

Gabriele Bubola, Leo Colovini

CLANS AND GLORY

Für 2 bis 4 Personen ab 10 Jahren

Schottland, vor langer, langer Zeit:

Der Nebel lichtet sich über den Hügeln der Highlands. Durch die Wolken bricht ein Sonnenstrahl und taucht den uralten Versammlungsplatz der Clans in ein mystisches Licht. Von nah und fern sind die freien Bewohner der Highlands an diesen Ort gekommen. Regeln aus alter Zeit folgend nehmen sie ihre Plätze ein. Und die Chiefs beginnen, aus den dort Versammelten die Mitglieder für ihren Clan zusammenzustellen ...



INHALT:



SPIELZIEL:

Als Clan-Chief versuchst du durch geschicktes Legen von Karten, Mitglieder für deinen Clan auszuwählen, die dir möglichst viele Punkte bringen. Wenn du am Zug bist, legst du immer genau eine Karte an ein Tableau an. Du darfst außerdem entscheiden, einen deiner Schilde auf den Schildplatz zu legen. Erst damit bietest du um die Gunst der potenziellen Gefolgsleute mit. Entscheide dabei weise: Wann ist der beste Zeitpunkt, einen Schild zu legen? Wie kannst du mit einer Karte alles zu deinem Vorteil verändern?

SPIELVORBEREITUNG:

Alle Personen nehmen sich jeweils 5 Holzschilde einer Farbe. Bereitet jetzt die **Karten und Tableaus** vor – je nachdem wie viele Personen mitspielen. **Wer zuletzt in Schottland war, ist Startspielerin bzw. Startspieler.** Achtet beim Austeilen der Karten darauf, dass die Person rechts von der Startspielerin/Startspieler eine Karte weniger als die anderen bekommt (siehe Spielaufbau unten).

2 Personen

1. Legt 4 Tableaus aneinander in die Tischmitte, die beiden äußeren zeigen je ein Lagerfeuer.
2. Entfernt alle Karten mit einer 8 und 7 aus dem Spiel.
3. Mischt alle übrigen Karten und entfernt dann verdeckt 3 weitere, zufällige Karten aus dem Spiel.
4. Platziert 5 zufällig gezogene Karten wie unten abgebildet auf den Tableaus.
5. Teilt dann einer Person 9 Karten aus und der anderen 8. Die Person mit 8 Karten wird zuletzt an der Reihe sein.



3 Personen

1. Legt 5 Tableaus aneinander in die Tischmitte, die beiden äußeren zeigen je ein Lagerfeuer.
2. Entfernt alle Karten mit einer 8 aus dem Spiel.
3. Mischt alle übrigen Karten und entfernt dann verdeckt 4 weitere, zufällige Karten aus dem Spiel.
4. Platziert die zufällig gezogenen Karten wie unten abgebildet auf den Tableaus.
5. Teilt dann einer Person 8 Karten aus und den anderen jeweils 9.
6. Ihr spielt im Uhrzeigersinn, die Person mit 8 Karten wird zuletzt an der Reihe sein.



Kurzüberblick

- 4 Tableaus
- 8er, 7er und 3 zufällige Karten aus dem Spiel entfernen

- 8 zufällige Karten wie abgebildet platzieren
- Person 1: Erhält 9 Karten
- Person 2: Erhält 8 Karten (zuletzt am Zug)



Kurzüberblick

- 5 Tableaus
- 8er und 4 zufällige Karten aus dem Spiel entfernen

- 5 zufällige Karten wie abgebildet platzieren
- Personen 1 und 2: erhalten jeweils 9 Karten
- Person 3: erhält 8 Karten (zuletzt am Zug)

4 Personen

1. Legt alle 6 Tableaus aneinander in die Tischmitte, die beiden äußeren zeigen je ein Lagerfeuer.
2. Mischt alle Karten. Entfernt dann 5 zufällig verdeckt gezogene Karten aus dem Spiel.
3. Platziert 6 zufällig gezogene Karten wie abgebildet auf den Tableaus.
4. Teilt dann einer Person 7 Karten aus und den anderen jeweils 8.
5. Ihr spielt im Uhrzeigersinn, die Person mit 7 Karten wird zuletzt an der Reihe sein.



SPIELABLAUF:

Ihr spielt im Uhrzeigersinn (im Spielaufbau oben steht, wer beginnt).
Wenn du am Zug bist, führst du folgende Schritte durch:

1. Platz einnehmen (verpflichtend):

Du musst genau **eine deiner Handkarten auf einen der freien Kartenplätze eines beliebigen Tableaus legen**. Bedingung für die Platzwahl: Die Karte muss entweder die **gleiche Farbe** oder den **gleichen Rang** (gleiche Figur bzw. gleiche Zahl) haben wie eine Karte daneben oder direkt gegenüber.



Hinweis: Die Karte muss nur zu EINER benachbarten oder gegenüberliegenden Karte passen, nicht zu ALLEN.

Beispiele für Anlege-Möglichkeiten



Kurzüberblick

- 6 Tableaus
- 6 zufällige Karten wie gezeigt platzieren
- 5 zufällige Karten entfernen
- Personen 1, 2 und 3: erhalten jeweils 8 Karten
- Person 4: 7 Karten (zuletzt am Zug)

Hinweis: Die beiden Einzelplätze auf den Versammlungs-Tableaus mit Lagerfeuer liegen sich auch jeweils gegenüber. Außerdem haben sie die beiden Plätze rechts und links an den Ecken als Nachbarplätze.



Platzwahl unmöglich?

Solltest du einmal **keine Karte entsprechend der Regeln anlegen können**, dann musst du eine beliebige Karte von deiner Hand **verdeckt auf einen freien Platz** deiner Wahl legen. Du darfst dich trotzdem entscheiden, auf dieses Tableau ein Schild in Schritt 2 zu legen. Diese Karte besetzt für den Rest des Spiels einen Platz, zählt aber bei Spielende nicht zur Wertung. Die Anlege-Regeln bezüglich benachbarten und gegenüberliegenden Karten gelten nach wie vor.

2. Schild legen (optional):

Nachdem du eine Karte gespielt hast, **darfst du genau einen deiner Schilde** auf den Schildplatz (grauer Stein) des Tableaus legen, auf das du zuvor die Karte gespielt hast.

Liegt dort bereits ein Schild, legst du deinen Schild darauf.

Hast du bereits einen Schild auf diesem Tableau in einem vorherigen Zug platziert, darfst du trotzdem einen weiteren platzieren. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Schilde deiner Farbe insgesamt auf einem Tableau liegen dürfen. Du darfst dich auch entscheiden, gar keinen Schild auf ein bestimmtes Tableau zu legen.



Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

SPIELLENDE UND WERTUNG:

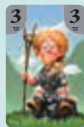
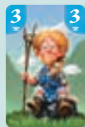
Sobald die Person, die zu Beginn am wenigsten Karten hatte, **alle ihre Karten gelegt hat, endet das Spiel sofort**. Die Personen, die noch Karten auf der Hand haben, entfernen diese aus dem Spiel. Sollten Karten verdeckt gelegt worden sein (siehe Kasten „Platzwahl unmöglich?“) entfernt ihr diese jetzt auch aus dem Spiel.

Jetzt beginnt die Wertung.

1. Beginnt bei einem der beiden äußeren Tableaus. **Dreht den Schildstapel dort einmal komplett um**, so dass der Schild, der zuletzt ganz oben lag, jetzt ganz unten liegt.



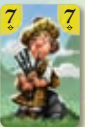
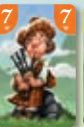
2. Gebt der Person, deren **Schild jetzt ganz oben liegt**, den Schild zurück. Sie erhält außerdem **alle Karten auf diesem Tableau mit dem niedrigsten Rang**.



3. Die Person, deren **Schild jetzt ganz oben liegt**, bekommt alle Karten **mit dem nächsthöheren Rang** und den Schild zurück.



4. Verfährt so für alle Schilde und Karten auf diesem Tableau. Es kann durchaus passieren, **dass du keine Karten bekommst, obwohl du einen Schild gelegt hast**. Das passiert, wenn **mehr Schilde als unterschiedliche Ränge auf einem Tableau liegen**.



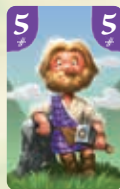
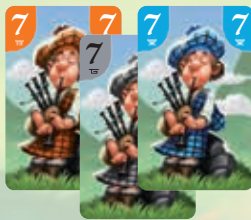
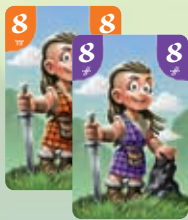
Solange genug Karten unterschiedlicher Ränge ausliegen, erhältst du auch für jeden Schild Karten.



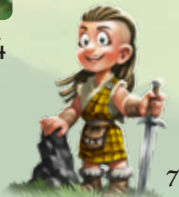
5. Bleiben am Ende noch **Karten auf dem Tableau übrig**, nachdem ihr alle Schilde entfernt habt, **bekommt niemand diese Karten**.

6. Führt die Schritte 1 bis 5 für alle Tableaus durch.

7. **Zähle jetzt die Werte auf deinen gesammelten Karten zusammen. Wer von euch am meisten Punkte hat, konnte den besten Clan zusammenstellen und gewinnt das Spiel.** Bei Gleichstand gewinnt die Person, die am meisten Karten gesammelt hat. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die am Gleichstand beteiligten den Sieg.



$$8 + 8 + 7 + 7 + 7 + 6 + 6 + 5 = 54$$



Tipp für das erste Spiel:

Kein Chief fällt vom Himmel: Es ist ganz normal, dass du in deinen ersten Zügen noch nicht genau verstehst, wo du am besten Karten und Schilde legst. Merk dir einfach: Wenn dein Schild ganz unten liegt, bekommst du am Ende alle Karten mit den wenigsten Punkten auf diesem Tableau. Ist das Schild an zweiter Stelle, bekommst du die nächsthöheren usw.

Tipps für erfahrene Chiefs:

- Manchmal kannst du mit nur einer Karte die ganze Wertung beeinflussen! Wenn etwa an einem Tableau mit 2 Schilden bisher nur 4er- und 6er-Karten lagen und du jetzt aber auf den letzten freien Platz eine 3 legst (und keinen Schild), dann bekommt plötzlich niemand die 6er in der Schlusswertung, sondern es werden nur die 3er- und 4er-Karten verteilt.
- Es kann mitunter attraktiv sein, die Karten mit der niedrigsten Zahl zu bekommen. Wenn auf einem Tableau zum Beispiel 4 3er liegen und nur 2 4er, dann bekommst du mehr Punkte, wenn du die 3er sammeln kannst ($4 \times 3 = 12$; $2 \times 4 = 8$).
- Überlege dir gut, wann du einen Schild legst. Denk daran – die Anzahl der Schilde ist begrenzt. Hast du einen Schild gesetzt, kannst du ihn nicht wieder versetzen!

Häufige Fragen:

- **Muss ich eine Karte legen?** Ja, du musst in jedem Zug eine Karte legen.
- **Muss ich einen Schild legen?** Nein, das Legen eines Schildes ist optional.
- **Auf einem Schildplatz liegt bereits ein Schild. Darf ich einen weiteren Schild darauflegen?** Ja!
- **Darf ich einen Schild auf einen beliebigen Schildplatz legen?** Nein. Wenn du dich entscheidest, einen Schild zu legen, musst du ihn auf das Tableau legen, auf das du zuvor deine Karte gespielt hast.
- **Was passiert, wenn ich einen Schild legen möchte, aber keinen mehr in meinem Vorrat habe?** Dann kannst du keinen legen. Teile dir deine Schilde gut ein!
- **Haben die Einzelplätze auf den Außentableaus mit dem Lagerfeuer auch Nachbarplätze?** Ja, beide Plätze links und rechts davon gelten als benachbart.
- **Haben die Einzelplätze auf den Außentableaus mit dem Lagerfeuer auch gegenüberliegende Plätze?** Ja, die beiden Einzelplätze liegen sich jeweils gegenüber.
- **Was ist, wenn ich keine Karte legen kann, weil die benachbarten und gegenüberliegenden Karten nicht dazu passen?** Siehe Kasten „Platzwahl unmöglich!“

© 2024 HUCH!

Autoren: Gabriele Bubola, Leo Colovini

Illustration: Michael Menzel

Grafik: Sabine Kondirolli

Redaktion: Joseph Weidl

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erststückergefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com

HUCH!
HUCH!