

SPIELVORBEREITUNG

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

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



Die abgebildeten Wertungsplättchen eignen sich besonders für die erste Partie.

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

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

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

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

Jeder Spieler legt sein Landschaftsplättchen mit seiner Burg offen vor sich aus. Dies ist das erste Plättchen seines eigenen kleinen Clangebiete.

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

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



Landschaftsplättchen Burg "Blau"



Sichtschirm

Abwurfmarker

SPIELABLAUF

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

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

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

1. EINKOMMEN

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

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

Münzen können jederzeit gewechselt werden.



Beispiel: Einkommen für Plättchen

kein Zusatzeinkommen, da nicht über Straßen mit der Burg verbunden



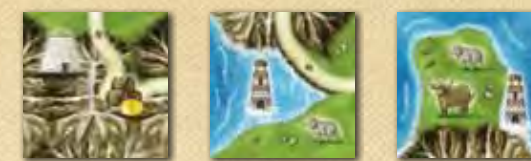
Beispiel: 5. Runde, beim Rundenmarker sind 3 Gold angegeben: Zwei Spieler haben mehr Siegpunkte als Blau – Blau bekommt zusätzlich 2 x 3 Gold.

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

2. PLÄTTCHEN ZIEHEN UND PREISE FESTLEGEN

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

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



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

3. PLÄTTCHEN ENTFERNEN



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

4. PLÄTTCHEN KAUFEN



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

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

5. BAUEN



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

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



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

6. RUNDENENDE UND WERTUNG



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

Jedes Wertungsplättchen wird nur drei Mal im Spiel gewertet. Die Erklärungen der verschiedenen Wertungsplättchen stehen auf der letzten Seite dieser Anleitung.

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

SPIELUNDE UND SCHLUSSWERTUNG

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



1 Siegpunkt für jeweils 2 Schafe

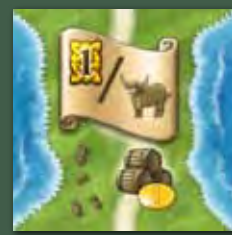


1 Siegpunkt für jeweils 2 Plättchen mit Whiskyfassern

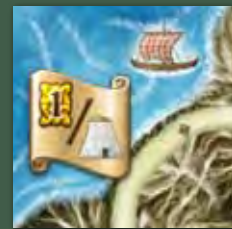


1 Siegpunkt für jeweils 2 Schiffe

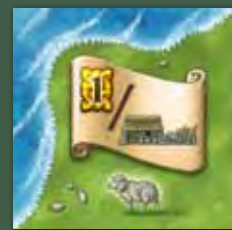
Bei diesen Schriftrollen werden keine halben Siegpunkte vergeben, d. h. für 5 entsprechende Objekte erhält man nur 2 Siegpunkte.



1 Siegpunkt je Rind



1 Siegpunkt je Broch (Rundturm)



1 Siegpunkt je Bauernhof



1 Siegpunkt je Leuchtturm

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

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



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

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

WERTUNGSPLÄTTCHEN



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



Für jedes Schaf im eigenen Clangebiet erhält man 1 Siegpunkt.



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



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

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



Für jedes Schaf und jedes Rind im eigenen Clangebiet, das horizontal, vertikal oder diagonal zu einem Plättchen mit einem Bauernhof benachbart ist, erhält man 1 Siegpunkt. Ebenso erhält man 1 Siegpunkt pro Schaf/Rind, das sich direkt auf einem Plättchen mit einem Bauernhof befindet.



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



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



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



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



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



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



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

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



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

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



Für jedes Gewässer im eigenen Clangebiet, das mindestens 1 Schiff und 1 angrenzenden Leuchtturm aufweist, erhält man 3 Siegpunkte.



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



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



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

WILLKOMMEN AUF DER ISLE OF SKYE

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

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



1 doppelseitiger Spielplan



16 Wertungsplättchen



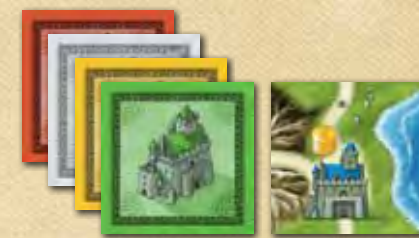
73 Landschaftsplättchen (dunkelgrüne Rückseite)



Geldmünzen (nachfolgend als Gold bezeichnet)



1 Startspielerplättchen



5 Landschaftsplättchen „Burg“ (verschiedenfarbige Rückseite)



1 Rundenmarker



6 Sichtschrime (müssen vor dem Spiel zusammengesteckt werden; 1 Sichtschrime als Reserve)



5 Spielsteine



1 Stoffbeutel



6 Abwurfmarker (1 Reserve)

SPIELZIEL

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

Besuchen Sie uns auf facebook:



Fragen, Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns an buero@lookout-spiele.de



© 2015 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

Redaktion: Stefan Stadler
Gestaltung: Klemens Franz