

Feenfeld ohne Feentoken

- ☐ *timy whiny whibbly wobbly*: Der*die Spieler*in muss noch einmal würfeln (siehe Feenfelder).
- ☐ *Fluch*: Der*die Spieler*in muss noch einmal würfeln (siehe Feenfelder).
- ☐ *Feengaudi*: Der*die Spieler*in muss innerhalb einer Minute mindestens einen Mitspielenden zum Lachen bringen. Gelingt das, bekommt er*sie einen Feentoken.
- ☐ *Nebel*: Der*die Spieler*in hat eine Panne. Er*Sie muss den nächsten Bewegungswurf aussetzen.
- ☐ *Irrlicht*: Beim nächsten Bewegungswurf wird die Spielfigur in die entgegengesetzte Richtung bewegt, in die sie sonst ziehen würde.
- ☐ *Die Feen trinken deinen Whisky*: Wenn die Anzahl der insgesamt von allen Spieler*innen in diesem Jahr geschmuggelten Whisky Fässer ungerade ist, erhält der*die Spieler*in einen Siegpunkt. Ist sie gerade, verliert er*sie ein Fass. In jedem Fall wird seine*ihre Spielfigur auf das Betrunkeneheitsfeld gestellt. Dort wird jedoch kein Betrunkenewurf ausgeführt.

Fasspreise

Erstes Fass	10 Pfund	1 Ruhmespunkt
Zweites Fass	7 Pfund	1 Ruhmespunkt
Drittes Fass	5 Pfund	1 Ruhmespunkt
Viertes und weitere	3 Pfund	1 Ruhmespunkt



Idee: Daniel Lorenz und Mathias Tschalkner

Gestaltung: Laurin Mackowitz



Belgrade Press 2019

Karten und Spielsteine

1 Spielanleitung
2 Würfel
5 Spielfiguren
15 Karten des Spielbretts
Siegespunkte
14 Jahressteine
20 Fässer
20 Holz
20 Malz
300 Pfund
12 Feentokens
Jahreskarten (J)
Zufallskarten (Z)
Versteigerungskarten (V)
Feenkarten (F)
Schmugglerkarten (S)
Tätigkeitskarte (T)
Wegkarten

Hausdurchsuchungswurf

1 Fass	
2 Fässer	
3 Fässer	
4 Fässer	
5 Fässer	+1 je weiteres Fass

Schmuggelstartreihenfolge







Schmuggelmenge

Whiskysteuern

Schmuggler*innenwahl

Wegwahl

Betrunknenfeld

-  Der*Die Spieler*in gibt einen Rohstoff ab, wenn er keinen hat 2 Pfund.
-  Der*Die Spieler*in bekommt ein Whiskyfass.
-  Der*Die Spieler*in verliert ein Whiskyfass.
-  Der*Die Spieler*in bekommt 2 Pfund.
-  Der*Die Spieler*in verliert eine zufällig gewählte Zufallskarte, die er auf der Hand hält.
-  Der*Die Spieler*in zieht eine Zufallskarte.

Spielende

Am Ende des 13ten Jahres zählen alle Spieler*innen ihre Ruhmespunkte. Der*die Spieler*in mit der höchsten Anzahl an Ruhmespunkten gewinnt das Spiel.

Haben mehrere Spieler*innen die höchste Anzahl an Ruhmespunkten, zählen sie alle verbleibenden anderen Spielsteine (Gold, Holz, Malz, Fässer und Feentoken) zusammen und der*die Spieler*in mit dem höheren Wert gewinnt. Steht der*die Sieger*in dadurch immer noch nicht fest entscheidet eine Schlägerei (Bei KO verlieren beide Spieler*innen und der Sieg geht an den Spieler*innen mit der nächstbesten Ruhmespunktezahl).

Zusammenfassung der Würfe

Verratswurf

- ☐ Verrat fehlgeschlagen – nichts geschieht.
- ☐ ☐ ☐ ☐ Hausdurchsuchung beim Opfer.
- ☐ ☐ Hausdurchsuchung beim Verräter

Feentanzwurf

- 1 Tänzer*in ☐
- 2 Tänzer*innen ☐ ☐
- 3 Tänzer*innen ☐ ☐ ☐
- 4 Tänzer*innen ☐ ☐ ☐ ☐
- 5 Tänzer*innen ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Einleitung

Die Engländer herrschen über unsere Heimat die Highlands schon viel zu lange. Rob Roy, unser Held von einst, die Ikone der schottischen Unabhängigkeit ist längst vergessen. Keiner wehrt sich noch, alle arrangieren sich mit der bodenlosen Ungerechtigkeit. Zölle und Verbrauchssteuern zerstören uns, unsere Familien, unsere Clans, unser Leben. Die britischen Schafherden überrollen die Dörfer und Siedlungen. Niemand hat Geld, das Essen reicht kaum für alle. Die Schotten werden zermürbt, jeder der noch ein bisschen Feuer und Kampfgeist hat, macht sich auf nach Amerika. Und das alles für einen Krieg in Frankreich und Spanien. Was hat das mit uns Schotten zu tun?

Nur wer sich über das Gesetz stellt, hat eine Chance etwas zu erreichen. Brauen wir noch ein Fass, bezahlen wir die Verbrauchssteuer und du machst dich auf den Weg nach London um es zu verkaufen. Dann können wir unsere Kinder ernähren. Doch es ist gefährlich. Die Spitzel lauern im Schatten jeder Talsohle. Es ist ein beschwerlicher und unberechenbarer Weg. Vielleicht triffst du in der Kneipe an der Weggabelung auf ein schlechtgelauntes Schlitzohr, das droht dich zu verpfeifen, wenn du nicht zahlst. Oder auf der Straße nach Edinborough begegnet dir ein Trupp der Excisemen und macht kurzen Prozeß mit deinem Whisky. Oder noch schlimmer. Nachts im dunklen Wald folgst du dem einzigen Licht, in der Hoffnung auf eine Lichtung zu stoßen, doch schon bald strahlen um dich die majestätischen Kronleuchten der verhexten Feenfeste im Reich des Zwielihts. Viele Jahre später wirst du als alter gebrechlicher Mann diesen Ort verlassen, deine Seele für immer verloren an diese übermenschliche Pracht und Schönheit.

Doch genug von der Schwarzmalerei. Hoffen wir, dass die Feen uns wohlgesonnen sind. Der Duke ist schon schlimm genug. Wenn wir wieder ein Fass verlieren ist es mit uns vorbei. Unser Gläubiger, George Leveson-Gower, der Duke von Sutherland ist unerbittlich mit

seinen Forderungen. Wenn wir die Zinsen nicht bezahlen, nimmt er unser Vieh, unsere Häuser, unser Land. Er versteigert alles, was bei seinen Schuldnern beschlagnahmt wurde und bereichert sich ins Unermessliche. Seine Seele ist schwarz, er hat kein Mitleid und kennt keine Ehrfurcht vor dem Leben. Was können wir tun? Wenn wir nicht nach seinen Regeln spielen haben wir keine Chance.

Die anderen Clans werden auch versuchen ihren Whisky abzuliefern. Je später wir dran sind, desto weniger geben sie uns dafür in der großen Stadt. Es gibt keine Zeit zu verlieren. Gib dem Gesandten des Barons ein Pfund und bitte um das Wohlwollen des edlen Adligen in unserer Unternehmung. Und dann los. Leg die Pferde ins Geschirr, belade den Wagen, zuunterst mit Fässern und darüber frisches Heu vom Loch Cravine. Nimm alles Geld was ich noch habe. Ich vertraue dir. Enttäusche mich nicht. Das ist unsere letzte Chance. Wenn dich die Excisemen aufhalten, zeige ihnen diesen Bescheid der britischen Krone. Er garantiert freies Geleit im königlichen Hoheitsgebiet. Doch vergiss nicht, nicht jeder auf deinem Weg schert sich um Recht und Gesetz. Geh jetzt, es ist schon zu viel Zeit verstrichen. Wir zählen auf dich. Hier, nimm einen Schluck aus dem Quaich. Ahhh, sie werden dieses Zeug lieben und uns Schotten preisen und loben, wenn das alles vorüber ist, die Unterdrückung, der Krieg und die falschen Versprechen.

Inhalt

Das Ziel des Spiels.....	5
Spiel Aufbau	5
Das Jahr	7
Schmuggel	14
Der Spielplan	16
Spielende.....	22
Zusammenfassung der Würfe.....	22

Das Pannefeld

Ein*e Spieler*in der auf diesem Feld zum stehen kommt, muss die nächste Bewegungsrunde aussetzen, da ein*e hinterhältige Biber*in seine*ihre Achse durchnagt.

Das Stadtor

Ein*e Spieler*in der auf diesem Feld zum Stehen kommt, wird von der Polizei kontrolliert, ungeachtet des Polizeikontrollniveaus. Spieler*innen, die über dieses Feld hinwegziehen werden jedoch nicht kontrolliert.

Die Stadt

Hier können die Spieler*innen ihre Whiskyfässer verkaufen. Der*Die Erste, der*die ankommt erhält einen besseren Preis für seine*ihre Fässer. Das erste verkaufte Whiskyfass bringt einen Erlös von 10 Pfund, das zweite 7, das dritte 5 und alle weiteren 3 Pfund. Für jedes Whiskyfass gibt es außerdem einen Ruhmespunkt:

Erstes Fass	10 Pfund	1 Ruhmespunkt
Zweites Fass	7 Pfund	1 Ruhmespunkt
Drittes Fass	5 Pfund	1 Ruhmespunkt
Viertes und weitere	3 Pfund	1 Ruhmespunkt

Erreichen mehrere Spieler*innen in der gleichen Bewegungsrunde die Stadt gibt es eine Schlägerei, die die Reihenfolge des Fassverkaufs festlegt. Der*die Gewinner*in der Schlägerei darf zuerst verkaufen. Die Verlierer*innen (falls es mehrere sind) wiederholen die Schlägerei. Falls Spieler K.O. geschlagen worden sind, führen sie die nächste Schlägerei erst nach einer Bewegungsrunde aus. So können eventuell noch andere Spieler*innen ins Ziel kommen und an der Schlägerei teilnehmen.

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Die Spielfigur bleibt bis zum Beginn des nächsten Schmuggels auf diesem Feld stehen. Der*die Spieler*in kann solange die Schmuggeltätigkeit nicht wählen, bis ein anderer Spieler schmuggelt. Dann kann er*sie von diesem Feld aus seine*ihrer Schmuggel mit den ursprünglich transportierten Fässern fortsetzen.

☐ *Fluch:* Der*die Spieler*in muss noch einmal würfeln:

☐☐ ☐ In dieser Schmuggelphase erhält der*die Spieler*in keine Ruhmespunkte beim Fassverkauf.

☐ ☐ ☐ In dieser Schmuggelphase erhält der*die Spieler*in kein Geld beim Fassverkauf.

☐ *Feengaudi:* Der*die Spieler*in muss innerhalb einer Minute mindestens einen Mitspielenden zum Lachen bringen. Gelingt das, bekommt er*sie einen Feentoken.

☐ *Nebel:* Der*die Spieler*in hat eine Panne. Er*Sie muss den nächsten Bewegungswurf aussetzen.

☐ *Irrlicht:* Beim nächsten Bewegungswurf wird die Spielfigur in die entgegengesetzte Richtung bewegt, in die sie sonst ziehen würde.

☐ *Die Feen trinken deinen Whisky:* Wenn die Anzahl der insgesamt von allen Spieler*innen in diesem Jahr geschmuggelten Whisky Fässer ungerade ist, erhält der*die Spieler*in einen Siegpunkt. Ist sie gerade, verliert er*sie ein Fass. In jedem Fall wird seine*ihre Spielfigur auf das Betrunkeneheitsfeld gestellt. Dort wird jedoch kein Betrunkenewurf ausgeführt.

Das Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es Ruhmespunkte zu sammeln. Das Spiel gewinnt, wer nach 13 Jahren am meisten Ruhmespunkte gesammelt hat. Eine kürzere Version endet nachdem eine oder einer von euch 10 Ruhmespunkte erreicht hat. Ruhmespunkte werden mit bestimmten Karten und vor allem durch erfolgreiches Schmuggeln und den anschließenden Verkauf von Whiskyfässern erreicht. Bei dem Verkauf von Whiskyfässern bekommen die Schmuggelnden nicht nur Ruhmespunkte, sondern auch Geld, das in vielen Spielsituationen nützlich sein kann. Um den anderen Spielern keinen Vorteil zu geben, kann man die Menge des eigenen Geldes geheim halten.

Spielaufbau

Am Anfang des Spiels wählen alle Spieler*innen einen der fünf Clans aus.



der Clan des Keltischen Knotens



der Clan Awen



der Clan der Jakobsmuschel

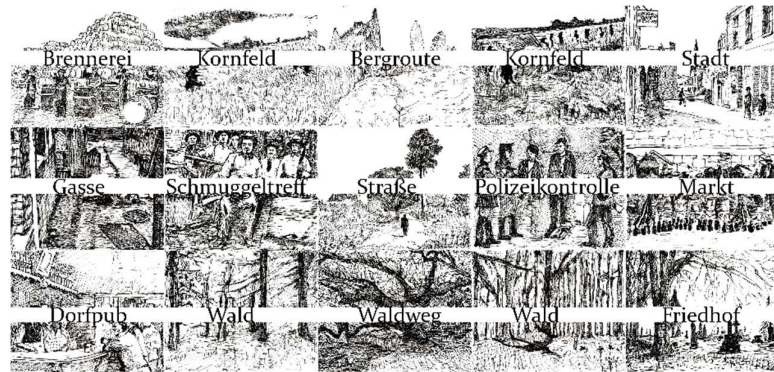


der Clan des Grauen Wolfs



der Clan des Chaorsrades

Die 15 Karten des Spielplans werden aneinandergelegt wie hier beschrieben aneinandergelegt.



Die Holzspielsteine werden in den Wald gelegt, die Malzspielsteine werden auf das Feld gelegt.

Die mit dem Krähfuß markierten Zufallskarten werden auf das zweite Kornfeld Die mit der Waage gekennzeichneten Versteigerungskarten werden auf den Markt gelegt.

Ein schwarzer Jahreszeitenzähler wird auf das Symbol für Frühling gelegt. Er wandert nach jeder Spielrunde ein Symbol weiter in den Sommer, den Herbst und den Winter. Vom Stapel mit den Jahreskarten werden dreizehn Karten gezogen und neben den Friedhof gelegt.

Jeder Spieler und jede Spielerin bekommt 10 Aktionskarten und 3 Wegkarten mit dem Symbol seines oder ihres Clans, eine farbige Schmuggler*innen-Figur, 5 Pfund, 10 Tätigkeitskarten und 3 Wegkarten. Die 2 obersten Karten des Versteigerungskartenstapels werden offen ausgelegt. Bei einem optionalen beschleunigten Start können sich alle Spieler*innen zusätzlich je 1 Holz und 1 Malz nehmen.

Ein Beispiel: Carla schmuggelt 2 Fässer, das Polizeikontrollniveau ist wegen drei bei der Whiskysteuernicht bezahlten Fässern auf 3 und 36 Pfund sind im Polizeipool. Sie beendet ihren Zug auf einer >2< und wird erwischt (Sie wäre auf einer >1< und einer >3< ebenfalls erwischt). Sie würfelt für die Exisemen eine \square . Dann bezahlt sie 5 Pfund Bestechung und würfelt eine \square . Also hat sie es geschafft und ist nicht erwischt worden.

Denn:

$$\square + 3 \text{ (Polizeipoolbonus)} = 6$$

$$\square + 2 \text{ (Bestechung)} = 6$$

Bei der nächsten Kontrolle hat die Polizei +4, da der Polizeipool auf 41 gestiegen ist.



Die Feenfelder

Betritt ein*e Spieler*in ein Feenfeld und besitzt einen Feentoken kann er*sie diesen abgeben um eine Feenkarte zu ziehen. Falls auf der Feenkarte nicht das \diamond Symbol vermerkt ist bekommt der*die Spieler*in einen zusätzlichen Ruhmespunkt. Ist auf der Feenkarte das \diamond Symbol muss er*sie sich zwischen Karte und Ruhmespunkt entscheiden.

Wenn der*die Spieler*in jedoch keinen Feentoken abgibt, so sind die Feen zornig und er muss würfeln:

\square *timy whiny whibbly wobbly*: Der*die Spieler*in muss noch einmal würfeln:

\square Der*die Spieler*in ist gefangen in der Feenwelt und darf im nächsten Jahr keine Tätigkeiten ausführen. Im nächsten Schmuggel kann er*sie von diesem Feld aus seine*ihren Schmuggel mit den ursprünglich transportierten Fässern fortsetzen.



Die Kreuzung

Spieler*innen die über dieses Feld ziehen, müssen den Weg nehmen, den sie vorher mit ihrer Wegkarte bestimmt haben.



Die Zahlenfelder

Auf diesen Feldern lauern die Excisemen falls von den Spieler*innen zu wenig Whiskysteuern gezahlt wurde.

Ein Zahlenfeld ist aktiv wenn das Polizeikontrollniveau den gleichen oder einen höheren Wert hat als die Zahl des Feldes. Betritt eine Spielfigur ein aktives Zahlenfeld wurde der*die Spieler*in „erwischt“ und muss einen Erwischt-Wurf durchführen. Dazu würfelt er*sie zweimal: zuerst für die Excisemen, dann für sich selbst. Hat der*die Spieler*in für sich die gleiche oder eine höhere Zahl erreicht als er für die Excisemen gewürfelt hat, kann er entkommen. Zeigt der Polizeiwurf ein höheres Ergebnis, beschlagnahmt die Polizei alle Whiskyfässer, die der*die Spieler*in schmuggelt und der*die Spieler*in muss seine*ihre Spielfigur vom Spielplan nehmen. Wenn das Ergebnis des Polizeiwurfs um mehr als zwei höher ist, wird außerdem der*in Schmuggler*in verhaftet und der*die Spieler*in muss seine*ihre Schmuggelkarte abgeben, falls er eine eingesetzt hat. Der*die Spieler*in kann nach jedem Erwischtwurf seine*ihren Whisky für 10 Pfund pro Fass freikaufen.

Die Excisemen werden im Verlauf des Spieles immer stärker. Für je 10 Pfund im Polizeipool wird 1 Punkt zum Polizeiwurf addiert. Der*die Spieler*in kann seine*ihre Chancen verbessern, indem er die Excisemen und Men vor Ort besticht. Wenn er 3 Pfund in den Polizeipool einzahlt, erhält er +1 auf den Erwischtwurf. Zahlt er 5 Pfund, erhält er +2. Das gezahlte Geld erhöht den Polizeipool erst nach dem Erwischtwurf.

Das Jahr

Das Spiel läuft in Jahren ab, wobei jedes Jahr 4 Runden oder Jahreszeiten besteht. In jeder Jahreszeit führen die Spieler je eine Tätigkeit aus. Dazu wählen sie eine Tätigkeitskarte und legen sie verdeckt vor sich aus. Haben alle Spieler ihre Karte gewählt, werden diese aufgedeckt und gleichzeitig ausgeführt. Über die Wahl der eigenen Tätigkeitskarte Karte zu sprechen gilt als verpönt. Spieler, die es lassen können über ihre Vorhaben zu sprechen, werden ausgelacht. Sind die Tätigkeiten aller Spieler abgehandelt worden endet diese Jahreszeit und der Jahreszeitenzähler wird weiterbewegt.

In der letzten Runde des Jahres, im Winter, findet die Schmuggelphase statt. Nur in dieser Jahreszeit haben die teilnehmenden Spieler die Möglichkeit ihre Whiskyfässer zu schmuggeln und anschließend zu verkaufen. Nach dem Schmuggel wird bevor die Spieler ihre Tätigkeitskarte aufdecken eine Jahreskarte gezogen und aufgedeckt. Der auf der Karte beschriebene Effekt ist bis zum nächsten Frühjahr, oder falls dies auf der Karte vermerkt ist, bis zum Ende des Spiels gültig.

Für das Ausspielen von Tätigkeitskarten besteht ein strenger Ehrenkodex, der von allen Clans befolgt wird.

Schmuggel niemals Ungebranntes!

Da alle Spieler*innen ihre Tätigkeiten gleichzeitig aufdecken und sich manche von ihnen gegenseitig beeinflussen können, ist eine Reihenfolge festgelegt, nach der die Tätigkeiten vollzogen werden:

1. Holz holen, Malz holen, Einkauf
2. Zufallskarten ziehen/ auslegen, Brennen, Fiedeln, Feentanz
3. Versteigerung
4. Verrat
5. Schmuggel

Mach das nur einmal im Jahr!

Manche Tätigkeitskarten können nur einmal pro Jahr erfolgreich ausgeführt werden, diese Karten sind durch das **X** Symbol (nicht wiederholen) gekennzeichnet. Hat ein*e Spieler*in eine mit **X** gekennzeichnete Karte ausgespielt und deren Funktion verwendet, kann er*sie in demselben Jahr nicht noch einmal ausspielen und nimmt die Karte daher nicht wieder auf die Hand („erfolgreich ausgeführt“ bedeutet dabei, dass der*die Spieler*in den Kartentext auch wirklich genützt hat, also eine potentielle Schlägerei um die Tätigkeit nicht verloren hat).

Sei allein oder schlag dich!

Tätigkeitskarten die mit einem **♣** Symbol gekennzeichnet sind, führen zu einer Schlägerei wenn sie gleichzeitig von mehreren Spieler*innen aufgedeckt werden. Dies kann bei einigen Spieler*innen zu blauen Augen und zum Misslingen der Aktion führen. Bei einer Schlägerei würfeln die beteiligten Spieler*innen mit einem Würfel. Der*Die Spieler*in mit der höchsten Augenzahl gewinnt. Haben mehrere Spieler*innen die gleiche Augenzahl schlagen sie sich gegenseitig K.O. und scheiden aus der Schlägerei aus. Bei Schlägereien aufgrund von Tätigkeitskarten mit **♣** Symbol darf nur der*die Gewinner*in die Tätigkeit ausführen. Alle anderen Teilnehmer der Schlägerei können in dieser Jahreszeit keine Tätigkeit ausführen.

Es gibt 10 Tätigkeiten die während des Jahres ausgespielt werden können: Malz holen, Holz holen, Einkaufen, Brennen, Fiedeln, Verraten, Feentanzen, Versteigern, Zufallskarte und Schmuggeln.

Betritt ein*e Spieler*in das Feld, wird die oberste Karte vom Schmuggelkartenstapel aufgedeckt und der*die Schmuggler*in bietet den Spieler*innen ihre*seine*ihre Dienste an. Alle Spieler*innen, auch die, die nicht am Schmuggel teilnehmen, bieten in der Faust verdeckt eine beliebige Geldsumme. Alles gebotene Geld wird abgelegt und der*die Schmuggler*in tritt in die Dienste des*der Höchstbietenden. Hatte die*der Gewinner*in zuvor eine*n andere*n Schmuggler*in im Einsatz, kann er*sie sofort wechseln, im weiteren Verlauf des Schmuggels jedoch nicht mehr. Haben mehrere Spieler*innen gleich viel geboten, findet eine Schlägerei um den*die Schmuggler*in statt. Bietet niemand etwas ist der*die Schmuggler*in erbost und lässt seine*ihren Frust an dem*der Spieler*in der das Feld betreten hat, aus. Diese*r Spieler*in hat eine Panne und muss die nächste Bewegungsrunde aussetzen. In diesem Fall wird die Schmuggelkarte wieder in den Stapel gemischt.

Das Betrunkenefeld

Jede*r Spieler*in der dieses Feld betritt, muss würfeln:

- ☐ Der*Die Spieler*in gibt einen Rohstoff ab, wenn er*sie keinen hat 2 Pfund.
- ☐ Der*Die Spieler*in bekommt ein Whiskyfass.
- ☐ Der*Die Spieler*in verliert ein Whiskyfass.
- ☐ Der*Die Spieler*in bekommt 2 Pfund.
- ☐ Der*Die Spieler*in verliert eine zufällig gewählte Zufallskarte, die er auf der Hand hält.
- ☐ Der*Die Spieler*in zieht eine Zufallskarte.

und kommt in den Polizeipool. Für jedes nicht bezahlte Fass steigt das Polizeikontrollniveau um einen Punkt, dies wird am entsprechenden Zeiger eingestellt. Das Polizeikontrollniveau bestimmt die Anzahl der Felder am Spielplan auf denen Excisemen lauern. Bei einem nicht bezahlten Fass muss auf allen Feldern mit einer >1< ein Erwischt-Wurf geworfen werden, bei zwei nicht bezahlten Fässern auf allen >1< und >2< Feldern; usw. bis bei vier nicht bezahlten Fässern alle Zahlenfelder von Excisemen besetzt sind. Wie viel jeder Spieler*innen bereit ist zu zahlen, gibt er gleichzeitig mit den anderen bekannt, durch verdecktes Bieten in der Faust. Alles gebotene Geld geht in den Polizeipool.

Der Weg in die Stadt

Beim Schmuggeln führt jede*r Spieler*in jede runde einen Bewegungswurf durch. Dazu würfelt er*sie mit einem Würfel und zieht seine*ihre Figur die entsprechende Anzahl Felder weiter. Prinzipiell laufen diese Bewegungen gleichzeitig ab, das heißt, es gibt keine vorgegebene Würfel- oder Zugreihenfolge. Sollten allerdings Ereignisse Einfluss aufeinander haben, die in der gleichen Bewegungsrunde stattfinden, wird jenes Ereignis zuerst abgehandelt das näher am Dorf (Anzahl Felder zum Dorffeld) stattfindet. Falls dadurch die Reihenfolge immer noch nicht entschieden ist, tritt das Ereignis des*der Spielers*in der die niedrigere Augenzahl gewürfelt hat, zuerst in Kraft.








Das Dorfpub




Hier starten alle Spielfiguren



Der Schmuggeltreff

<p>Malz Holen 🍷</p> <p>Du bekommst ein Malz.</p>	
<p>Holz Holen 🍷</p> <p>Du bekommst ein Holz.</p>	
<p>Einkauf 🍷</p> <p>Du darfst dir für einen Pfund einen Rohstoff aussuchen.</p>	
<p>Brennen</p> <p>Du bekommst ein Whiskyfass für je ein Holz und ein Malz, das du abgibst. Es können beliebig viele Fässer gebrannt werden.</p>	
<p>Fiedeln 🍷 X</p> <p>Du würfelt mit einem Würfel und bekommst die Augenzahl in Pfund.</p>	

<p>Zufallskartenaktion</p> <p>Du ziehst eine Zufallskarte oder legst eine bereits gezogene Zufallskarte aus.</p> <p>Zufallskarten bestehen aus zwei Teilen: der obere Text hat sofortige, in der Regel einmalige Wirkung, wenn du die Karte ausspielt. Die sofortige Wirkung einer Zufallskarte kann jederzeit und ohne Zufallskartenaktion durch Ausspielen der Karte verwendet werden. Der untere Text ist die geplante, in der Regel permanente Wirkung (Kartentexte mit permanenter Wirkung sind durch ein ∞ Symbol gekennzeichnet). Die geplante Wirkung kann nur durch vorheriges Aufdecken der Zufallskartenaktion verwendet werden. Wählst du die Zufallskartenaktion hast du die Wahl: Entweder du ziehst eine Karte vom Zufallskartenstapel und nimmst sie auf die Hand nehmen oder du spielst eine Zufallskarte aus deiner Hand aus.</p> <p>Zieht ein*e Spieler*in eine Zufallskarte mit ♣ Symbol, wird diese sofort ausgelöst. Sie darf nicht auf die Hand genommen werden.</p>	
<p>Verrat ♣</p> <p>Du kannst einen anderen Spieler oder eine andere Spielerin bei den Excisemen anschwärzen und dafür sorgen, dass eine Hausdurchsuchung durchgeführt wird. Wählst du die Tätigkeitskarte Verrat, kündigst du an, wen du verraten möchtest. Der Verrat hat aber nicht unbedingt die gewünschte Wirkung. Zuerst muss der oder die Verräter*in selbst würfeln: Würfest du □ ist der Verrat fehlgeschlagen, nichts geschieht, bei einer □ □ □ □ wird eine</p>	

<p>Der Schmuggel über die Bergroute ist umständlich, aber sicher. Wenn da nicht die verschneiten und schlammigen Wege wären</p>	
<p>Die Straße nimmt nur wer in Eile ist oder Geld hat. Hier gibt es mehr Kontrollen als sonst wo. Wenn die Excisemen deine Fässer finden war das ganze Brennen umsonst.</p>	
<p>Beim Schmuggel durch den Wald kann nicht viel passieren. Außer dir begegnen die Feen, dann hast du besser einen Feentoken dabei.</p>	

Whiskysteuern

Der Duke von Sutherland ist bestens über das Whiskybrennen informiert und halb Schottland ist bei ihm verschuldet. Er arbeitet mit den Excisemen aus London zusammen. Er verlangt für jedes existierende Whiskyfass ein Pfund Verbrauchssteuer, in vollem Bewusstsein, dass die Spieler*innen nicht vorhaben den Whisky selbst zu trinken. Zahlen die Spieler*innen nicht genug Gold, werden Excisemen ausgesandt um Schmuggler*innen aufzuspüren.

Spieltechnisch bedeutet das, dass die am Schmuggel teilnehmenden Spieler*innen für alle Fässer aller Spieler*innen (auch die Fässer, die in dieser Runde nicht geschmuggelt werden) Whiskysteuern zahlen müssen. Dieses Geld wird zum Ausrüsten der Excisemen verwendet

Schmuggel

Alle Spieler*innen, die im Frühling die Schmuggeltätigkeit gewählt haben und mindestens ein Whiskyfass besitzen, nehmen am Schmuggel teil. Sie stellen ihre Spielfigur auf das Dorf am Spielplan. Für alle Situationen im Schmuggel gilt: Besitzt ein Spieler kein Fass mehr, ist der Schmuggel für ihn beendet und er muss die Spielfigur vom Brett nehmen. Bevor die Spieler los schmuggeln, müssen vier Entscheidungen getroffen werden (Schmuggelstart):

Schmuggelmenge

Jede*r Spieler*in gibt bekannt, wie viele Whiskyfässer er*sie schmuggeln möchte. Dazu werden die Fässer verborgen in die Hand genommen und gleichzeitig hergezeigt.

*Schmuggler*innen wahl*

Haben Spieler*innen Schmuggelkarten müssen sie sich jetzt entscheiden, ob sie eine*n Schmuggler*in einsetzen möchten, sonst schmuggeln sie ohne. Es kann immer nur eine Schmuggelkarte verwendet werden. Schmuggler*innen werden beim Schmugglertreff angeworben.

Wegwahl

Alle schmuggelnden Spieler*innen wählen verdeckt eine Wegkarte (Straße, Wald oder Berg) und decken diese gleichzeitig auf. Sie legen diese Karte vor sich und müssen an der Kreuzung diesen Weg einschlagen.

Anschließend würfelt jede*r Spieler*in mit einem Würfel und bewegt seine Figur die der Augenzahl entsprechende Anzahl Felder. Nur das letzte Feld bei dieser Bewegung gilt als betreten.

Hausdurchsuchung bei deinem Opfer durchgeführt, bei einer 1 kommt es zu Selbstanzeige und dein eigener Keller wird durchsucht. Kommt es zu einer Hausdurchsuchung muss der*die betroffene Spieler*in würfeln ob er seine*ihre Whiskyfässer vor den Excisemen verbergen kann. Die Anzahl der Fässer, in seine*ihrem Besitz entscheidet dabei über die Schwierigkeit des Wurfs:

Hausdurchsuchungswurf

1 Fass 1 1 1 1

2 Fässer 1 1 1

3 Fässer 1 1

4 Fässer 1

5 Fässer 7 usw. je weiteres Fass +1 auf nötiges Ergebnis.

Wenn das notwendige Würfelergebnis nicht erreicht wurde, verliert der*die Spieler*in alle seine*ihre Fässer. Jedes einzelne Fass kann aber für 10 Pfund pro Fass freigekauft werden (dh. es muss nicht abgegeben werden). Alles bezahlte Geld kommt in den Polizeipool.

Feentanz

Wenn du einen Feentanz aufführst, hast du Chancen dich bei den Feen gut zu stellen. Du würfelst mit 1 Würfel, bei 1 ist der Feentanz erfolgreich und du erhältst einen Feenfavour. Wenn mehrere Spieler am Tanz teilnehmen, also in der gleichen Jahreszeit die Tätigkeit Feentanz wählen, ist der Wurf pro Spieler um 1 erleichtert:



<p>Feentanzwurf</p> <p>1 Tänzer*in ☐</p> <p>2 Tänzer*innen ☐ ☐</p> <p>3 Tänzer*innen ☐ ☐ ☐</p> <p>4 Tänzer*innen ☐ ☐ ☐ ☐</p> <p>5 Tänzer*innen ☐ ☐ ☐ ☐ ☐</p> <p>Feentoken verschaffen den Spielern spezielle Feenkarten oder Siegpunkte. Es kann gefährlich sein, im Schmuggel keinen Feentoken zu besitzen, siehe Feenfelder.</p>	
<p>Versteigern 🍷 X</p> <p>Versteigerungskarten sind Verbesserungen, du mit Geld kaufen kannst. Manche Versteigerungskarten verbessern das Brennen von Whisky, andere erhöhen den Preis, den man beim Verkauf erzielt. Wieder andere sind einfach Ruhmespunkte. Im Allgemeinen sind sie äußerst vorteilhaft und müssen teuer bezahlt werden. Oft handelt sich dabei um Artefakte, die der Duke von Sutherland von seine Schuldner beschlagnahmt hat.</p> <p>Wenn du die Versteigern-Tätigkeit ausführst, wählst du eine der beiden ausliegenden Versteigerungskarten und löst deren Versteigerung aus. Die andere Karte wird abgelegt. Vor dem offiziellen Versteigerungsstart dürfen sich die Spieler*innen gegenseitig noch Geld leihen, während der Versteigerung ist dies aber nicht mehr möglich.</p>	

<p>Nach Versteigerungsbeginn können alle Spieler*innen um die ausgewählte Karte steigern, das höchste Gebot erhält den Zuschlag.</p> <p>Um Höchstbieter zu werden, hat der oder die Spielerin, die die Versteigerung ausgelöst hat, als Einzige die Möglichkeit den gleichen Betrag wie andere Spieler zu bieten um den Zuschlag zu bekommen. Alle anderen Spieler*innen müssen das Höchstgebot um mindestens ein Pfund überbieten.</p> <p>Der oder die Höchstbieter*in muss den gebotenen Pfundbetrag zahlen und erhält die Versteigerungskarte die er*sie vor sich auslegt.</p> <p>Kann jemand den von ihm selbst gebotenen Betrag nicht bezahlen, verliert er*sie alle seine*ihre Pfund und die Versteigerung beginnt von neuem. Es ist also möglich; aber nicht sehr ratsam, mehr Geld zu bieten als man tatsächlich besitzt. Der oder die Auslöser*in der Versteigerung kann bis zu 3 Gold mehr bieten, ohne das Geld bei Zuschlag zu verlieren, die Versteigerung beginnt dann erneut.</p> <p>Nach dem Ende einer Versteigerung werden 2 neue Versteigerungskarten aufgedeckt.</p>	
<p>Schmuggeln X</p> <p>Die Schmuggeltätigkeitskarte kann nur in der letzten Runde des jeweiligen Jahres gespielt werden. Nur Spieler die auch ein oder mehrere Whiskyfässer besitzen, können die Schmuggel-Tätigkeit ausführen. Hat ein Spieler diese Aktion gewählt, stellt er seine*ihre Spielfigur auf das Startfeld im Dorfpub und nimmt am Schmuggelstart teil. Siehe Schmuggel.</p>	