соперников и используйте славу ваших чемпионов на благо клана.

## СОСТАВ ХРОНИКИ

Поле игр горцев (одна сторона для 2–4 игроков, вторая — для одиночной игры, см. хронику 12 )

Жетон славы

8 фишек представителей кланов (4 фишки метателей брёвен и 4 фишки толкателей камней)

8 двусторонних жетонов представителей кланов

20 фишек славы

14 жетонов для модуля «Игры горцев»: 3 жетона Н, 2 жетона А, 2 жетона Б, 4 жетона В,

3 жетона Г

8 двусторонних фишек изменения подсчёта

2 щита кланов: Рутвен, Мюррей

## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

Замешайте новые жетоны в соответствующие стопки (обозначены буквами на обороте). При игре с 1–3 участниками замешайте в стопку Н только жетон «Боререй и Кайли». При игре вчетвером замешайте все 3 жетона Н в стопку Н.

Поместите щиты кланов в соответствующие ячейки поля кланов.

Поместите на центральную шкалу поля игр горцев изображённые на ней награды.

Поместите метателей брёвен и толкателей камней на рейтинг 0 под нижние деления соответствующих шкал рейтинга на поле игр горцев. Левая шкала — это шкала рейтинга метателей брёвен, а правая — шкала рейтинга толкателей камней.

Поместите жетон славы слева от символа шотландца на рондели.

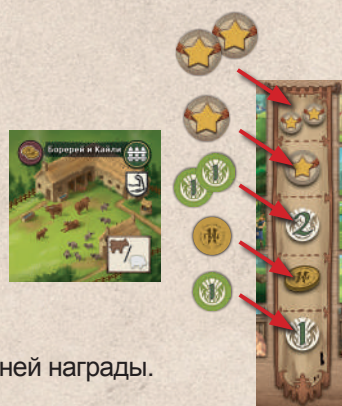
Каждый игрок получает 2 жетона представителей кланов.

## НОВЫЕ ПРАВИЛА

### РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ КЛАНОВ



У каждого участника есть 2 жетона представителей кланов, которые можно ввести в игру.

Когда игрок берёт свой первый жетон с символом ресурса (как правило, в свой первый ход), он помещает 1 из своих жетонов представителей кланов на верхнюю часть этого жетона с символом ресурса.







## Хроника 10. Брёвна и Бульжники

Символ в верхнем правом углу жетона представителя клана должен совпадать с символом вида жетона, на который вы его кладёте. Таким образом, жетон метателя брёвен можно поместить только на жетон материала , а жетон толкателя камней — только на жетон животного .

**Жетоны представителей кланов никогда не могут находиться или передвигаться на соседние по вертикали или горизонтали жетоны. Между ними всегда должен быть хотя бы 1 жетон.**

Каждый раз, когда игрок выкладывает жетон с символом ресурса, он может переложить 1 жетон представителя клана на этот новый жетон. При необходимости переверните жетон представителя клана, чтобы его символ совпадал с символом вида жетона, на который вы его кладёте.

### ТРЕНИРОВКА ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ КЛАНОВ

Выкладывая жетон по соседству с жетоном представителя клана или перестраивая жетон с ним, в дополнение к обычным активациям вы можете отправить на тренировки своего представителя клана. Если активируется **жетон материала**  с жетоном представителя клана, продвиньте фишку метателя брёвен на 1 деление вверх по шкале рейтинга метателей брёвен. Если активируется **жетон животного**  с жетоном представителя клана, продвиньте фишку толкателя камней на 1 деление вверх по шкале рейтинга толкателей камней.



### ПОЛУЧЕНИЕ НАГРАД

Когда фишка вашего представителя клана достигает рейтинга 1, 2 или 5 (считая снизу), вы можете один раз применить эффект этого нового деления. Когда фишка достигает рейтинга 3 или 4, возьмите соответствующую фишку изменения подсчёта очков. Она принесёт вам бонус в следующем раунде подсчёта.

Вы также решаете, взять ли награду только что достигнутого деления центральной шкалы. Каждый раз, когда ваша фишка представителя клана должна продвинуться выше рейтинга 5, получайте вместо этого 2 ПО.

### ЦЕНТРАЛЬНАЯ ШКАЛА

Решив получить награду центральной шкалы, поместите 1 свой маркер клана на соответствующее деление. Он остаётся там до конца раунда, запрещая вам получать другие награды центральной шкалы. У вас может быть только 1 маркер клана на этой шкале. Получив награду центральной шкалы, вы не сможете выбрать ещё одну в этом же раунде, пока поле игр горцев не обновится после раунда подсчёта.



## ИЗМЕНЕНИЯ В РАУНДАХ ПОДСЧЁТА

В начале каждого раунда подсчёта игрок, чей метатель брёвен находится выше всех на шкале рейтинга (или все претенденты при ничьей), получает фишку славы. Затем игрок, чей толкатель камней находится выше всех на шкале рейтинга (или все претенденты при ничьей), также получает фишку славы.

К четырём категориям подсчёта добавляется пятая: количество фишек славы каждого игрока сравнивается с наименьшим их количеством среди всех игроков. Начисление очков проходит по обычной таблице подсчёта очков (если вы играете с хроникой 9 «Пиршества и причуды», используйте поле альтернативного подсчёта очков).



В раунде подсчёта примените временные бонусы фишек изменения подсчёта, которые вы могли получить, достигнув рейтингов 3 и 4. После подсчёта верните эти фишки в общий запас.

Затем все фишки представителей кланов возвращаются на рейтинг 0, маркеры кланов на центральной шкале возвращаются в личные запасы игроков, а на пустые клетки центральной шкалы вновь выкладываются награды.

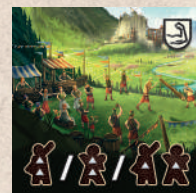
## НОВЫЕ ЖЕТОНЫ

### ЖЕТОНЫ ТУРНИРОВ

Такие жетоны не добавляются в ваши владения. Вместо этого примените их эффект и уберите из игры.

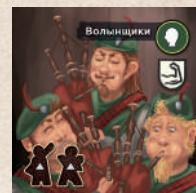
Одноразовый эффект: вы можете либо повысить рейтинг обоих ваших представителей клана на 1, либо повысить рейтинг любого вашего представителя клана на 2.

Применяйте эффекты повышения рейтинга и решайте, взять ли награду центральной шкалы (если вы ещё не брали её), по очереди для каждого повышения.



### ЖЕТОНЫ ЗРИТЕЛЕЙ

Такие жетоны личностей **не позволяют** выложить маркер клана на поле кланов. Вместо этого они повышают рейтинг ваших представителей кланов на поле игр горцев. Они всё ещё учитываются при подсчёте ПО за жетоны личностей.



### ЖЕТОНЫ СЛАВЫ

Стоимость таких жетонов оплачивается фишками славы.

### Триумфальное возвращение

Одноразовый эффект: вместо активации всех соседних жетонов активируйте все жетоны в ряду и столбце с этим жетоном.



## Хроника 10. Брёвна и булыжники

### Важные друзья

Одноразовый эффект: поместите маркер клана на поле кланов, не оплачивая стоимость дорог. Вы можете поместить маркер клана в ячейку, уже занятую другим игроком.

Вы не можете забрать жетон Дэвида Юма у другого игрока, поместив маркер клана в ячейку Маккеев.



### Родина героя

Одноразовый эффект: вы можете переставить 1 из своих шотландцев с любого жетона в свой родовой замок.



## НОВЫЕ ЩИТЫ КЛАНОВ

**Рутвен.** Повысьте рейтинг своего толкателя камней на 2.

Получите 1 виски.

**Мюррей.** Повысьте рейтинг своего метателя брёвен на 2.

Поместите 1 шотландца на любой свой жетон.



## Хроника 11. Планирование и процветание

X1

Для 1–4 игроков.

Партии с этой хроникой длятся на 15 минут дольше.

Это сложная хроника.



## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ХРОНИКИ

С технологическим развитием Северо-Шотландского нагорья становится возможным строительство сложных конструкций. Чтобы усилить влияние своего клана, вам предстоит возводить невероятные мосты и восстанавливать замки из руин, а также прокладывать новые торговые пути, воздвигать крепости и благоустраивать свои деревни и озёра исторически важными строениями.

Когда медленных и постепенных изменений становится недостаточно, пора принимать радикальные меры (например, превратить тихую деревню в крупный винокурный завод). Реконструкция владений потребует грандиозных усилий и тщательного планирования, но разве это проблема для такого продвинутого клана, как ваш?

## СОСТАВ ХРОНИКИ

11 карт чертежей

8 жетонов исторических мест: 4 жетона А, 3 жетона Б, 1 жетон В

3 двойных жетона исторических мест

3 жетона чертежей: 1 жетон А, 2 жетона Б

1 жетон личности (Майкл Скот)

4 карты достопримечательностей

1 щит клана (Огилви)

## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

Поместите щит клана в соответствующую ячейку поля кланов.

Поместите 11 карт чертежей и 3 двойных жетона исторических мест лицевой стороной вверх рядом с ронделью.

Замешайте 8 жетонов исторических мест и 3 жетона чертежей в соответствующие стопки (обозначены буквами на обороте).

## НОВЫЕ ПРАВИЛА

Эта хроника использует новый вид жетонов — исторические места. Эти жетоны добавляются в ваши владения не сразу: они требуют планирования и длительного строительства. Взяв такой жетон с рондели, игрок берёт соответствующую карту чертежа и кладёт жетон на неё, а не в свои владения.

В конце каждого своего хода игрок может положить 1 свой ресурс (в том числе купленный на рынке) на каждую свою карту чертежа.

Поместив второй ресурс на карту чертежа, игрок обязан немедленно разместить соответствующий жетон исторического места **поверх** жетона в своих владениях (его вид должен совпадать с указанным на карте чертежа), соблюдая правила размещения. Затем игрок сбрасывает эту карту чертежа и 2 лежащих на ней ресурса.

**Важно!** Некоторые жетоны исторических мест нужно строить поверх жетонов, не совпадающих с ними по виду. Жетоны исторических мест не считаются жетонами перестройки.

Жетон исторического места активирует сам себя и все соседние жетоны. Однако помните, что **вы не можете активировать какой-либо жетон несколько раз в ход** (вы могли активировать некоторые из этих жетонов ранее в тот же ход, разместив жетон с рондели по обычным правилам).



### Помещённый ресурс



Карта чертежа

Жетон исторического места

## ОДНОРАЗОВЫЕ ЭФФЕКТЫ С УСЛОВИЕМ

Большинство одноразовых эффектов жетонов исторических мест можно применить, только если вы выполнили определённые условия при их размещении. Для применения таких эффектов необходимо, чтобы по вертикали или горизонтали от них находились жетоны определённого вида, как указано на карте чертежа. **Соседствующие по диагонали жетоны не учитываются при выполнении таких условий.** Каждый одноразовый эффект можно применить только 1 раз. Например, если 3 соседних жетона выполняют условие карты чертежа, вы всё равно применяете эффект только 1 раз.

**Пример:** в этом случае вы получите 3 ПО, поместив жетон по соседству с жетоном деревни (🏠), если при этом по соседству не будет жетона торговли (🤝).



## ДВОЙНЫЕ ЖЕТОНЫ ИСТОРИЧЕСКИХ МЕСТ

Каждому двойному жетону исторического места соответствует жетон чертежа, замешанный в одну из стопок. Жетоны чертежей необходимы, т. к. двойной жетон нельзя замешать в стопку жетонов (он будет выступать). Взяв жетон чертежа с рондели, возьмите также карту этого чертежа и положите на неё соответствующий двойной жетон. Затем уберите взятый жетон чертежа из игры.



Жетон чертежа

Оплатив стоимость двойного жетона исторического места (минимум за 2 хода), вы обязаны немедленно поместить его в свои владения. И сами двойные жетоны, и их карты чертежей двусторонние: их лицевые и обратные стороны различаются. Вы можете выбрать любую сторону, но должны выполнить условия обеих половин выбранной стороны жетона.

### Пример:

Чтобы построить Каледонский канал, вы должны поместить его поверх замка на реке и деревни на реке справа от замка.

Или же вы можете поместить его поверх двух деревень на реке.



Жетон родины не получится целиком накрыть жетоном Каледонского канала, т. к. на нём замок находится справа от деревни. Но если вы поместите деревню справа от жетона родины, то сможете положить жетон Каледонского канала поверх родового замка и этой деревни.

Двойные жетоны исторических мест при размещении активируют все соседние жетоны (до 10) и сами себя. Как только вы помещаете их в свои владения, они считаются 2 отдельными жетонами, как и ваш жетон родины с начальной деревней и родовым замком.

## НОВЫЙ ЩИТ КЛАНА

**Огилви.** Немедленно получите победные очки за жетоны исторических мест в ваших владениях (двойной жетон в этом случае считается 1 жетоном исторического места), включая те, что были перестроены: **5 ПО**, если у вас хотя бы 3 жетона исторических мест, или **8 ПО**, если у вас хотя бы 4 жетона исторических мест.



## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце игры потеряйте 3 ПО за каждый взятый, но не построенный жетон исторического места. Непостроенные исторические места не учитываются в размере ваших владений.



## СОВЕТЫ ДЛЯ ВЫСОКОГОРНЫХ СТРОИТЕЛЕЙ

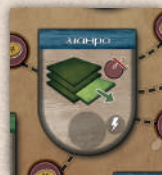
Поместить двойной жетон поверх 2 жетонов, которые перестраивали разное количество раз, может быть непросто. В таком случае используйте жетоны чертежей, убранные из игры, чтобы компенсировать разницу в высоте.

Некоторые жетоны исторических мест можно построить поверх своего родового замка. При подсчёте очков за шотландцев в вашем родовом замке построенный поверх него жетон по-прежнему считается родовым замком.

## ИСТОРИЧЕСКИЕ МЕСТА И ПОЛЕ КЛАНОВ

### Как клан Манро взаимодействует с жетонами исторических мест?

С помощью эффекта клана Манро вы можете взять из сброса жетон исторического места. В таком случае возьмите соответствующую карту чертежа и положите жетон исторического места на неё. Затем положите на неё 1 любой ресурс из общего запаса. В конце этого или любого из последующих ходов вы можете потратить второй ресурс, чтобы построить жетон исторического места (если в ваших владениях есть подходящие жетоны). Проверьте выполнение условий одноразового эффекта как обычно.



### Как клан Макмиллан и другие эффекты, позволяющие убирать жетоны, взаимодействуют с двойными жетонами исторических мест?

Двойной жетон исторического места нельзя убрать с помощью эффекта клана Макмиллан и аналогичных эффектов, если только вам не позволит убрать 2 жетона одновременно (например, жетоном Лох-Морар). В таком случае вы можете выбрать и убрать из игры обе половины 1 двойного жетона исторического места.



## ПРИЛОЖЕНИЕ. СИМВОЛЫ

### Каледонский канал


Когда любая половина этого двойного жетона активируется, он приносит 1 ПО и 1 очко движения. Вы получаете ПО, даже если не тратите очко движения.

### Новый форт Джордж

В раундах подсчёта шотландцы на обеих половинах этого двойного жетона считаются шотландцами в вашем родовом замке.





### Аббатство Мелроуз

Если аббатство Мелроуз размещается по соседству с жетоном озера , вы получаете жетон Майкла Скота.

Он действует как обычный жетон личности, взятый с рондели (позволяет выложить маркер клана на поле кланов и считается 1 жетоном личности в раундах подсчёта).



### Замок Стерлинг

Каждый раз, когда вы активируете замок Стерлинг, можете потратить 2 монеты , чтобы получить 2 любых ресурса из общего запаса и поместить их на этот жетон. Вы **не можете** потратить только 1 монету , чтобы получить 1 ресурс. Помните, что на любом жетоне может быть не более 3 ресурсов. Используйте или продайте лишние ресурсы перед активацией этого жетона.




### КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ХРОНИКИ

В этой главе описывается механика, позволяющая добавить искусственного игрока, её сиятельство Алленарли. Она занимает место второго игрока, так что с её помощью вы можете сыграть в «Глен-Мор II. Хроники» в одиночку.

Чтобы облегчить вам жизнь, Алленарли будет играть по собственным упрощённым правилам. Все правила, не обозначенные здесь, остаются такими же, как и в обычной партии. Вы играете по правилам для нескольких участников.

**Примечание разработчика:** Алленарли — представительница вида Автом — искусственных противников, созданных на основе схожих механик.

Слово «автома» происходит от итальянского слова *automaton*, т. к. события первой игры с Автомой — «Виноделия» — происходят в Италии.

Алленарли позволяет играть почти со всеми хрониками, входящими в «Глен-Мор II. Хроники» и это дополнение. Можете пропускать правила в зелёных рамках с символом , если играете без других хроник.



### СОСТАВ ХРОНИКИ

Планшет Алленарли

10 карт действий

4 жетона приоритета

1 начальный жетон торговли (двусторонний)

2 фишки для поля кланов (синяя и фиолетовая)

9 карт хроник (по одной для хроник 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10 и 11)

**Примечание:** Алленарли позволяет играть с хроникой 8 и промохроникой А «Что таится внизу», но для них нет карт.


Алленарли не позволяет играть с хроникой 4, т. к. для неё требуется хотя бы 3 участника.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к обычной игре вдвоём (включая кубик). Вместо родовых владений у Алленарли есть свой **планшет**, чтобы вам было проще располагать компоненты, которые она будет использовать в ходе партии. Бросьте кубик, чтобы определить первого игрока: если выпало **1**, Алленарли ходит первой. В противном случае первым ходите вы. Алленарли не получает начальных монет.

## Хроника 12. Алленарли (режим одиночной игры)

### ПЛАНШЕТ АЛЛЕНАРЛИ

В верхней части планшета находится ряд ячеек, в которых Алленарли будет размещать жетоны торговли, приносящие ей победные очки. В левом верхнем углу находится место для камней , которые Алленарли будет получать для последующего обмена на победные очки. В центре планшета указаны 4 категории, сравниваемые в раундах подсчёта (слева направо: шотландцы, достопримечательности, бочки виски и жетоны личностей). В нижней части располагаются ячейки для жетонов приоритета.



Выберите **уровень сложности** (см. с. 17) и поместите соответствующий начальный жетон торговли в крайнюю левую ячейку в верхней части планшета.

Поместите 1 шотландца в ячейку соответствующей категории подсчёта.

Перемешайте 4 жетона приоритета и поместите их в случайном порядке лицевой стороной вверх в предназначенные для них ячейки в нижней части планшета.

Перемешайте карты действий и поместите их лицевой стороной вниз рядом с планшетом Алленарли — это её **колода действий**. Сбросьте 2 верхние карты из колоды лицевой стороной вниз — это стопка сброса.

Поместите синюю фишку для поля кланов в ячейку **Макдонеллов**, а фиолетовую — в ячейку **Синклеров**.

Не используйте прожетоны кланов из набора 2 (2019 года), играя с Алленарли.

Если вы играете с хрониками, для которых есть специальные карты хроник, возьмите их и разложите в порядке возрастания номеров: 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11. Дополнительные правила для подготовки игры с хрониками описаны в соответствующих разделах.





## УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Уровень сложности Алленарли определяет **начальный жетон торговли**, выкладываемый на её планшет при подготовке, а также количество раундов подсчёта, в которых она **получает победные очки за предметы на своём планшете**.

### Аблаx (очень лёгкий)

- Начальный жетон торговли — Питтенуим
- Раунды подсчёта, приносящие ПО за предметы: 1-й и 2-й
- Дополнительное правило: когда Алленарли берёт жетон торговли, она не получает 1 камень
- Дополнительное правило: когда Алленарли берёт жетон личности, она не получает 2 ПО



### Дус (лёгкий)

- Начальный жетон торговли — Питтенуим
- Раунды подсчёта, приносящие ПО за предметы: 1–3-й
- Дополнительное правило: когда Алленарли берёт жетон торговли, она не получает 1 камень



### Рэглар (обычный)

- Начальный жетон торговли — Тап О'Нот
- Раунды подсчёта, приносящие ПО за предметы: 1–3-й



### Скелп (сложный)

- Начальный жетон торговли — Тап О'Нот
- Раунды подсчёта, приносящие ПО за предметы: 1–4-й

### Бодах (очень сложный)

- Начальный жетон торговли — Тап О'Нот
- Раунды подсчёта, приносящие ПО за предметы: 1–4-й
- Дополнительное правило: когда Алленарли берёт жетон материала или животного, она получает 3 камня







## ЧЕГО АЛЛЕНАРЛИ НЕ ДЕЛАЕТ?

- Она **никогда** не оплачивает стоимость жетонов, которые берёт.
- Она получает **только** то, что описано в правилах этой хроники.
- Она **не строит** в своих родовых владениях.

## ИЗМЕНЕНИЯ НА РЫНКЕ

Алленарли ничего не покупает и не продаёт на рынке. Вместо этого вводятся 2 новых правила:

- **Пополнение ячеек для 1 монеты.** В начале хода Алленарли во все пустые ячейки рынка для 1 монеты выкладывайте 1  из общего запаса. Таким образом, в свой следующий ход вы точно сможете продать хотя бы 1 ресурс каждого вида.
- **Вы можете купить ресурс, даже если его ячейка для 3 монет заполнена.** В таком случае вы платите   в общий запас и  Алленарли. Вы можете купить сколько угодно ресурсов таким образом. В конце игры Алленарли получает 1 ПО за каждую свою монету.

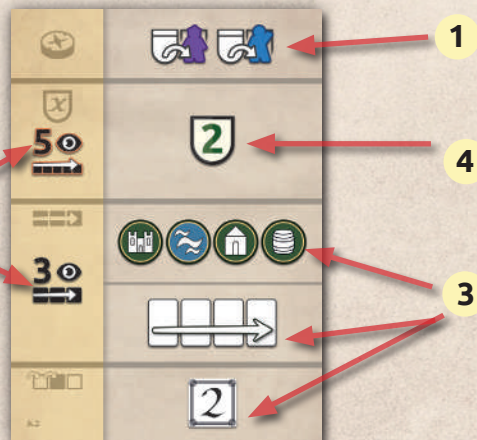
## Хроника 12. Алленарли (режим одиночной игры)

### СТРУКТУРА КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Карты действий состоят из нескольких частей:

1. Движение фишек по полю кланов.
2. **Дальность поиска.** Количество жетонов перед фишкой Алленарли, которое она просмотрит в поисках нужных символов.
3. **Список выбора.** Ряд предпочитаемых символов для выбора жетона.

4. **Список выбора хроник.** Используется только с определёнными хрониками.




### ХОД АЛЛЕНАРЛИ


Шотландец Алленарли на рондели используется для определения очередности хода так же, как фишка игрока-человека.

Если в ход Алленарли колода действий пуста, перемешайте **все** карты действий, сформировав новую колоду, и сбросьте 2 верхние карты лицевой стороной вниз.

Возьмите верхнюю карту колоды действий.

### ИЗМЕНЕНИЯ НА РЫНКЕ И ПОЛЕ КЛАНОВ

**Рынок.** Поместите  из общего запаса в каждую пустую ячейку рынка для 1 монеты.

**Поле кланов.**  За каждый символ движения фишки в верхней части карты действия передвиньте соответствующую фишку в следующую пустую ячейку клана.

2 фишки, помещённые на поле кланов при подготовке, следуют по круговой траектории и определяют, в какую ячейку клана Алленарли выложит маркеры клана, взяв жетон личности. Фишки перемещаются следующим образом:

Синяя и фиолетовая фишки следуют каждая по своей траектории, проходящей через все ячейки клана их цвета от верхней до нижней. Из нижней ячейки фишка вновь передвинется в верхнюю, где была в начале игры. Эти траектории не учитывают пунктирные линии, изображённые на поле кланов, и фишки перемещаются от одной ячейки своего цвета к другой по прямой (см. «**Схема движения по полю кланов**» на с. 34).



Перемещаясь, фишка «перепрыгивает» через ячейки, занятые маркерами кланов. Если фишка находится в последней пустой ячейке этого цвета, она не двигается.

### РОЗЫГРЫШ СПИСКА ВЫБОРА


Алленарли продолжает свой ход, выполняя следующие 2 этапа в указанном порядке:

1. Она выбирает жетон, используя символы в списке выбора и правила, указанные в разделе «**Выбор жетона**» (см. с 19).
2. Она **размещает жетон** на предназначенное для него место на своём планшете или рядом с ним и получает бонусы в зависимости от его вида.

**Примечание:** каждый ход Алленарли выбирает ровно 1 жетон.

## Хроника 12. Алленарли (режим одиночной игры)

### ВЫБОР ЖЕТОНА

**3**  Посмотрите на значение дальности поиска в используемой секции карты действия.  
**⇒** Это количество жетонов перед фишкой Алленарли, из которых она будет выбирать желаемый. Они называются **доступными жетонами**.

Каждый ряд в списке выбора на карте действия состоит из 1 или нескольких символов, 4 силуэтов жетонов приоритета со стрелкой или числа в рамке. Когда Алленарли берёт карту действия, используйте ряды списка выбора сверху вниз, пока она не возьмёт 1 жетон.

Символы на картах соответствуют 8 символам видов, изображённым в правых верхних углах жетонов. Выбирая жетон, Алленарли игнорирует правила перестройки, реки и все остальные требования, не упомянутые в этом разделе правил.

Если в ряду изображён символ хроники, сверьтесь с правилами хроник, с которыми играете, чтобы определить, что соответствует этому символу. Если вы играете без хроник, игнорируйте символы на рисунке ниже.



**Ряд из 1 или нескольких символов.** Если текущий ряд списка выбора состоит из символов, проверяйте их по одному, начиная с крайнего левого. Посмотрите на каждый доступный жетон, начиная от фишки шотландца Алленарли, пока не найдёте жетон с нужным символом. Алленарли забирает себе этот жетон, размещает его, и её ход немедленно завершается. Если жетона с нужным символом нет среди доступных, ищите следующий символ в ряду.



**4 силуэта жетонов приоритета со стрелкой.** Если в текущем ряду списка выбора изображены силуэты жетонов приоритета, используйте символы в верхней части жетонов приоритета так же, как ряд из 1 или нескольких символов (см. выше).



**Число в рамке.** Если Алленарли не смогла выбрать жетон по всем предыдущим рядам, проверьте число в рамке в последнем ряду и возьмите соответственно 1-й, 2-й или 3-й ближайший к её шотландцу жетон с рондели.



### АЛЛЕНАРЛИ И КОНЕЦ СВЕТА

Когда шотландец Алленарли приближается к жетону конца света, её дальность поиска сокращается до жетона, находящегося непосредственно перед жетоном конца света. Если она не выбирает ни один жетон из доступных, она начинает процесс поиска с самого начала, но теперь её дальность поиска расширяется до первой пустой клетки за жетоном конца света.

### РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНА

В отличие от вас Алленарли не строит родовые владения. Она просто помещает жетоны в определённые места своего планшета, чтобы получать ПО. Если для какого-то жетона в правилах не оговорено конкретное место, кладите его в стопку рядом с её планшетом. Алленарли может получить дополнительные предметы в зависимости от символов на жетонах.

Если на жетоне изображён 1 или несколько из указанных символов, выполните следующее:



**Шотландец.** Возьмите 1 шотландца из запаса Алленарли и поместите его в соответствующую область на планшете.




**Достопримечательность.** Возьмите соответствующую жетону карту достопримечательности и поместите на предназначенное для неё место на планшете. Алленарли не применяет эффекты карты.





**Жетон виски.** Возьмите   из общего запаса и поместите на предназначенное для них место на планшете.



**Жетон личности.** Поместите жетон на предназначенное для него место на планшете. Передвиньте каждую фишку Алленарли на поле кланов, стоящую в ячейке с маркером клана, в следующую пустую ячейку. Затем поместите по маркеру клана в обе ячейки с фишками. Алленарли не применяет эффекты кланов. У Алленарли всего 10 маркеров клана. Если во всех ячейках кланов цвета одной из фишек есть маркер клана или если Алленарли выложила все 10 маркеров, уберите эту фишку с поля кланов. Алленарли получает .




**Жетон материала или животного.** Возьмите   из запаса и поместите на предназначенное для них место рядом с планшетом.



**Жетон торговли.** Алленарли немедленно получает **наименьшее** возможное количество ПО за обмен на этом жетоне. При этом ей не нужны ресурсы, требуемые для обмена, и она ничего не возвращает в общий запас.



Поместите этот жетон над её планшетом. Кладите новые жетоны справа от предыдущих в линию (так, чтобы они лежали в том порядке, в каком вы их брали). У Алленарли может быть сколько угодно жетонов торговли.

Возьмите  из общего запаса и поместите на предназначенное для него место рядом с планшетом.

## Хроника 12. Алленарли (режим одиночной игры)

### Пример:

Алленарли берёт жетон Гленгорма и помещает его над своим планшетом справа от взятых до этого жетонов торговли. Затем она получает 5 ПО (наименее ценный обмен на жетоне) и 1 камень.



**Примечание:** во всех примерах представлена Алленарли обычной сложности.

## РАУНД ПОДСЧЁТА

### КАТЕГОРИИ ПОДСЧЁТА

Подсчитайте очки по обычным правилам, но в порядке, указанном жетонами приоритета (слева направо). В первых 3 раундах подсчёта жетоны приоритета меняют порядок в зависимости от того, сколько ПО вы или Алленарли набрали за каждую категорию.

После подсчёта каждой категории:

- Если вы или Алленарли набрали 3, 5 или 8 ПО, переложите жетон приоритета слева от остальных.
- Если вы или Алленарли набрали 1 или 2 ПО, жетон остаётся на месте.
- Если никто из вас не получил ПО, переложите этот жетон справа от остальных.



Подсчитав очки по 1 разу за каждую из 4 категорий, выложите жетоны приоритета на предназначенные для них места в новом порядке.

## Хроника 12. Алленарли (режим одиночной игры)

### АЛЛЕНАРЛИ ОБМЕНИВАЕТ РЕСУРСЫ НА ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

После каждого раунда подсчёта (включая итоговый) Алленарли обменивает ресурсы на победные очки, используя все свои жетоны торговли.

Начиная с крайнего правого жетона торговли, сравните количество требуемых для обмена ресурсов с количеством камней у Алленарли. Вид ресурсов не имеет значения, важно только их количество.

Если на жетоне указано несколько вариантов обмена, проверьте каждый из них, начиная с приносящего больше ПО.

Если у Алленарли столько же камней, сколько требуется ресурсов, или больше, она сбрасывает 1 камень (всего 1, а не количество, обозначенное на жетоне) и получает указанное число ПО.


Повторяйте описанные выше шаги, пока не проверите все её жетоны торговли.

**Пример:** у Алленарли 4 камня. Она проверяет свои жетоны торговли, начиная с крайнего правого. Хайлендский рынок требует 3 ресурса для обмена, поэтому она сбрасывает 1 камень и получает 7 ПО. Затем она проверяет жетон Гленгорма: наибольший вариант обмена требует 3 ресурса, поэтому она сбрасывает ещё 1 камень и получает ещё 8 ПО.

У Алленарли осталось 2 камня, поэтому она сбрасывает ещё 1 камень и получает ещё 5 ПО за второй вариант обмена Гленгорма. Ярмарка в Томинтоуле требует 3 ресурса, а у Алленарли остался всего 1 камень, поэтому она ничего не получает за этот жетон. Наконец, она сбрасывает свой последний камень, чтобы получить 2 ПО за Тап О'Нот. Всего она получила 22 ПО.



### АЛЛЕНАРЛИ ПОЛУЧАЕТ ПО ЗА ПРЕДМЕТЫ НА ПЛАНШЕТЕ

Алленарли получает  за каждого шотландца, карту достопримечательности, бочку виски и жетон личности на её планшете.

**Примечание:** на некоторых **уровнях сложности** Алленарли получает ПО только в **определённых** раундах подсчёта (см. «Уровни сложности» на с. 17).

### КОНЕЦ ИГРЫ

#### РАЗМЕР ВЛАДЕНИЙ

Как и игрок-человек, Алленарли может потерять ПО из-за размера владений.

Определите размер родовых владений Алленарли:

- Посчитайте все жетоны, которые она получила любым образом в ходе партии, включая жетоны торговли, но не включая жетоны личностей.
- Жетоны перестройки считаются обычными жетонами, они не уменьшают размер её владений.

#### ПОСЛЕДНИЕ ЭТАПЫ

Алленарли получает победные очки за оставшиеся камни по курсу, указанному на жетоне Тап О'Нота (2 ПО за камень) или Питтенуима (1 ПО за 2 камня; округляйте вниз), в зависимости от уровня сложности.

Алленарли получает 1 ПО за каждую монету в её личном запасе.

В случае ничьей вы выигрываете.


### ОБЩИЕ ПРАВИЛА ХРОНИК

На некоторых картах действий указаны особые символы, используемые с хрониками и активирующие эффекты, указанные в правилах для хроник.



В правилах для хроник также упоминаются символы, связанные с символами на картах действий. Например: правила хроники с таким символом активируются, когда на текущей карте действия есть символ с числом 4 или меньше.

Символы с числами всегда находятся в верхней части списка выбора на карте действия.

Символ  может встречаться и среди обычных символов в списке выбора. Если при поиске жетона Алленарли доходит до этого символа, проверьте, есть ли связанное с ним правило на используемой карте хроники.

Если Алленарли выбирает жетон по правилам хроники, она забирает его и прекращает поиск. Если она не может выбрать жетон по правилам хроники, то продолжает поиск по обычным правилам.



## Хроника 12. Алленарли (режим одиночной игры)




**Пример 1:** у хроники 1 следующие правила выбора жетона:



Алленарли берёт карту действия, изображённую на рисунке ниже.



На ней присутствует символ . Активируется первое правило хроники из-за верхнего символа на карте хроники 1. Алленарли ищет жетон с символом , но среди доступных жетонов такого нет. Она переходит к следующему символу карты действия.

Среди доступных жетонов нет и жетона с символом , поэтому Алленарли использует следующий символ на карте () и ищет жетон с символом . Она находит нужный жетон среди доступных и прекращает поиск.

Когда выбор жетона завершён, могут активироваться другие правила хроники.

### НЕСКОЛЬКО ХРОНИК

Если вы играете сразу с несколькими хрониками, используйте их правила выбора в порядке возрастания номеров: 1, 2, 3, 5, 6, 10, 11.

**Примечание:** хроники 7, 8, 9 и А не упомянуты, т. к. они не используют этот алгоритм выбора жетона.



**Пример 2:** у хроник 1 и 5 следующие правила:




Хроника 1 



 Хроника 5



Алленарли берёт карту действия из примера 1. Сначала она ищет жетон с символом , но среди доступных жетонов такого нет. Она не учитывает символ , потому что он активируется только символом с числом 1, а на карте действия символ с числом 4.

Затем она проверяет, есть ли жетон с символом , но не находит и его. Следующим идёт символ . Алленарли находит жетон с соответствующим ему символом , забирает его себе и прекращает поиск.




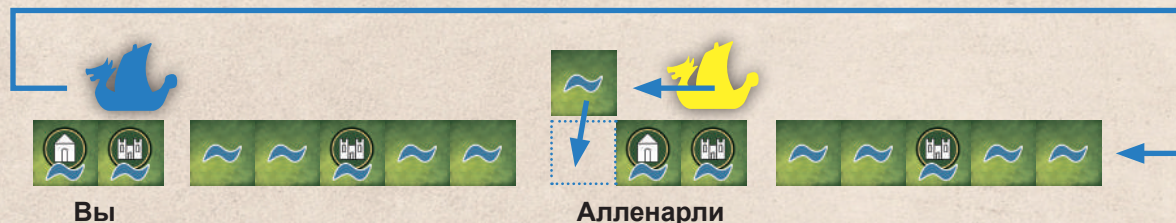
## Хроника 12. Алленарли (режим одиночной игры)

### ХРОНИКА 1. ГРЕБНАЯ ГОНКА НА «ДРАКОНАХ»



При подготовке к игре выдайте Алленарли жетон родины и расположите нейтральные реки и фишки лодок, как изображено на рисунке ниже (считайте, что Алленарли сидит справа от вас на той же стороне стола).



- Алленарли не учитывает жетон начала гонки при выборе жетона.
- Когда она берёт жетон , кладите его слева (по часовой стрелке) от её реки, если только это не жетон торговли — такие жетоны кладите над её планшетом, как обычно.



В ходе гонки при выборе жетона она применяет следующие правила:

- Она получает  за каждый символ  на взятых ею жетонах.
- Её жетон родины учитывается в размере её владений.



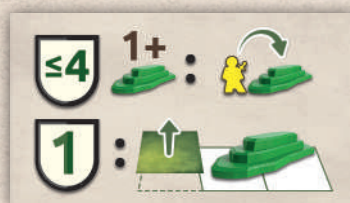
### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛОДКИ АЛЛЕНАРЛИ



В ходе гонки Алленарли перемещает свою фишку лодки следующим образом:

- В конце каждого своего хода она перемещает свою фишку лодки на 2 жетона влево (по часовой стрелке).
- Если на текущей карте действия есть символ хроники с числом, она перемещает лодку ещё на 1 жетон, а если это число — 1, то ещё на 1.
- Каждый раз, когда её лодка достигает замка, Алленарли сбрасывает с него 1 случайную фишку награды и ничего не получает.

### ХРОНИКА 2. ГОРЕЦ. ДОЛЖЕН ОСТАТЬСЯ ТОЛЬКО ОДИН

Алленарли применяет следующие правила при выборе жетона:



-  означает, что если на горе есть хотя бы 1 предмет и нет вашего шотландца, она останавливается на горе.
-  означает, что она забирает жетон непосредственно перед горой, если он там есть.

## Хроника 12. Алленарли (режим одиночной игры)




Также она всегда применяет следующее правило:



В любой момент, когда и ваша фишка, и кубик находятся **за горой** (по часовой стрелке между горой и пустой клетки рондели), и фишка Алленарли должна переместиться через гору, она вместо этого перемещается на гору.

Алленарли игнорирует гору, когда ищет жетон на определённой дальности от своей фишки на рондели.

### ПРЕДМЕТЫ НА ГОРЕ

- Каждый раз, когда фишка Алленарли перемещается через гору, положите на неё  из общего запаса. Эти ПО получает любой игрок, покидающий гору.
- Каждый раз, когда фишка Алленарли покидает гору, она получает все ПО, что там лежат, а также  за каждый ресурс или . Верните все ресурсы и монеты с горы в общий запас.

### ХРОНИКА 3. ОДНОБОЧКОВЫЙ ВИСКИ СТАРИНЫ ДЖЕЙМИ

При подготовке к игре Алленарли не получает карту погребца.







Выбирая жетон, она игнорирует жетон продажи однобочкового виски, если на нём стоит ваша фишка или если он считается заполненным при игре вдвоём.

При выборе жетона она применяет следующие правила:



означает незаполненный жетон продажи однобочкового виски (при игре вдвоём).

- Если Алленарли берёт жетон с символом , она получает .
- Если она перемещается на жетон продажи однобочкового виски, то кладёт на него столько виски, сколько разрешено при игре вдвоём.
- Если её фишка перемещается через жетон продажи однобочкового виски, на который она могла бы поместить виски, и при этом на текущей карте действия есть символ хроники с числом, Алленарли кладёт на этот жетон 1 бочку виски.

Помещая виски на жетон продажи однобочкового виски, Алленарли по возможности берёт бочки со своего планшета и получает  за каждую. Если у неё недостаточно бочек виски на планшете, недостающие она выкладывает из общего запаса и получает  за каждую.

### ХРОНИКА 4. МОЛОТ ШОТЛАНДЦЕВ

Эту хронику нельзя использовать с Алленарли, т. к. для неё требуется минимум 3 игрока.






## Хроника 12. Алленарли (режим одиночной игры)


### ХРОНИКА 5. ОДА ХАГГИСУ

При подготовке к игре Алленарли не получает стол для хаггиса.

При выборе жетона она применяет следующие правила:



- Взяв жетон с символом , она получает .
- Взяв жетон с любым количеством символов , она забирает 2 лежащих значением вверх фишки хаггиса.
- Взяв жетон с символами  и , она не получает виски.





Алленарли не участвует в обычном подсчёте очков за хаггис. Вместо этого она получает по  за каждую свою фишку хаггиса и возвращает их в запас значением вниз.

Алленарли может получить очки больше чем за 3 фишки хаггиса.

### ХРОНИКА 6. НЕОДНОЗНАЧНЫЕ ГЛАВЫ ИСТОРИИ ШОТЛАНДИИ

При выборе жетона Алленарли применяет следующие правила:



- Взяв жетон с символом , она получает .
- Сразу после получения карты достопримечательности/события она переворачивает её и получает  (при подсчёте очков за достопримечательности она по-прежнему получает  за каждую карту события).

### НОВЫЙ ЭФФЕКТ ЗАМКА ДОНАН

Поскольку у Алленарли нет владений, замок Донан действует иначе. Применяя эффект события замка Донан, вы можете активировать любой жетон на рондели, который возможно разместить во владениях.

### ХРОНИКА 7. МЕЖДУ МОЛОТОМ И НАКОВАЛЬНЕЙ

При подготовке к игре вы получаете только 2 фишки голосования «Нет». Остальные фишки голосования не используются в партии.

Не берите карту подсчёта, когда выкладывается жетон личности. Вместо этого берите 1 случайную карту подсчёта в конце 1, 2 и 3-го раундов подсчёта. Вы будете использовать их при подсчёте в конце игры. Взяв карту подсчёта, вы можете сбросить 1 фишку «Нет» (если она у вас есть), чтобы сбросить эту карту и взять вместо неё другую.

При подсчёте карт в итоговом раунде подсчёта считается, что у Алленарли указанные ниже значения.

## Хроника 12. Алленарли (режим одиночной игры)

**Примечание:** некоторые значения дробные, чтобы избежать ничейных ситуаций.

**ЖИВОТНЫЕ:** 4 животных.

**ДЕРЕВО И КАМНИ:** 4 ресурса.

**ЗАМКИ С ШОТЛАНДЦАМИ:** 4.

**САМЫЕ МАЛЕНЬКИЕ РОДОВЫЕ  
ВЛАДЕНИЯ:** количество её жетонов  
владений минус 2.

**РАССТОЯНИЕ ДО РОДОВОГО ЗАМКА:** 4.

**КВАДРАТ:** 3,5×3,5 или 4×4, если играете  
с хроникой или дополнением, в состав которого  
входят жетоны, которые можно добавить к  
родовым владениям (хроники 1, 3, 5, 6, 10 и 11).

**НАБОРЫ:** количество её наборов плюс 1,5.

**ЖЕТОНЫ ВИСКИ:** количество её жетонов  
виски плюс 1 и плюс ещё 1, если играете  
с хроникой 3.

**СМЕЖНЫЕ ЖЕТОНЫ ЖИВОТНЫХ:**  
количество её жетонов животных.

**БОЛЬШЕ ВСЕГО СБРОШЕННЫХ ЖЕТОНОВ:**  
количество сброшенных ею жетонов.

### ХРОНИКА 8. ГРОШОВЫЕ БАНДЫ

Обратите внимание, что если вы играете без других хроник, добавляющих членов банды, и не используете описанный ниже вариант игры, в партии будут участвовать всего 3 члена банды.



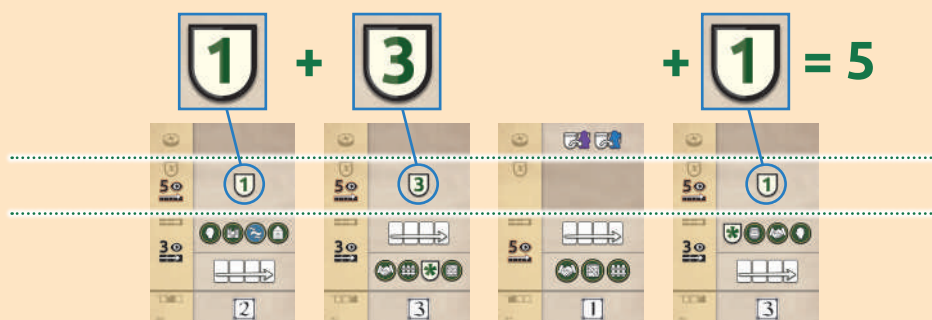
1. Уберите следующих членов банды из игры: Брюс Мак-Подать, Дерек Андерсон, Пегги Мак-Арендатор, Фрейзер Мак-Голод (хроника 5) и Мейрид Мак-Отрицание (хроника 9).
2. Поместите начальных членов банды в случайном порядке в столбец.
3. При подготовке к игре Алленарли получает пенни по обычным правилам.
4. Добавляя новых членов банды в процессе партии, выкладывайте их в случайном порядке на верх столбца.

В конце каждого хода Алленарли делайте следующее:

- Начиная с 4-го хода:
  - а) Сложите числа на символах хроник последних 4 карт действий.
  - б) Если в тюрьме есть хотя бы 1 член банды, на котором лежит больше пенни, чем полученное значение, она забирает его (или того из нескольких подходящих членов банды, на котором больше пенни).
  - в) Если на нескольких членах банды одинаковое наибольшее число пенни, она забирает того, что лежит выше в столбце.
  - г) Забрав члена банды, она забирает и пенни с него.

## Хроника 12. Алленарли (режим одиночной игры)

**Пример:** учитывая эти 4 карты, Алленарли возьмёт члена банды хотя бы с 6 пенни.





- Если на всех членах банды меньше нужного количества пенни или сейчас 1, 2 или 3-й ход:
  - а) Алленарли кладёт 1 из своих пенни на члена банды, на котором их меньше всего.
  - б) Если таких членов банды несколько, она выбирает того, что лежит выше в столбце.

Перемешивая сброс карт действий, используйте фишки ПО из общего запаса, чтобы отметить числа на каждой из последних 3 карт действий.

Алленарли получает очки за пенни по обычным правилам, но не теряет очки за своих членов банды и не применяет их эффекты.

### ВАРИАНТ ИГРЫ «ВСЕ ЧЛЕНЫ БАНДЫ»

Вместо того чтобы убрать 5 следующих членов банды, используйте их новые эффекты:

- **Брюс Мак-Подать.** Каждый раз, когда Алленарли берёт жетон  или , вы можете заплатить ей 1 монету, чтобы взять 1 из соответствующих этим жетонам ресурсов. Если жетон приносит разные ресурсы, вы сами выбираете, какой взять.
- **Дерек Андерсон.** Вы должны поместить украденный жетон в свои родовые владения. Если вы крадёте жетон перестройки, вы не получаете жетоны под ним и размещаете его по правилам перестройки (он по-прежнему не активируется).
- **Пегги Мак-Арендатор.**
  - Алленарли не учитывает в дальности поиска жетоны с фишкой Пегги Мак-Арендатор, которые стоят больше, чем число на символе хроники текущей карты действия.
  - Если Алленарли забирает жетон с фишкой Пегги Мак-Арендатор, вы получаете стоимость жетона в монетах из общего запаса, а она теряет такое же число ПО (но не больше, чем у неё есть).
- **Фрейзер Мак-Голод.** Алленарли отдаёт вам 1 свою случайную фишку хаггиса.
- **Мейрид Мак-Отрицание.** Перед тем как Алленарли сформирует свою стопку ставок, вы можете украсть 1 из её фишек ставок. Таким образом, она не сделает ставку на это пиршество в текущем раунде.

### ХРОНИКА 9. ПИРШЕСТВА И ПРИЧУДЫ


При подготовке к игре выложите в ряд 5 карт пиршеств в случайном порядке лицевой стороной вверх. Поместите над этими картами по 1 фишке ставок Алленарли слева направо в возрастающем порядке (от 1 до 5).



#### ФАЗА СТАВОК

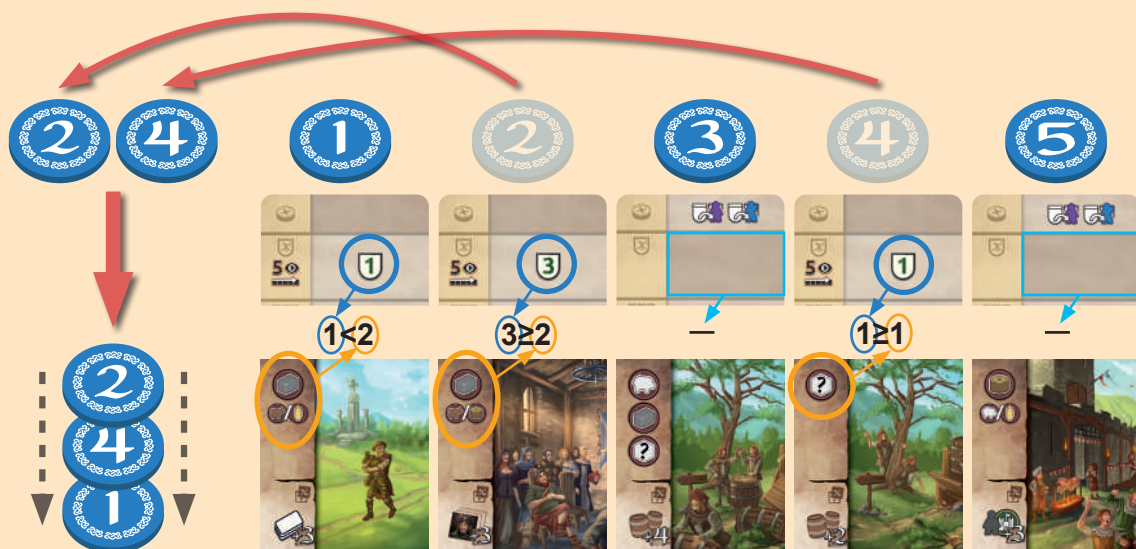
Сперва выложите свою стопку ставок как обычно. Затем выполните следующие шаги, чтобы создать стопку ставок Алленарли:

- Для каждой карты пиршества **справа налево**:
  - Возьмите карту действия (при необходимости перемешайте колоду действий).
  - Если на ней есть символ хроники с числом, сравните это число со стоимостью карты пиршества в ресурсах. Если число на символе больше или равно стоимости пиршества, положите фишку ставки, лежащую над этим пиршеством, слева от всех остальных фишек Алленарли. В противном случае фишка остаётся на своём месте.
  - Если на карте действия нет символа хроники с числом, фишка ставки остаётся на месте.
  - Сбросьте карту действия.
- В раундах подсчёта 1, 2, 3 и 4 возьмите слева направо по 1, 2, 3 или 4 фишки ставок соответственно и сложите их в стопку так, чтобы крайняя левая фишка оказалась наверху, вторая слева — второй сверху и т. д.
- Сбросьте все не вошедшие в стопку ставок фишки.

Разыграйте ставки как обычно. Алленарли тратит  за каждый ресурс в стоимости карты пиршества, на которую кладёт маркер клана. При этом в 1, 2, 3 и 4 раундах подсчёта её «бюджет» ограничен 3, 4, 5 и 6 ПО соответственно (а также имеющимися у неё ПО).

## Хроника 12. Алленарли (режим одиночной игры)

**Пример:** в фазе ставок 3-го раунда подсчёта выложены изображённые ниже 5 карт пиршеств с фишками ставок над ними.



Для каждой карты пиршества (справа налево) взято по 1 карте действия.

1. На крайней справа карте действия нет символа хроники с числом, поэтому фишка остаётся на месте.
2. На второй справа карте действия есть символ с числом, равным стоимости в ресурсах карты пиршества под ней. Фишка ставки 4 перекладывается налево.
3. Следующая фишка ставки остаётся на месте, т. к. на карте действия нет символа хроники с числом.
4. Фишка ставки 2 перекладывается левее остальных, т. к. на карте действия есть символ хроники с числом 3, а стоимость карты пиршества — 2 ресурса.
5. Фишка ставки 1 остаётся на месте, т. к. число на символе хроники — 1, а стоимость карты пиршества — 2 ресурса.

Это 3-й раунд подсчёта, поэтому Алленарли собирает свою стопку ставок из 3 крайних левых фишек, как показано на рисунке.

**Подсказка от автора игры:** эта механика предполагает, что чем левее находится карта пиршества и чем ниже её стоимость в ресурсах, тем больше шанс, что Алленарли поставит на неё.


### РАУНД ПОДСЧЁТА

Алленарли получает бонусы карт пиршеств, на которые она выложила свои маркеры клана.

- Эти бонусы учитываются только при подсчёте очков за каждую категорию.
- Не учитывайте эти бонусы при перемещении жетонов приоритета.
- Аналогично не учитывайте эти бонусы при подсчёте дополнительных очков за предметы на её планшете.

## ХРОНИКА 10. БРЁВНА И БУЛЫЖНИКИ


### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ





1. Используйте сторону  поля игр горцев, предназначенную для одиночной игры.
2. Алленарли получает только 1 жетон представителя клана.
3. Бросьте кубик, чтобы выбрать начальную предпочитаемую шкалу Алленарли. При результате броска 1 она предпочитает шкалу метателей брёвен, в противном случае – шкалу толкателей камней. Поместите её жетон представителя клана под выбранную шкалу соответствующей стороной вверх.
4. Поместите её фишки представителей кланов (метателя брёвен и толкателя камней) на рейтинг 0 соответствующих шкал на поле игр горцев.









Вместо обычных Алленарли получает награды, изображённые в крайнем левом и крайнем правом столбцах поля игр горцев. Кроме того, она **не может** получить первые 2 награды центральной шкалы. Не считая этих изменений, она получает награды по обычным правилам.

При выборе жетона Алленарли применяет следующие правила:



Символ  обозначает любой жетон хроники 10.

Как обычно, Алленарли не платит  и , чтобы получить жетоны со стоимостью  и .

Взяв жетон, позволяющий повысить рейтинг на поле игр горцев (, , , , , , , , ,









## Хроника 12. Алленарли (режим одиночной игры)

Учитывайте бонусы фишек изменения подсчёта только при подсчёте очков за каждую категорию. Не учитывайте их при перемещении жетонов приоритета и при подсчёте дополнительных очков за предметы на её планшете.

Подсчёт очков за фишки славы не влияет на жетоны приоритета.

Кладите фишки славы, полученные Алленарли, на её планшет и учитывайте их при подсчёте очков за предметы на её планшете.


**Жетоны зрителей**  . Помещаются в область для жетонов личностей на её планшете, не приносят ей  и не позволяют поместить маркеры клана на поле кланов.


**Скульптура на городской площади** . Выполняя обмен в раундах подсчёта, Алленарли получает за этот жетон , не теряя камни  (даже если у неё нет камней).

### ХРОНИКА 11. ПЛАНИРОВАНИЕ И ПРОЦВЕТАНИЕ



При выборе жетона Алленарли применяет следующие правила:



Символ  обозначает любой жетон исторического места или чертежа из хроники 11.

Как обычно, Алленарли не оплачивает стоимость жетонов и не получает указанные на них бонусы. Она, как обычно, получает бонусы за вид(ы) жетона(-ов). В дополнение к этому она получает .

Взяв двойной жетон, она получает бонусы за оба вида половин жетона (бонусы одинаковые с обеих сторон).

Взяв жетон этой хроники и получив его бонус, Алленарли убирает его из игры и не учитывает в размере своих родовых владений. Исключение: жетоны  и .

### ХРОНИКА 12. АЛЛЕНАРЛИ (РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ)

Это и есть хроника 12. Вот это рекурсия! ;)

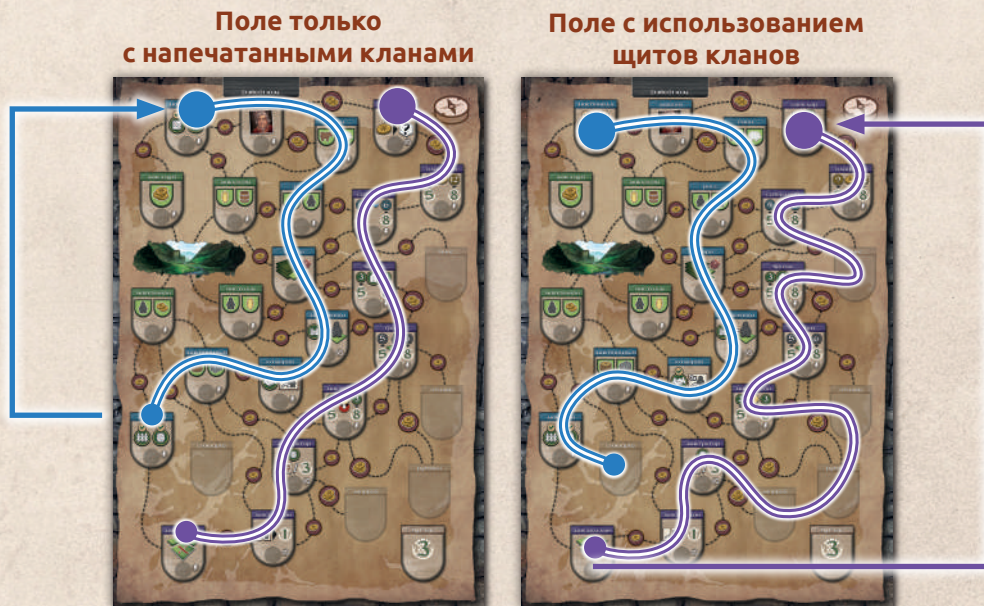
#### ХРОНИКА А. ЧТО ТАИТСЯ ВНИЗУ

Несси не влияет на перемещение фишки Алленарли. Каждый раз, когда её фишка шотландца перемещается мимо Несси, бросьте кубик 2 раза: вместо карты она (Алленарли, не Несси!) получает столько победных очков, сколько в сумме выпало при обоих бросках.

Одна из карт позволяет вам обмениваться ресурсами. Игнорируйте эту часть карты; остальные эффекты карты применяются как обычно.



### СХЕМА ДВИЖЕНИЯ ПО ПОЛЮ КЛАНОВ



Хроники 9–11 добавляют в игру новые кланы, щиты которых помещаются в соответствующие ячейки поля кланов. На правом рисунке изображена траектория, используемая при наличии всех дополнительных ячеек. Если в какой-то из них нет щита клана, пропускайте её и передвигайте фишку в следующую ячейку.

## Новые компоненты для хроник из базовой игры

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ХРОНИКИ 6

#### Новый форт Джордж

Форт Джордж — это большая крепость XVIII века, расположенная у деревни Ардесьер, к северо-востоку от Инвернесса. Она была построена для контроля за Северо-Шотландским нагорьем после якобитского восстания 1745 года, придя на смену форту Джорджу в Инвернессе, построенному после первого якобитского восстания 1715 года. Строительство нового форта началось в 1748-м и было завершено в 1769-м. Изначально на строительство крепости было заложено 92 673 £, но итоговая стоимость превысила 200 000 £ — невероятная сумма по тем временам. Иронично, что новый форт ни разу не подвергался нападению и остаётся практически неизменным по сей день.

**Эффект события:** немедленно верните любое количество овец в общий запас и получите 3 ПО за каждую.

#### Замок Стерлинг

Замок Стерлинг — один из самых больших и значимых замков Шотландии. Он расположен на вершине Замкового холма и защищает то, что до 1890-х годов было ближайшей к устью реки Форт переправой. За всё время замок Стерлинг осаждали как минимум 8 раз, включая несколько нападений во время войн за независимость Шотландии. Последнее нападение произошло в 1746 году, когда Красавчик принц Чарли безуспешно пытался захватить замок. До объединения Шотландии с Англией замок был одной из излюбленных резиденций шотландских королей и королев. Многие из них родились, были коронованы или умерли здесь. Например, в этом замке прошла известная коронация Марии Стюарт, когда ей было всего 9 месяцев от роду.

**Эффект события:** если у вас есть жетон Роберта Брюса или Марии Стюарт, получите 4 ПО. Если у вас есть оба этих жетона, получите 8 ПО.

### Замок Глэмис

Замок Глэмис расположен в широкой и плодородной низине Стратмор, неподалёку от Форфара — административного центра округа Ангус. Поместье, окружающее замок, занимает более 57 квадратных километров. Через него протекают 2 реки, на одной из которых расположен дендрарий. В нём представлены деревья со всего мира (в том числе редкие), многим из них уже несколько сотен лет. О замке ходит множество легенд, самая известная рассказывает о чудовище из Глэмиса. Поговаривают, что однажды у владельцев замка родился уродливый ребёнок, которого они прятали в замке всю его жизнь. После смерти его комнату замуровали вместе с телом.

**Эффект события:** немедленно верните 1 своего шотландца в личный запас, чтобы получить 5 ПО.

### Форт-Бридж

Форт-Бридж — это консольный железнодорожный мост через залив Ферт-оф-Форт на востоке Шотландии. Строительство началось в 1882 году, а 4 марта 1890 года герцог Ротсей, будущий король Эдуард VII, провёл официальную церемонию открытия моста. Его спроектировали английские инженеры сэры Джон Фоулер и сэры Бенджамин Бейкер. В 2016 году он был признан символом Шотландии и величайшим человеческим творением в стране, а годом ранее его внесли в список всемирного наследия ЮНЕСКО. Чтобы продемонстрировать принцип работы консольных конструкций, на презентации в 1887 году Фоулер и Бейкер удерживали японского инженера Каити Ватанабэ, сидя на стульях. Сами Фоулер и Бейкер с палками в руках изображали консольные балки, а стопки кирпичей по бокам — опоры, утяжелённые чугуном.

**Эффект события:** активируйте все свои жетоны реки.

**Примечание:** помните, что каждый жетон можно активировать лишь раз в ход.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ХРОНИКИ 8



### Мейрид Мак-Отрицание (Б)

Вы можете активировать Мейрид Мак-Отрицание 1 раз за игру перед началом фазы ставок. Она ворует 1 фишку ставки по вашему выбору у каждого другого игрока. Вы называете число, забираете у каждого противника фишку ставки с этим номером и откладываете в сторону. Игроки всё ещё могут поставить до 3 фишек, но теперь у них нет доступа к 1 из них. После фазы ставок верните украденные фишки владельцам.



### Ирвинг Мак-Слава (Н)

Вы можете активировать Ирвинга Мак-Славу 1 раз за игру в свой ход. В этот ход, когда вы повышаете рейтинг на поле игр горцев, вы можете получить награду центральной шкалы, даже если уже получили награду в этом раунде. Таким образом вы сможете поместить второй маркер клана и взять вторую награду центральной шкалы. Как обычно, вы можете брать только награду, соответствующую только что полученному рейтингу, и не можете взять награду, уже полученную кем-то.



### Тэмлейн Мак-Перемены (Б)

Вы можете активировать Тэмлейна Мак-Перемены раз за игру в свой ход. Сделав это, вы можете переместить 1 из своих одинарных жетонов на любое разрешённое правилами место в ваших владениях. Это перемещение не активирует никакие жетоны. Новое расположение не должно нарушать правила, но по соседству может не быть шотландца. Перемещая жетон перестройки или исторического места, двигайте и все жетоны под ним. Двойной жетон нельзя переместить таким образом, даже если он был перестроен.

## Создатели игры и особые благодарности

В создании этой игры поучаствовало много людей, и мы хотели бы поблагодарить их всех.

Автор игры «Глен-Мор II. Хроники»: Маттиас Крамер

### Хроника IX. Пиршества и причуды

Автор хроники: Рюдигер Дорн  
Редактор: доктор Ганс Йоахим Хё

### Хроника X. Брёвна и булыжники

Автор хроники: Джонатан «Джонни Пак» Кэнтин  
Редактор: доктор Ганс Йоахим Хё

### Хроника XI. Планирование и процветание

Авторы хроники: доктор Ганс Йоахим Хё, Штеффен Рюль, Лив Виткафель

### Хроника XII. Алленарли

Авторы хроники: Мортен Монрад Педерсен, Дэвид Стадли  
При участии: Лайнса Дж. Хаттера и Ника Шоу  
Редактор: Рик Скоулз

### Создатели дополнения «Глен-Мор II. Игры горцев»

Креативные продюсеры: доктор Ганс Йоахим Хё, Штеффен Рюль  
Развитие: доктор Ганс Йоахим Хё  
Производство: Нильс Херцман  
Художественный руководитель: Андреас Гайерман  
Графический дизайн: Даниель Мюллер  
Художник: Хендрик Ноак  
Клиентский отдел: Лиф Виткафель  
Корректоры: Доминик Цольнер, Ян Флендер, Лив Виткафель

### Особые благодарности:

Стивен Арамини, Эллен Бурдина, Маттиас Крамер, Ян Кронауэр (Cron), Кевин Делп (Tantrum House), Дэнни Девайн, Рюдигер Дорн, Франциска Элснер, Кристиан и Мариса Флендер, Ричард Хэм (Rahdo), Йоханнес Егер (Hunter), Томас Лист, MeerleTown (Джон и Дин), Джонни Пак, Мортен Монрад Педерсен, Карстен Шульман, Дэвид Стадли, Том Вэсел (The Dice Tower), Лив, Ли и Ютта Виткафель.

**Мы благодарим всех, кто поддержал проект на Kickstarter и помог воплотить это дополнение в жизнь!**

### Игру тестировали:

Михаил Алесинский, Стивен Арамини, Маттиас Бордах, Беттина Бреннеке, Грег Кэнтин, Дэнни Девайн, Ян Флендер, Сет Форд, Макс Хоффман, Биргит Лэнгли, Ансгар Людвиг, Мартин Мур, Кристиан фон Нетен, Лаурин Шурер, Джек Руф, Кевин Расс, Инга Швайцер, Хольгер Штифке, Штефан Штеуп, Питер Воган, Дрейк Виллериал, Ютта и Лив Виткафель, Тимоти С. Райт, Мартин и Ребекка Цеб, Доминик Цольнер.

### Ведущие тестировщики хроники «Алленарли»:

Хайко Бернхёстер, Жульен Дюприе, Джейми Эрскин, Стив Харрингтон, Джон Хили, Тайлер Маккиннон, Бен Л. Монтгомери, Николая Пюпа, Ребекка Рау, Тим Рашби, Джерри Сантос, Димитрис Ксенодохиарис.

### Хронику «Алленарли» тестировали:

Эллен Болман, Кейси Байер, Джон Белл, Мирко Биаги, Боб Бюхлер, Дэвид Черн, Дэн и Джефф Каннингем, Райан Доусон, Джонатан Додд, Кевин Иствуд, Майло Голдман, Курт Хельшер, Сьюзан Джексон, Конрад Йоско, Петер Клоке, Войцех Косицкий, Марк Лакруа, Лэрри Лоуренс, Джош Лисс, Дирк Никиш, Джон Ноблитт, Джулиан Оссент, Фредерик Паже, Гэри Перрин, Алессандро Рамелли, Эрнст-Юрген Риддер, Лео Самоулидис, Линдси Сэкстон, Кристоф Шмидт, Мэттью Симпсон, Годвин Зольхер, Энтони Торсо, Крис Рэй.