

Ein Spiel mit realem Hintergrund muss immer einen Spagat zwischen historischen Fakten und Spielbarkeit bestreiten – soll aber in erster Linie Spielfreude bereiten.

Alle Orte und Verkehrsverbindungen auf dem Spielbrett haben zum Ende des 19. Jahrhunderts in dieser Form existiert und die Brennereien entstammen Alfred Barnards Standardwerk „Die Whiskybrennereien des Vereinigten Königreichs“.

Grundsätzlich gilt: Was in der Spielanleitung nicht definiert ist, kann einfach einvernehmlich zwischen allen Spielerinnen und Spielern geregelt werden. Und genießen Sie maß- und genussvoll und sorgen Sie dafür, dass Alkohol nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen gelangt. Für alle anderen gilt: Ein „Dram“ aus einer der schottischen Whisky-Regionen kann etwas Wunderbares sein und steigert die Spielfreude.

Spielentwicklung und Testspiel/Game development and playtesters: Aileen, Chris, Melanie, Gunda, Christoph, Katja, Wolfgang, Ulrike, Guido, Emma, Micha (Spook), Carina, Micha K., Sabrina, Michael D., Gudrun, Elke, Martin, Anja & Tom.

Autor und Gestaltung/Author and design: Uli Koch

Beratung/Consulting: Dirk Berensmann (Master of Malt of the City of Unkel)

Lektorat/Editing: Sabrina Malerz

Produktionsabwicklung/Production management: Gregor Flügel

Textquellen/Text sources: Wikipedia; angelsshare.ch; Hersteller; et al.

Bildquellen für die künstlerische Überarbeitung/Image sources: Adobe Stock; „The Whisky Distilleries of the United Kingdom“, Alfred Barnard, gemeinfrei/public domain; „A philosophical and statistical history of the inventions and customs of ancient and modern nations in the manufacture and use of inebriating liquors ...“, Samuel Morewood, gemeinfrei/public domain; Wikipedia CC 4.0

Spielfiguren, Karton und Papier FSC-zertifiziert/

Game pieces, carton and paper FSC certified

1. Auflage/1st edition 2022



© CD WERBEAGENTUR GMBH · Burgstraße 17 · 53842 Troisdorf · Germany · maltfriend.de



SPIELANLEITUNG

MALTFRIEND'S JOURNEY

Whisky Adventure
in Scotland



Wir befinden uns im Schottland des späten Viktorianischen Zeitalters: Schottische Ingenieure und Wissenschaftler verhelfen dem Whisky – neben der Industrialisierung im British Empire – zu einer seiner Blütezeiten. In dieser Zeit des „wirtschaftlichen Aufbruchs“ gilt es, Brennereien zu bauen, schlau zu investieren, Handel zu treiben und Schicksalsschläge zu verkraften – und so ein Whisky-Imperium aufzubauen.



Spielmaterial:

1 Spielbrett, 6 Spielfiguren, 1 Würfel, 70 Fässer,
32 Distillery-Karten, 36 Malt-Moment-Karten, 36 Bau-Lizenz-Karten

Ziel des Spiels:

In jeder Whisky-Region eine Brennerei zu besitzen. Spielende ist, wenn ein/e Spieler/in in jeder Whisky-Region eine Brennerei gebaut hat.
Alternativ kann eine Spielzeit festgelegt werden. In diesem Fall gewinnt, wer die höchste Punktzahl hat: je Whisky-Region, in der man eine Brennerei besitzt, 3 Punkte und je 1 Punkt für jede Brennerei.

Spielvorbereitung:

- Jede/r Spieler/in erhält vor Spielbeginn:
 - 1 Distillery-Karte (Startort und zugleich 1. Brennerei), 1 Bau-Lizenz-Karte, 1 Spielfigur und bei 2–3 Spielerinnen/Spielern: 8 Fässer, bei 4–6 Spielerinnen/Spielern: 10 Fässer
- Die Spielfiguren und Fässer werden gemäß der verteilten Karten auf dem Spielbrett platziert. Die Spielfiguren auf den Brennerei-Startorten, die Fässer wahlweise ebenfalls auf den Brennerei-Startorten oder aber, wenn es etwas kniffliger sein soll, auf den Brennerei-Feldern auf dem Spielfeldrand. Die Entscheidung liegt bei den Spielerinnen und Spielern.
- Die verbleibenden Bau-Lizenz-Karten werden mit den Malt-Moment-Karten vermischt und auf dem Spielbrett platziert.

Züge auf dem Spielbrett:

- Schwarz = Dampfkutsche: je Zug (Ort zu Ort) = 1 Auge
- Rot = Eisenbahn: je Zug (Ort zu Ort) = 2 Augen
- Blau = Schiff: je Zug (Ort zu Ort) = 3 Augen

Es darf immer nur eine Spielfigur auf einem Ort stehen. Es müssen alle gewürfelten Augen gezogen werden. Vor- und zurückziehen ist nicht erlaubt. Wer eine 6 würfelt, muss zuerst 6 Augen ziehen und darf anschließend eine Karte vom Stapel der Malt-Moment-/Bau-Lizenz-Karten ziehen oder noch einmal würfeln – unabhängig davon, ob man eine Brennerei gebaut hat. Wer zu wenig Augen für einen Zug würfelt (z. B. bei Schiff- oder Bahnverbindung), muss bis zur nächsten Runde stehen bleiben. Gestartet wird auf dem am Anfang gezogenen Brennerei-Ort.

Brennerei-Orte:

- Wer auf einem Brennerei-Ort steht, der noch nicht bebaut ist, kann eine Brennerei bauen. Hierfür muss eine Bau-Lizenz-Karte eingelöst werden, die man vor dem Spielzug besitzen muss. Der Bau kostet 1 Fass, welches – je nach festgelegter Spielweise – auf den Brennerei-Ort auf dem Spielbrett oder auf das jeweilige Brennerei-Feld am Spielfeldrand gestellt wird. Man erhält die entsprechende Distillery-Karte, darf jedoch maximal 8 Brennereien besitzen!
- Wer über einen Brennerei-Ort zieht, der bereits bebaut ist, muss an den Besitzer 1 Fass Wegezoll zahlen. Darauf stehen darf man nicht mehr. Man kann jedoch mit dem Eigentümer Handel treiben. Der Ort wird für den Zug mitgezählt.
- Wer keinen Wegezoll zahlen kann, erhält eine Runde lang ebenfalls keinen Wegezoll.

Sehenswürdigkeiten:

- • Wer auf einer Sehenswürdigkeit zum Stehen kommt, kann noch einmal würfeln oder eine Karte vom Stapel der Malt-Moment-/Bau-Lizenz-Karten ziehen.

Großstädte:

- • Wer auf einer Großstadt steht, darf Brennereien, Fässer und Bau-Lizenz-Karten mit allen Mitspielenden handeln.
- Anstatt mit anderen Spielerinnen/Spielern zu handeln, kann man eine Karte vom Stapel der Malt-Moment-/Bau-Lizenz-Karten zum Preis von 2 Fässern ziehen oder 2 Bau-Lizenz-Karten gegen 1 Fass tauschen.

Spielkarten:

- Distillery-Karten belegen den Besitz einer Brennerei.
- Bau-Lizenz-Karten berechtigen zum Bau einer Brennerei.
- Malt-Moment-Karten belegen besondere Ereignisse.

Spielverlauf:

- Die Spielvariante wird festgelegt (Brennereien sammeln oder Spieldauer).
- Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt.
- Gestartet wird auf den jeweils gezogenen Brennerei-Orten.
- Eingesetzte Spielkarten werden aussortiert und gesondert auf dem Spielbrett abgelegt.



Whisky-Regionen:

- SPEYSIDE
- NORTH HIGHLANDS
- SOUTH HIGHLANDS
- ISLANDS
- ISLAY
- CAMPBELTOWN
- LOWLANDS