

# MALTFRIEND'S JOURNEY®

Life Whisky Feise durch Schottland



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 Brennerei-Karten, 36 Malt-Moment-Karten, 36 Bau-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/Spielerin erhält vor Spielbeginn:
  - 1 Brennerei-Karte (Startort und zugleich 1. Brennerei), 1 Bau-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-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 ein Spieler 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-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. Man startet auf dem am Anfang gezogenen Brennerei-Ort.

## UPDATE SPIELANLEITUNG PRE-RELEASE

### Brennerei-Orte:

- Wer auf einem Brennerei-Ort steht, der noch nicht bebaut ist, kann eine Brennerei bauen. Hierfür muss eine Bau-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 Brennerei-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-Karten ziehen.

### Großstädte:

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

### Spielkarten:

- Brennerei-Karten belegen den Besitz einer Brennerei.
- Bau-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
- HIGHLANDS NORD
- HIGHLANDS SÜD
- INSELN
- ISLAY
- CAMPBELTOWN
- LOWLANDS