



INTRODUCCION

Hammer of the Scots es un juego de las Guerras de Independencia Escocesas. Un jugador juega con los escoceses, y el otro con los ingleses. El objetivo es controlar una mayoría de nobles cuando acabe el juego. Hay dos escenarios, *Braveheart* (1297–1305) y *The Bruce* (1306–1314). Cada uno puede jugarse como un juego distinto. Existe también un juego de Campaña que abarca ambos períodos.

TURNOS DE JUEGO

El juego comprende una serie de años que empiezan en 1297 o 1306. Dentro de cada año hay entre 1 y 5 Turnos de Juego. Cada Turno de Juego tiene tres (3) fases, que se juegan en una determinada secuencia.

[1] Fase de Cartas (3.0)

Ambos jugadores comienzan todos los años con cinco (5) cartas. Cada uno juega **una (1)** carta boca abajo. Entonces se revelan las cartas y la carta más alta se convierte en el Jugador 1 (mueve primero). Los Empates los gana el jugador inglés.

[2] Fase de Movimiento (4.0)

Las Cartas de Movimiento permiten de 1 a 3 Movimientos de Grupo. Todos los bloques amigos en un área forman un Grupo (salvo el bloque "Norse", 4.7). Dependiendo del Nivel de Movimiento, los bloques pueden mover 2 o 3 áreas en cada Fase de Movimiento, pero deben detenerse al cruzar una frontera **Roja** o al entrar en un área ocupada-enemiga. El Jugador 1 mueve antes, luego el Jugador 2.

[3] Fase de Batalla (5.0)

Las batallas ocurren cuando se encuentran bloques enemigos en la misma área. Se luchan de una de una en una secuencia que determina el Jugador 1.

Una vez resueltas todas las batallas, se repiten los pasos [1] a [3] hasta acabar el Año.

TURNOS DE INVIERNO (7.0)

Tras finalizar cada Año, se juega un Turno de Invierno en el que los Nobles regresan a casa (quizás para cambiar de bando) y los bloques que exceden los Límites por Castillo (1.2) se disuelven. Entonces los jugadores reciben los reemplazos. Se baraja el mazo y se reparten cinco nuevas cartas a cada jugador.

1.0 MAPA

El mapa representa Escocia y el norte de Inglaterra. El jugador inglés se sienta en el lado sur del mapa, el jugador escocés en el lado norte.

1.1 ÁREAS

El mapa está dividido en áreas que regulan la localización y el movimiento de los bloques. Estas áreas están separadas por fronteras **verdes** o **rojas** que restringen el movimiento (ver 4.3). Donde no haya ninguna frontera - por ejemplo, entre *Carrick* y *Argyll*, o entre *Lothian* y *Fife* - los bloques no podrán mover entre dichas áreas.

1.2 LÍMITES POR CASTILLO

Las áreas tienen un Límite por Castillo de 0 a 3. Los Límites por Castillo reflejan el valor económico de un área más que la fortaleza de un castillo en particular. Algunas de las áreas mostradas contenían realmente una docena de castillos o más. Los Límites por Castillo definen cuántos bloques pueden permanecer en un área durante el **Invierno** y también equivalen al valor anual de pasos de reemplazo en el área.

1.3 CATEDRALES

Tres áreas (*Strathspey*, *Lennox* y *Fife*) contienen una Catedral. La iglesia escocesa, con fuertes influencias celtas, apoyaba firmemente la rebelión. Una Catedral añade **[+1]** al Límite por Castillo escocés en el área, pero no tiene valor para el jugador inglés. Por ejemplo, *Fife* vale [3] para el jugador escocés, pero sólo [2] para el jugador inglés. El Rey escocés puede mover a una Catedral amiga o neutral durante el Invierno.

1.4 ÁREAS NATALES DE NOBLES

Las áreas natales de todos los nobles escoceses (14) están señaladas en el mapa por sus escudos heráldicos. Por ejemplo, el escudo en el bloque Buchan coincide con el escudo en el área de *Buchan*.

Nobles tienen una ventaja de combate (B2=B3) cuando **defienden** sus áreas natales, incluso si movieron allí este Turno de Juego o desertan durante la batalla. Los Nobles no tienen ventajas de combate cuando atacan su Área Natal.

Bruce y Comyn poseen dos Áreas Natales cada uno. Bruce posee *Annan* y *Carrick*. Comyn tiene *Badenoch* y *Lochaber*. Ambas Áreas Natales ofrecen los mismos beneficios defensivos. Ver también 7.12.

Organización del Libro de Reglas

Este libro de reglas está estructurado para que la barra lateral (esta columna) contenga definiciones, ejemplos, sugerencias, reglas opcionales, clarificaciones y comentarios históricos para ayudarte a entender y disfrutar este juego.

Niebla de Guerra

La sorpresa es un aspecto excitante de *Hammer of the Scots*. Excepto cuando hay una batalla, los bloques activos se quedan mirando hacia su propietario. Esto da pie a engaños y estrategias innovadoras ya que los jugadores desconocen la fuerza o identidad de los bloques enemigos.

Hammer of the Scots

Eduardo I ordenó que en su tumba en la Abadía de Westminster se escribiera el epitafio Scottorum Malleus - "Martillo de los Escoceses". Eduardo ciertamente pensaba aplastar a los escoceses hasta su sumisión, pero sus golpes sirvieron a cambio para forjar una nación orgullosa.

Cómo Empezó la Guerra

Las Guerras de Independencia Escocesas fueron realmente activadas por eventos en Europa. En 1294, Francia intentó a través de subterfugios tomar el control del Ducado de Gascuña, una gran provincia nominalmente parte de Francia pero en manos de Eduardo I. Vino la guerra, y los nobles escoceses, irritados bajo el humillante dominio de Eduardo I a través de su títere - el Rey John Balliol de Escocia - estaban ansiosos por hacer causa común con los franceses.

Eduardo I, cogido por sorpresa por esta atípica imagen de desafío de los escoceses, pospuso su invasión de Flandes y marchó para restablecer el orden al norte del río Tweed. Pero el Rey Felipe de Francia no mantuvo su parte del acuerdo - el cual requería una invasión de Inglaterra si Eduardo se movía contra Escocia - y la pelea fue corta. Tras un brutal asedio y la matanza de la mitad de la población de Berwick - la población más grande de Escocia en ese momento - Eduardo avanzó hacia el norte a Dunbar. Un intento de romper el asedio de Dunbar acabó en desastre cuando la inferior fuerza inglesa derrotó a los escoceses.

Con el encarcelamiento de la mayor parte de la nobleza escocesa - incluyendo al Rey John Balliol - y la completa anexión de Escocia a la corona inglesa, Eduardo consideró resuelto el problema. Al dejar Escocia en 1296 comentó orgullosamente que era "bueno librarse de la mierda". No se libraría por mucho tiempo de los escoceses.

Ciudades y Lugares de Batallas

La mayor parte de las áreas muestran las poblaciones importantes de este período. Estas se muestran sólo por interés histórico y no afectan al juego. También se muestran las principales batallas de la guerra.

2.0 EJÉRCITOS

Los bloques de madera representan las fuerzas inglesas (rojo) y escocesas (azul).

Se incluye una hoja de etiquetas. Se debe pegar una etiqueta en cada bloque. Las etiquetas de la hoja azul en los bloques azules, las etiquetas de la hoja marrón en los bloques rojos. Coloca suavemente cada etiqueta, asegúrate que está recta y pégala firmemente al bloque.

Los bloques añaden sorpresa y secretismo al juego. Al estar de pie, derechos, el tipo de bloque y la fuerza quedan ocultos para el oponente.

2.1 DATOS DE LOS BLOQUES

Los bloques tienen números y símbolos que definen su movimiento y capacidad de combate.

2.11 Fuerza

La fuerza actual de un bloque es el número de triángulos en el borde superior cuando el bloque está de pie. La fuerza determina cuántos dados de seis caras (d6) se tiran por un bloque en combate. Un bloque de fuerza 4 tira 4d6 (cuatro dados de seis caras); un bloque de fuerza 1 rueda 1d6.

Los bloques varían su fuerza de 1 a 4. Algunos bloques tienen una fuerza máxima de 4, otros una fuerza de 3 o 2 pasos. Por cada impacto sufrido en combate, se reduce la fuerza del bloque girando el bloque 90 grados en sentido contrario a las agujas del reloj. La barra lateral muestra al mismo bloque de un Noble con fuerza 1, 2 y 3.

2.12 Nivel de Combate

El Nivel de Combate viene indicado por una letra y un número, como **A1** o **B2**. La letra determina cuándo ataca el bloque. Todos los bloques **A** atacan en primer lugar, luego todos los bloques **B** y después todos los bloques **C**. El número indica la tirada máxima para conseguir un impacto.

EJEMPLO: Un bloque de Nivel B1 anotará un impacto sólo por cada "1" rodado, pero un bloque de Nivel B3 anotará impactos por cada 1, 2 o 3 rodado.

2.13 Capacidad de Movimiento

La Capacidad de Movimiento de un bloque (2 o 3) viene indicada en su esquina inferior izquierda. Este es el número máximo de áreas que el bloque puede mover por turno.

2.2 TIPOS DE BLOQUES

2.21 Líderes



Wallace



King

Los escoceses tienen dos bloques de líderes, Wallace y el Rey (King). Los ingleses tienen un bloque de líder (Edward) el cual representa a Eduardo I hasta 1307 y después a Eduardo II. Los líderes son bloques de combate normales, pero tienen Movimiento 3 y otras ventajas. Ver: 6.0.

2.22 Nobles



Hay catorce (14) Nobles, cada uno identificado por su escudo heráldico. Los Nobles con su parte central de color verde son leales a la facción de Bruce.

Los Nobles con etiquetas de centro amarillo son leales a la facción de Comyn.

IMPORTANTE: Cada Noble (excepto Moray) tiene dos bloques, uno rojo y otro azul. Sólo puede estar en juego un bloque a la vez: la versión Roja cuando ese noble apoye a los ingleses y la versión Azul cuando ese noble apoye a los escoceses. El control de nobles es la principal condición de victoria del juego.

2.23 Arqueros



Los Arqueros se identifican por un escudo pequeño y dos flechas cruzadas. Los Arqueros ingleses tienen Nivel B3 y los escoceses B2.

2.23 Caballeros



Los Caballeros ingleses tienen la Cruz de San Jorge en el escudo y un nivel de combate B3. Los escoceses poseen un bloque de Caballeros franceses de nivel B3 que entra en juego según reglas especiales (7.61). Ambos bandos poseen también un bloque de Caballería Ligera de nivel B1 (escocés) y A2 (inglés).



2.24 Infantería



La Infantería inglesa, identificada por la Cruz de San Jorge, se caracteriza por sus condados de origen. Los ingleses poseen también una Infantería de Wales (dragón rojo) y otra del Ulster (cruz verde).



La Infantería escocesa, se conoce por sus principales clanes, tienen la Cruz de San Andrés sobre un escudo ovalado.

La mayor parte de la infantería tiene nivel C2, pero algunos bloques son de nivel C3.

2.25 Norse (Nórdicos)



El bloque Norse (Nórdico) representa la posible intervención de hombres del norte (escandinavos) que controlaban muchas áreas al norte del río

Ross, incluyendo Orkney y las Islas Shetland. Los clanes bélicos de origen nórdico también venían de Outer Hebrides. El bloque tiene un nivel de combate A2 además de capacidades de movimiento y limitaciones especiales.

Ver 4.7.

INGLATERRA

BLOQUE	MOVI	COMBATE	#
Rey	3	B4	1
Arqueros	2	B3	2
Caballeros	2	B3	3
Hobelar	3	A2	1
Infantería	2	C2*	8
Nobles	2	B2/B3†	13

ESCOCIA

BLOQUE	MOVI	COMBATE	#
Wallace	3	A3	1
Rey	3	A3	1
Arqueros	2	B2	1
Caballería	3	B1	1
Franceses	2	B3	1
Nórdicos (ver 4.7)		A2	1
Infantería	2	C2*	8
Nobles	2	B2/B3†	14

* Algunos bloques de infantería son C3.

† Los Nobles disparan B3 defendiendo su Área Natal, incluso si movieron allí este Turno de Juego o desertaron durante la batalla.

REDUCCION DE PASOS



Fuerza 1



Fuerza 2



Fuerza 3

DATOS DEL BLOQUE

FUERZA
(Máximo 3)



MOVIMIENTO
(2)

COMBATE
(B2)

3.0 LAS CARTAS

El juego tiene cinco (5) cartas de Evento y veinte (20) de Movimiento. Al principio de cada Año, se barajan **todas** las cartas y se reparten boca abajo cinco a cada jugador. Los jugadores podrán examinarlas entonces.

3.1 JUGAR CARTAS

Ambos jugadores comienzan un Turno de Juego jugando una carta boca abajo. Entonces se revelan las cartas y la más alta determina al Jugador 1 para ese Turno de Juego (los ingleses ganan si hay empate).

3.11 Cartas de Movimiento

Las Cartas de Movimiento permiten uno, dos o tres **Movimientos de Grupo** según el valor de la carta (Valor=Puntos de Movimiento).

3.12 Cartas de Evento

Las Cartas de Evento proporcionan una acción especial escrita en la carta. Las cartas de Evento se resuelven siempre en primer lugar. El jugador que juegue una carta de Evento será el Jugador 1.

Si ambos jugadores juegan una carta de Evento, se resuelven ambos eventos (el jugador inglés en primer lugar) y después **finaliza** el Año.

4.0 MOVIMIENTO

Los jugadores **nunca** están obligados a Mover. Deben jugar una carta, pero pueden no hacer nada si lo desean. No se pueden ahorrar los movimientos para más tarde.

Los bloques pueden atravesar libremente por bloques amigos, pero deben **detenerse** cuando entren en cualquier área que contenga bloques enemigos.

Los bloques sólo mueven una vez por Turno de Juego, excepto para Retirarse o Reagruparse.

4.1 INICIATIVA

Los valores de las cartas determinan el orden de juego en cada Turno. La carta más alta es el Jugador 1 (los ingleses ganan los empates) el cual deberá jugar primero.

4.2 MOVIMIENTO DE GRUPO

Todos los bloques amigos de un área forman un Grupo (a excepción de *Norse*, 4.7). Un jugador puede mover tantos Grupos como indique la carta jugada. Es decir, una Carta **3** permitirá mover hasta tres Grupos. Un jugador puede mover cualquier número de bloques de un Grupo hacia una o más áreas según su Capacidad de Movimiento (2.13).

EJEMPLO: *Un jugador que tenga un grupo en Buchan podrá mover los bloques a una o más áreas de Angus, Fife, Mar, Badenoch, Moray, Strathspey o Atholl.*

4.3 LIMITES FRONTERIZOS

Hay dos colores de Frontera: **Verde** y **Rojo**. Una Frontera Verde la pueden cruzar un máximo de **seis (6)** bloques y **dos (2)** una Frontera Roja por Fase de Movimiento. Los bloques que crucen una Frontera **Roja** deben **detenerse**.

Los Límites Fronterizos se aplican a **cada** jugador – es decir, ambos jugadores pueden mover 2 bloques por la misma frontera roja.

EJEMPLO: *Si 6 bloques en Buchan mueven a Angus, dos bloques en Strathspey no podrán mover también a Angus. Sin embargo, dos bloques en Mar sí podrían mover a Angus.*

4.4 FRONTERA ANGLO-ESCOCESA

La Frontera Anglo-Escocesa es una línea punteada roja o verde. Los bloques que entren en Inglaterra deben detenerse. Los bloques deben detenerse si cruzan la frontera roja discontinua en *Teviot*.

Cada Punto de Movimiento permite a un **(1) solo bloque** cruzar la frontera (pero todavía luchan como un grupo si atacan la misma área). Así, una carta 3 permitirá a 3 bloques cruzar la frontera.

Ver también: Retirada/Reagrupamiento (5.5) e Incursiones Fronterizas (5.9).

4.5 CONTROL DE ÁREAS

Las áreas controladas pueden ser Amigas, Neutrales o Enemigas. El cambio de control de un área se aplica **inmediatamente**.

Amiga: ocupada solamente por tus bloques.

Enemiga: ocupada por los bloques de tu oponente.

Disputada: batallas sin resolver.

Neutral: áreas vacías.

4.6 INMOVILIZACION

En las áreas Disputadas, los bloques atacantes (incluyendo Reservas) impiden mover a un número igual de bloques defensores.

El Defensor (Jugador 2) elige los bloques inmovilizados. Los bloques "libres" pueden mover y atacar normalmente, **excepto** que no pueden cruzar ninguna frontera usada por el enemigo (incluyendo Reservas) para entrar en la batalla.

EJEMPLO: *Seis bloques ocupan Buchan. Son atacados por 3 bloques desde Angus y 2 bloques desde Strathspey. Un total de 5 bloques queda inmovilizado, pero 1 puede mover (a través de Badenoch o Mar).*

4.7 MOVIMIENTO NORDICO

El bloque *Norse* mueve y ataca por separado independientemente de otros bloques. Necesita un **(1) punto de movimiento** para mover por sí mismo. Los Nórdicos mueven por mar desde un área costera a cualquier otra área costera y atacar. Los Nórdicos pueden Retirarse o Reagruparse hacia cualquier área **costera amiga** (sólo).

El bloque *Norse* nunca puede entrar en Inglaterra ni usar la Carta de Movimiento por Mar (*SEA MOVE*).

IMPORTANTE: *Los movimientos del bloque Norse deben ser anunciados previamente (origen y destino).*

Ejemplo de Movimiento Fronterizo

Los ingleses juegan un Movimiento 2 que permite a dos bloques mover por la frontera anglo-escocesa. Mueven a *Annan* (vacía) y continúan atacando en *Galloway*. Los dos bloques ingleses llegan en la Ronda 1.

Jugar Cartas

Los jugadores pueden decidir cuando juegan una carta de Evento pero, al igual que el movimiento, **no se pueden** reservar sus efectos para usarlos más adelante. Los jugadores pueden **examinar** las cartas que su oponente haya jugado este año.

Black Douglas

Una de las figuras más románticas de la guerra fue James "The Black" Douglas, feroz guerrero y atrevido e inteligente comandante, temido por sus enemigos.

Douglas heredó su carácter de su padre, el rudo Sir William Douglas. William no aprobaba la condescendencia del Rey John Balliol hacia la corona inglesa y fue uno de los pocos escoceses que nunca se inclinó ante Eduardo. Antiguo camarada de Wallace, Douglas fue capturado tras el desastre de Irvine y murió en la Torre de Londres en 1299.

Su hijo vengaría su muerte con la espada. Uno de los jefes más fiables de Bruce, James Douglas no sólo demostró su valor en el campo de batalla, también durante los asedios. Douglas era experto en encontrar el medio de entrar incluso en los castillos y fortalezas mejor defendidos, y era legendario por sus salvajes represalias sobre las tropas de la guarnición que caían en sus manos.

En su lecho de muerte Bruce pidió a Douglas que llevara su corazón a Tierra Santa dónde podría dar testimonio de la derrota de los enemigos de Dios. Con este acuerdo, Douglas y una gran compañía de caballeros escoceses zarparon en 1330 hacia Castilla donde el Rey Alfonso XI dirigía una campaña contra los moros de Granada. Douglas, llevando el corazón de Bruce, obtuvo el 25 de marzo el mando de un ejército en Tebas de Ardales. Allí, él y la mayoría de sus hombres murieron tras ser separados del cuerpo principal de tropas. Los moros lograron finalmente lo que no pudieron los ingleses.

Primeras Ediciones

En las primeras ediciones del juego, las fronteras verdes en el mapa eran negras. Las fronteras verdes y las negras tienen el mismo límite (6 bloques).

Nórdicos en Batalla

Como los Nórdicos mueven y atacan por separado de otros bloques, o bien será el Atacante Principal (solo) o bien se unirá al ataque como una Reserva.

Los movimientos Nórdicos deben ser anunciados porque no "cierran" ninguna frontera para el jugador inglés.

Como el control de las áreas cambia de inmediato, las opciones de retirada de los nórdicos pueden cambiar debido al resultado de otras batallas o incluso debido a otros bloques que se retiren de la misma batalla.

5.0 BATALLAS

5.1 SECUENCIA DE BATALLA

Las batallas se luchan de una en una tras completar todos los movimientos. Cada batalla debe finalizar antes de luchar la siguiente batalla. El Jugador 1 determina el orden de las batallas **antes** de examinar cualquier bloque enemigo. Revela los bloques inclinándolos hacia delante para conservar la fuerza actual. Una vez concluida esa batalla, vuelve a poner todos los bloques derechos, y el Jugador 1 seleccionará entonces la siguiente batalla pero no está comprometido de antemano a ninguna secuencia específica de las batallas.

5.2 COHESION CELTA

Los soldados del *Ulster* o *Wales* no eran completamente fiables en el campo de batalla. Cada vez que bloques irlandeses o galeses (infantería y arqueros) **participen** en una batalla, tira un dado por cada bloque.

1-4: Ningún efecto

5-6: El bloque va al Fondo de Fuerzas

5.3 RONDAS DE COMBATE

Las batallas duran un máximo de tres (3) rondas de combate. El **atacante** debe retirarse si una batalla no acaba al final de la tercera ronda. Coloca todos los bloques de pie para ocultar los destinos de retirada.

5.31 Turnos de Combate

Cada bloque tiene un Turno de Combate en Ronda de Combate. En su Turno de Combate, un bloque puede Disparar, Retirarse o Pasar. La secuencia de Turnos de Combate depende del nivel de combate. Todos los bloques "A" van antes que todos los bloques "B", los cuales van antes de todos los bloques "C". Los bloques Defensores "A" van antes que todos los bloques Atacantes "A", y así sucesivamente.

Una vez que todos los bloques han realizado un Turno de Combate, acaba la Ronda de Combate. Si es necesario, repite la secuencia para una segunda o tercera ronda.

EJEMPLO: Un Caballero (B3) y una Infantería inglesa (C2) atacan a un noble (B2) y a una infantería (C2) escoceses. La secuencia de combate de cada ronda de combate será: Noble escocés, Caballero inglés, Infantería escocesa, Infantería inglesa.

5.32 Reserva de Combate

Un jugador puede atacar cruzando fronteras **diferentes**, o usando dos o tres Movimientos de Grupo. Durante el movimiento se debe anunciar al Grupo del Ataque Principal; el cual deberá comenzar en un área, mover juntos y entrar en el área del combate por una **sola** frontera. Todos los demás bloques atacantes permanecen en **Reserva**.

EJEMPLO: Inglaterra tiene 2 bloques en Mar y 4 en Angus. Ambos grupos atacan Buchan (dos movimientos). El Atacante declara que el grupo de Angus es su Ataque Principal.

Los bloques de la Reserva no pueden disparar, ni retirarse, ni recibir impactos en la Ronda 1. La Reserva se revela al inicio de la Ronda 2 o permanece oculta si concluye la batalla. La Reserva llega **aunque** hayan sido eliminados todos los demás bloques amigos. Después de esto realizarán normalmente sus respectivos Turnos de Combate.

NOTA: El campo de batalla cambia de **Control** si el Atacante elimina a todos los defensores en la Ronda 1 **antes** de la llegada de refuerzos defensores. El Atacante original es ahora el Defensor para las Rondas 2 y 3. El **nuevo** Atacante deberá retirarse tras la Ronda 3 si no logra vencer.

5.33 Refuerzos de Batalla

Todos los bloques movidos por el Jugador 2 a un área Disputada (batalla) son Reservas que llegan en la Ronda 2.

EJEMPLO: El jugador inglés ataca Buchan desde Angus con 4 bloques donde el jugador escocés tiene 2 bloques defensores. El escocés mueve 3 bloques desde Moray a Buchan como refuerzos que llegarán en la Ronda 2.

5.4 RESOLUCION DEL COMBATE

Cada bloque tira en su turno de combate tantos dados como su Fuerza actual. Se consigue un impacto por cada tirada igual o menor al Nivel de Combate del bloque.

EJEMPLO: Un Caballero con 3 pasos lanza 3 dados. Los Caballeros tienen un nivel de combate B3, lo que significa que todas las tiradas de 1, 2 o 3 son impactos. Las tiradas de 4, 5 o 6 son fallos. Si la tirada es 2, 4 y 5, el Caballero anota un impacto y dos fallos.

5.41 Impactos de Batalla

El combate **no** es simultáneo. Todos los impactos se aplican de inmediato. Los bloques enemigos no son objetivos individuales. Cada impacto se aplica al bloque enemigo **más fuerte**. Si dos o más bloques comparten la Fuerza más alta, el propietario elige a cual reduce.

EJEMPLO: Un bloque inglés inflige 3 impactos. El jugador escocés tiene tres bloques de 4 pasos y deberá aplicar 1 impacto a cada bloque para reducirlos todos a 3 pasos.

5.5 RETIRADA

Cada bloque puede retirarse (en vez de atacar) en su Turno de Combate normal.

- Los bloques deben retirarse a áreas adyacentes Amigas o Neutrales. Los bloques no pueden retirarse a áreas Disputadas o Enemigas. Los bloques pueden retirarse a áreas disponibles (ver Fronteras Cerradas, barra lateral).
- Si varios bloques pueden retirarse al mismo tiempo, se ponen de pie para ocultar al enemigo los destinos de retirada.
- Los Límites Fronterizos se aplican en **cada** Ronda de Combate, Reagrupamiento y Retirada obligatoria después de 3 rondas.

Schiltroms

El *Schiltrom* era una formación que agrupaba hombres a pie en un gran cuadrado (u ovalo) hueco armados con largas lanzas para resistir la carga mortal de la caballería pesada. A menudo se ubicaban refuerzos en medio de la formación para que, cuando se necesitaba, estos hombres pudieran acudir a desbaratar la línea defensiva.

Inventado por Wallace en Falkirk como táctica defensiva, Bruce la mejoró empleando a veteranos curtidos en la batalla capaces de moverse y atacar en formación, una idea posteriormente refinada por los Piqueros suizos con efecto devastador. Aunque siempre vulnerable al fuego concentrado a distancia (flechas o cañones), el *Schiltrom* fue una táctica revolucionaria que redujo el poderío de los caballeros en el campo de batalla.

Schiltroms (Regla Opcional)

Para reflejar la dinámica de una batalla con Schiltroms escoceses, toda la infantería escocesa dispara +1 (C3=C4) en las batallas en las que el bando inglés no tenga arqueros.

El Arco Largo

La guerra fue una prueba sobre el terreno para el arco inglés, un arma que pronto aterrorizaría a los franceses durante la Guerra de los 100 Años. El arco tenía un alcance de 350-400 metros, pero su elevado peso de 100-175 libras requería gran fuerza y mucho entrenamiento. Eduardo I fue el primero en apreciar el potencial de esta terrible arma y su capacidad de revolucionar el campo de batalla medieval.

Los arqueros escoceses eran pocos y dispersos – los arqueros y honderos del Bosque Etterick no podían compararse con los arqueros ingleses.

Atacante o Defensor

Como ambos jugadores mueven antes del combate, un jugador puede ser el Defensor en algunas batallas y el Atacante en otras.

Reservas de Combate

Los bloques del Ataque Principal deben comenzar el turno en la misma área, mover juntos y cruzar la misma frontera hacia la batalla. Todos los demás bloques están en la Reserva. Los bloques del Ataque Principal no pueden ponerse voluntariamente en reserva. Coloca tus bloques del Ataque Principal en el área que estás atacando y mantén las Reservas en las fronteras que ellos hayan usado hasta que lleguen.

Las Reservas sujetas a las tiradas de Cohesión Celta no tiran los dados hasta que sean reveladas en la Ronda de Combate 2.

Fronteras Cerradas

Sólo los bloques que atacan o refuerzan un área cierran fronteras. Los movimientos del Jugador 1 que no inicien una batalla no cierran ninguna frontera.

Por ejemplo, el Jugador 1 (escocés) **mueve** dos bloques desde *Badenoch* a *Atholl*, dejando *Badenoch* vacía. El Jugador 2 (inglés) **ataca** *Atholl*. Cualquier jugador puede retirarse a través de la frontera *Atholl-Badenoch* pero quienquiera que lo haga primero, cierra esa frontera para el enemigo.

- **Control Fronterizo:** Los bloques **no** pueden retirarse a través de fronteras que fueron usadas por el jugador **enemigo** para entrar en la **batalla**. Si ambos jugadores usaron la **misma** frontera, sólo el Jugador 2 puede retirarse a través de dicha frontera.
- Los bloques que no puedan retirarse cuando se requiera son eliminados (5.8).
- Los bloques ingleses no pueden retirarse ni reagruparse hacia Escocia. Los bloques escoceses no pueden retirarse ni reagruparse hacia Inglaterra.
- Para la retirada/reagrupamiento nórdico, ver 4.7.

5.6 REAGRUPAR

Cuando concluye una batalla, el vencedor **puede** Reagruparse inmediatamente. Todos los bloques victoriosos (incluyendo cualquier bloque en Reserva) pueden Reagruparse a cualquier área Amiga o Neutral adyacente.

IMPORTANTE: *Todas las reglas y límites de la Retirada (5.5) se aplican al Reagrupamiento, excepto el Control Fronterizo.*

5.7 CAPTURA DE NOBLES

Cuando un noble es eliminado en combate, "pasa" **inmediatamente** al bando **enemigo** (cambiando el color del bloque) con **fuerza 1** y se coloca en **Reserva**. El noble capturado lucha para su nuevo bando al comienzo de la siguiente ronda de combate.

EXCEPCIÓN: *El noble escocés Moray nunca cambia de bando. Si muere en batalla, Moray es **eliminado permanentemente**.*

5.8 BLOQUES ELIMINADOS

Cuando se eliminan bloques que no son nobles, se ponen en el **Fondo de Fuerzas** del jugador y pueden volver al juego durante una Leva Feudal inglesa o Reconstrucción Invernal escocesa.

EXCEPCIÓN: *Si mueren en batalla o son incapaces de retirarse cuando se requiera, los bloques con una **cruz negra** (barra lateral) son eliminados **permanentemente**. Si estos bloques son eliminados mediante la Carta Pillage (Saqueo), Border Raids (IncurSIONES Fronterizas) o Winter Attrition (Desgaste Invernal), se disuelven y van al Fondo de Fuerzas.*

5.9 INCURSIONES FRONTERIZAS

El jugador escocés puede invadir Inglaterra (excepto durante una Tregua). Esto cuesta un (1) punto de movimiento **por bloque** al cruzar la frontera.

Si uno (1) o más bloques escoceses ocupan Inglaterra, el jugador inglés debe eliminar un (1) bloque (no-noble) al final de cada Turno de Juego. El jugador inglés no tiene que mostrar el bloque eliminado.

Si el jugador inglés sólo tiene en el tablero bloques de nobles, no se elimina ningún bloque. Los bloques que hagan una incursión no pueden invernar en Inglaterra.

6.0 REYES

6.1 REYES INGLESES

El bloque "Edward" representa a Eduardo I hasta que muera en combate, o hasta finales de 1306. En cualquier caso se convierte entonces en Eduardo II. El cambio a Eduardo II tienen dos efectos:

- Eduardo II no puede invernar (7.4) en Escocia.
- Si el bloque de Eduardo II es eliminado en el combate, los escoceses obtienen una Victoria por Muerte Súbita (9.1).

6.2 REYES ESCOCESOS

Los escoceses no tienen un bloque de Rey al comienzo de juego. Una vez por cada partida, el escocés puede coronar a un Rey. Hay tres candidatos para el trono: Bruce, Comyn y Balliol. Si se corona a un Rey escocés y después muere en una batalla, los ingleses obtienen una Victoria por Muerte Súbita (9.1).

6.21 Bruce o Comyn

Para coronar a Bruce o Comyn:

- Wallace debe estar muerto.
- El candidato debe encontrarse en Fife.
- El jugador escocés debe jugar cualquier carta de Evento, y anunciar la "Coronación" en lugar de los eventos normales.

Entonces se pone en Fife el bloque del Rey con fuerza completa. Los bloques de candidatos permanecen en el juego, representando a otro miembro familiar con las reglas normales para los nobles.

Si Bruce se convierte en Rey, todos los nobles de Comyn **excepto Moray** desertan inmediatamente al bando inglés, y si Comyn se convierte en Rey, entonces todos los nobles de Bruce desertan inmediatamente al bando inglés. Cualquier batalla resultante se luchara **inmediatamente**, siendo el noble(s) desertor el atacante.

6.22 Rey Balliol

El Rey Balliol, desterrado en Francia, puede regresar al trono a principios de 1301, siempre que ningún otro rey haya sido coronado. Existen dos condiciones:

- El caballero francés debe estar en el mapa.
- El jugador escocés debe jugar cualquier carta de Evento, y anunciar el "Retorno del Rey" en lugar del evento normal.

Wallace puede estar vivo o muerto. El bloque del Rey se despliega inmediatamente con fuerza completa junto con el caballero francés. Todos los nobles de Bruce desertan inmediatamente al bando inglés. Cualquier batalla resultante se lucha **inmediatamente**, siendo el noble(s) desertor el atacante.

Eduardo el Zanquilargo

Eduardo I fue uno de los monarcas más importantes de la Edad Media. Fue un notable pionero de las reformas legales; gran arquitecto de la justicia administrativa; un innovador de la administración financiera; y uno de los fundadores del gobierno parlamentario. Los Reyes y Papas europeos lo tuvieron en la más alta estima, y pocos monarcas dominaron nunca a la nobleza inglesa como Eduardo.

La Canción de Lewes, sin embargo, compara a Eduardo con un bravo león – orgulloso y feroz – pero también falso y deshonesto. En sus últimos años, el compromiso de Eduardo con la justicia evoluciona hacia la crueldad y el asesinato judicial. Vio la guerra escocesa como una rebelión, no una guerra entre naciones, y por consiguiente creyó que no se debía aplicar la caballerosidad. Las horripilantes ejecuciones y la anarquía caracterizaron esta guerra.

La conducta de Eduardo estuvo animada por una determinación feroz por conservar, proteger y mejorar sus derechos como Rey. Es más, fue más un astuto oportunista que un maquiavélico estratega. Se duda que tuviera grandes designios para Escocia antes de la muerte en 1286 de su primo y aliado el Rey Alejandro III de Escocia. Pero cuando los principales líderes de Escocia le pidieron arbitrar la disputa entre Bruce y Balliol por el trono vacante (conocido por los historiadores como "La Gran Causa"), no dudó en hacer valer una antigua pero latente soberanía sobre Escocia.

Veterano curtido en batalla de las rebeliones de Montfortian entre 1263-1267, la cruzada del Papa Urbano IV en 1270 y las guerras galesas de 1277, 1282-1283 y 1294-1295, Eduardo fue un jefe militar capaz y un movilizador de tropas, equipo y vituallas inteligente. Las victorias escocesas sólo fueron posibles cuando Eduardo I estaba ausente de Escocia o muerto.

Bloques con una Cruz Negra

Escoceses	Ingleses
• Wallace	• Hobelars
• Moray	• Edward I
• Norse	
• Caballeros franceses	

Batallas de Deserción

Las batallas de Deserción causadas por un **Evento de Coronación** o la Carta **Herald** se luchan como las batallas normales (3 rondas como máximo; el vencedor puede Reagruparse, etc.).

Coronación y Carta de Evento Inglesa

Si los ingleses juegan también una carta de evento, se resuelve primero (4.1). El escocés puede esperar hasta que acabe el turno inglés para decidir si usa su carta como Coronación o como el evento señalado.

Incursiones y Treguas

El jugador escocés no puede comenzar una Incursión Fronteriza durante una Tregua aunque Inglaterra esté vacía. Los bloques escoceses que ya estén en Inglaterra pueden permanecer allí durante la Tregua (y el jugador inglés tendría todavía que eliminar un bloque).

7.0 EL INVIERNO

Un año de juego acaba si **ambos** jugadores juegan una carta de Evento al mismo tiempo, o una vez gastadas (jugadas) todas las cartas (5). Las cartas nunca se guardan para el siguiente año.

Cuando acaba un Año, hay un Turno Invernal especial durante el cual algunos bloques se Disuelven (regresan al Fondo de Fuerzas) y los jugadores se preparan para el siguiente año. Juega las acciones Invernales en el orden exacto dado.

7.1 REGRESO DE LOS NOBLES

Los Nobles no se pueden Disolver.

Primero, todos los nobles ingleses mueven a sus Áreas Natales. Si esa área está ocupada por el enemigo, el noble inglés deserta al bando escocés con su fuerza actual.

Después, todos los nobles escoceses mueven a sus Áreas Natales. Si esa área está ocupada por el enemigo, el noble escocés deserta al bando inglés con su fuerza actual.

EXCEPCIÓN: Moray *puede mover a su área natal o permanecer donde esta (sujeto al Límite por Castillo). También puede ser disuelto.*

7.12 Bruce y Comyn

Bruce y Comyn deben mover a una de sus **dos** áreas. Sólo desertan si **ambas** Áreas Natales están ocupadas por el enemigo. El **nuevo propietario** puede poner el bloque convertido en **cualquier** Área Natal.

7.2 REY ESCOCÉS

El Rey puede mover a cualquier **Catedral** Amiga o Neutral, permanecer donde está (sujeto al Límite por Castillo) o disolverse.

7.3 DISOLUCIÓN INGLESA

Todos los bloques en *England* (Inglaterra) **deben** disolverse.

7.31 Caballeros, Arqueros y Hobelars

Los Arqueros, Caballeros y Hobelars **deben** disolverse (excepción, ver 7.4).

7.32 Infantería Inglesa

La infantería (incluyendo Wales y Ulster) **puede** permanecer en Escocia sujeta a los Límites por Castillo o Disolverse. La infantería que exceda el Límite por Castillo **debe** disolverse (a elección de su propietario).

7.4 INVIERNO DE EDUARDO

Si se encuentra en Escocia, Eduardo I puede invernar allí o disolverse.

- Eduardo II no puede **nunca** invernar en Escocia.
- Ningún Rey puede invernar en Inglaterra.
- Eduardo I **no** puede pasar dos inviernos consecutivos en Escocia, ni invernar en Escocia en 1306.

Si Eduardo I inverna en Escocia, todos los bloques rojos (excepto Nobles) **pueden** invernar con él sin tener en cuenta el Límite por Castillo del área.

Advertencia: Cuando Eduardo inverna, ese invierno no habrá ninguna *Leva Feudal* e *Inglaterra empezará el siguiente año vacía.*

7.5 DISOLUCIÓN ESCOCESA

Los bloques escoceses **pueden** permanecer en las áreas sujetos a los Límites por Castillo o Disolverse. Los bloques no-nobles que excedan los Límites por Castillo **deben** disolverse (a elección del propietario).

EXCEPCIÓN: Wallace *puede mover a Selkirk (a no ser que esté ocupado por el enemigo) donde obtiene 2 pasos.*

7.6 REEMPLAZOS INVERNALES

Un área amiga genera un número de Puntos de Reemplazo (PR) igual a su Límite por Castillo (Angus = 2 PR). Una Catedral añade +1PR al Límite por Castillo escocés en el área.

7.61 Caballeros Franceses

Si los escoceses controlan 8 o más nobles, añade al Fondo de Fuerzas escocés el bloque de Caballeros Franceses. Una vez robado, el bloque permanece en juego hasta ser eliminado (5.8).

7.62 Reemplazos Escoceses

Cada PR se usa para:

- Robar un bloque del fondo de fuerzas y desplegarlo en la misma área **con fuerza 1.**
- Añadir un paso a un bloque existente en la misma área.

Los PR pueden usarse en cualquier combinación (añadir pasos o robar). Se pueden añadir múltiples pasos a un bloque. Los jugadores pueden añadir pasos a los bloques recién robados. No se pueden ahorrar PR para otro invierno.

Al robar bloques, se deben cumplir los Límites por Castillo. Esto es, no se puede poner ningún bloque adicional en *Buchan* si ya hay allí dos bloques.

Si se roba el bloque *Norse* o *French* para *Lanark* o *Badenoch* (área de tierra interior, sin costas), roba un bloque diferente.

7.63 Reemplazos Ingleses

El jugador inglés puede usar los PR generados por un área amiga sólo para añadir pasos a la infantería y/o nobles allí ubicados. El jugador inglés **no** puede usar los PR para desplegar bloques del Fondo de Fuerzas inglés.

7.7 LEVA FEUDAL INGLESA

El jugador inglés recibe nuevos bloques mediante una *Leva Feudal*, **excepto** cuando Eduardo I esté invernando en Escocia.

- Baraja todos los bloques (bocabajo) del Fondo de Fuerzas.
- Roba la mitad de los bloques existentes (redondeando al alza) y desplégalos con **fuerza completa** en *England* (Inglaterra).

7.8 NUEVAS CARTAS

Baraja el mazo, reparte cinco nuevas cartas a cada jugador y juega el siguiente año.

La Nobleza Escocesa

La eliminación de un bloque noble escocés en combate no implica necesariamente la muerte de ese noble. En las batallas los Nobles eran frecuentemente capturados y mantenidos como rehenes para asegurar la lealtad de sus siervos y herederos. Otras veces, tras un breve encarcelamiento, el noble capturado era perdonado y se le concedía la libertad en prenda de lealtad a sus captores. La muerte de un noble en el campo de batalla significaba un nuevo señor feudal familiar, y los nuevos señores en el poder tenían a menudo ideas diferentes a las de sus predecesores sobre la rebelión.

Sin embargo, bajo esta política había un odio candente hacia los ingleses que nunca pudo ser extinguido. La Crónica de Lanercost inglesa habla sobre la historia de la guerra escrita en aquel entonces:

"En todas estas mencionadas campañas, los escoceses estaban tan divididos entre ellos que a veces el padre estaba en el bando escocés y el hijo en el inglés, y viceversa; un hermano podría estar también con los escoceses y otro con los ingleses; así es, incluso el mismo individuo estar primero con una parte y luego con la otra. Pero todos aquéllos que estaban con los ingleses estaban solamente fingiendo, bien porque era la facción más fuerte, o por conservar las tierras que poseían en Inglaterra; sus corazones estaban siempre con su propia gente, aunque su persona no lo estuviera tanto."

La Leva Inglesa

Por costumbre feudal, el rey inglés solicitaba a menudo a sus principales nobles levantar un ejército, a veces para luchar en Francia, otras en Escocia, a veces en ambos sitios. La realidad económica y política, más las demandas de luchar en Francia (que para el rey inglés era por descontado la más importante de estas dos áreas) significaba que no se pudiera organizar todos los años una gran campaña en Escocia.

En términos de juego, el jugador inglés sólo podrá montar una campaña mayor en Escocia con una mano de movimiento alta. Con una buena mano de movimiento, es posible conseguir en un año llegar tan lejos al norte como Moray. Sin embargo, invernar un ejército con Eduardo I en *Mentieth* o *Fife* es a menudo la única forma práctica de hacer campaña en las montañosas regiones del norte.

Ahorro de Reemplazos

No se pueden ahorrar los pasos de reemplazo. Cualquiera paso que no pueda ser usado se pierde.

Áreas Natales de los Nobles

Los Nobles no pueden disolverse ni siquiera para hacer sitio para otros bloques (excepto Moray).

8.0 ESCENARIOS

8.1 BRAVEHEART

Tras la batalla de Dunbar la nobleza escocesa fue reducida a una perversa y humillante servidumbre. Pero de las cenizas de la derrota surgieron dos hombres jóvenes y valerosos para continuar la lucha a pesar de las tremendas dificultades.

William Wallace se convirtió en bandido en 1294. Su sangrienta guerra de guerrillas contra los ingleses culminó con el saqueo de Lanark en 1297. De repente, los invictos ingleses ya no parecían tan invencibles. Entretanto, Andrew de Moray, un joven caballero de una de las principales familias terratenientes del norte de Escocia, emprendió una sangrienta insurrección en las Regiones Montañosas (Highlands).

Escocia, llena ya de descontento y esporádica resistencia en el otoño de 1296, estalló en una rebelión abierta en la primavera de 1297. Longshanks (El Zanquilargo) tardó siete años sofocar la llama prendida por estos dos héroes.

DURACIÓN

De 1297 a 1305, a no ser que un bando consiga una victoria por Muerte Súbita.

DESPLIEGUE INGLÉS

Despliega con fuerza completa en el mapa los bloques abajo señalados:

Nobles: Todos los nobles (excepto Bruce, Moray y Galloway) en sus áreas natales.
Comyn despliega en *Badenoch*.

Lothian: Infantería de Cumbria.

Mentieth: Infantería de Northumber.

England: Pon los otros 13 bloques rojos bocabajo en el Fondo de Fuerzas inglés y roba 4 bloques en *England*.

DESPLIEGUE ESCOCÉS

Despliega los bloques abajo señalados con fuerza completa en el mapa:

Annan: Bruce.

Galloway: Galloway.

Fife: Wallace, Douglas y Barclay.

Moray: Moray y Fraser.

Strathspey: Grant.

El Rey escocés (6.2) y los Caballeros franceses (7.61) están fuera del mapa. Pon los otros 7 bloques azules bocabajo en el Fondo de Fuerzas escocés.

8.2 THE BRUCE

Tras la negociada rendición de John Comyn a Longshanks en febrero de 1304, una tensa paz volvió a Escocia. Robert Bruce no había apoyado la rebelión de Comyn y estaba resentido por la traición de Eduardo al no cumplir su promesa de entregarle el trono escocés. Bruce conspiró con nobles simpatizantes y con la cúspide de la iglesia escocesa para tomar el trono e inspirar a sus compatriotas a sublevarse, una tarea fácil cuando se extendió la noticia de la brutal ejecución de Wallace en agosto de 1305.

Bruce y John Comyn se encontraron a solas en una iglesia de Dumfries. Hubo una violenta discusión sobre la cordura de los planes de Bruce que acabó con el cuchillo de Bruce en el corazón de Comyn.

Con la absolución del clero escocés, Bruce fue coronado en Scone el 10 de marzo de 1306, en el 10 aniversario del estallido de la rebelión. Enfrentado a una guerra civil contra los leales de Comyn y al inminente ataque de Inglaterra, Bruce congregó desesperadamente un ejército y se preparó para lo peor.

DURACIÓN

De 1306 a 1314, a no ser que un bando consiga una victoria por Muerte Súbita.

DESPLIEGUE INGLÉS

Despliega los bloques abajo señalados con fuerza completa en el mapa:

Nobles: Todos los nobles (6) de Comyn (no Moray) en sus áreas natales. Comyn despliega en *Badenoch*.

Moray: Infantería de Cumbria.

Mentieth: Infantería de Northumber y Mentieth.

Lothian: Infantería de Durham.

Lanark: Infantería de Stewart y Westmor.

England: Pon los otros 11 bloques rojos bocabajo en el Fondo de Fuerzas inglés y roba 6 bloques en *England*.

IMPORTANTE: *Eduardo I muere al final de 1306 y el bloque King se convierte entonces en Eduardo II (ver 6.1). Eduardo I no puede invernar en Escocia en 1306.*

DESPLIEGUE ESCOCÉS

Despliega los bloques abajo señalados con fuerza completa en el mapa:

Nobles: Dunbar, Lennox, Atholl y Mar en sus áreas natales. Despliega a Bruce en *Carrick*.

Fife: King, Douglas y Barclay.

Lennox: Campbell.

Carrick: Lindsay.

Deja a un lado a Wallace y Moray (muertos); los Caballeros franceses (7.61) están fuera del mapa. Pon los otros 7 bloques azules bocabajo en el Fondo de Fuerzas escocés.

Comyn y Bruce

La amarga pugna entre las facciones de Bruce y Comyn por el control de Escocia definió el conflicto. Robert Bruce estaba decidido a obtener el trono escocés al cual – en su mente – le fue injustamente negado a su familia tras la muerte del Rey Alejandro III en 1286. El cambio de lealtad de Bruce durante el primer conflicto (1297-1304) sugiere que su prioridad principal era la posesión de la corona, no la independencia nacional.

Los Comyn, por otro lado, eran los miembros más poderosos de la "partida de guerra" escocesa y enérgicos partidarios de desterrar al Rey John Balliol. Esto no sólo les convirtió en enemigos naturales de Bruce sino también en enemigos implacables de los ingleses. Lideraron la rebelión contra Inglaterra tras la derrota de Wallace en Falkirk en 1298, y aceptaron reacios la paz con Eduardo en 1304 una vez que el rey inglés acordó que podían conservar sus tierras. Sólo cuando John Comyn "El Rojo", Señor de Badenoch, fue asesinado por Bruce en una iglesia de Dumfries en 1306, los Comyn abandonaron finalmente la causa de la libertad y formaron una firme alianza con los ingleses.

La Antigua Alianza

El conflicto anglo-francés estranguló la capacidad de Eduardo para proseguir la guerra en Escocia. Las salvajes incursiones marítimas del rey francés Felipe contra los puertos ingleses en 1295 causaron pánico por todo el reino y obligó a Inglaterra a concentrar su principal atención en el sur. La desastrosa campaña flamenca de 1297, aumento la inquietud sobre los asuntos al otro lado del canal.

En 1302, llegaron rumores a Inglaterra sobre los planes franceses de enviar al Conde de Artois a la cabeza de una gran fuerza de caballeros para devolverle al desterrado Rey John Balliol el trono escocés. Alarmado ante la posibilidad de que la dinastía de Balliol pudiera ser restablecida a sus expensas, Robert Bruce abandonó la rebelión e hizo causa común con Eduardo I, quien prometió que, una vez restablecida la autoridad inglesa en Escocia, Bruce sería Rey.

Sin embargo, el 11 de julio de 1302, la amenaza de una invasión francesa en Escocia se desvaneció para siempre. 13,000 hombres de Flandes adoptaron las tácticas *Schiltrom* descubiertas por Wallace en *Falkirk* y masacraron a 7,500 caballeros franceses en la batalla de Courtrai. Cuando llegaron a Escocia las noticias de este desastre, el desánimo hizo mella en la rebelión y Eduardo dirigió toda su atención a acabar con Comyn y sus aliados. En 1304, la guerra – casi ganada por los rebeldes escoceses dos años antes– había acabado. Otra, sin embargo, estaba a punto de comenzar.

8.3 JUEGO DE CAMPAÑA

Este juego comienza según el escenario de *Braveheart* y prosigue hasta que un jugador logre una victoria. Prolonga los años de juego más allá de 1314 si es necesario.

RECUERDA: *Eduardo I no puede invernar en Escocia en 1306 y se convierte en Eduardo II en 1307.*

9.0 VICTORIA

El objetivo del juego es controlar al mayor número de Nobles al final del escenario. En el Escenario de *Braveheart*, es posible un empate si ambos jugadores controlan siete nobles al final de 1305. En este caso, es una victoria escocesa si Wallace está en el mapa; una victoria inglesa si Wallace está muerto o en el Fondo de Fuerzas.

9.1 MUERTE SÚBITA

Una victoria instantánea ocurre cuando:

- Un jugador controla TODOS los nobles del juego al final de un Turno de Juego.
Recuerda: Moray nunca deserta al bando inglés; debe estar muerto o en el Fondo de Fuerzas para que el jugador inglés gane de esta manera.
- El jugador inglés gana **inmediatamente** si el Rey escocés es eliminado en una batalla (5.8).
- El jugador escocés gana **inmediatamente** si el Eduardo II es eliminado en batalla (5.8).

Declaración de Arbroath, 6 Abril 1320

Aún si [Robert Bruce, Rey de Escocia] debe dejar lo que ha empezado, y está de acuerdo en hacer que nosotros o nuestro reino estemos sometidos al Rey de Inglaterra o a los ingleses, debemos levantarnos en seguida para tratarlo como nuestro enemigo y como destructor de sus propios derechos y los nuestros, y hacer a algún otro hombre que pueda bien defendernos nuestro Rey; por tanto, mientras cien de nosotros estén con vida, nunca y bajo ninguna condición aceptaremos la supremacía inglesa. No es por la Gloria, ni la Riqueza, ni por el Honor que peleamos, sino por la Libertad, sólo por ella, a la cual ningún hombre honesto renuncia, excepto con su propia vida.



COLUMBIA GAMES, INC
 POB 3457, BLAINE
 WA 98231 USA
 360/366-2228
 800/636-3631 (toll free)

For game updates and discussion, see:
www.columbiagames.com

JUEGO DE TORNEO

El método preferido para establecer los bandos para un Torneo es que todos los jugadores apuesten en secreto un E1, E2, E3, S1, S2 o S3.

Las apuestas para jugar como inglés (E #) es por el número de años que jugarán con el Rey Eduardo boca arriba en el Fondo de Fuerzas, sin posibilidad de robarlo, pero contando todavía para el tamaño de la Leva Feudal.

Las apuestas para jugar como escocés (S #) es por cuántos bloques adicionales se añadirán a la Leva Feudal inglesa en 1297, por encima de los 4 normales.

El árbitro del torneo compara las apuestas. Apuestas opuestas pero equivalentes se anulan entre ellas y estos jugadores jugaran contra cada uno de los otros. Por tanto, una apuesta E3 jugara contra una apuesta S3 y sin aplicar ningún efecto.

Las restantes apuestas se emparejan tan estrechamente como sea posible, aplicando el efecto **neto** al jugador que hizo la apuesta más alta. Es decir, un juego E2 contra un S1 tendrá un valor neto E1 y por tanto Eduardo no estará en el juego durante 1297.

CRÉDITOS

Autor del Juego: Tom Dalgliesh
 Jerry Taylor

Desarrollo: Grant Dalgliesh
 George Seary
 Cal Stengel

Diseño Artístico: Mark Churms (Cubierta)
 Tom Dalgliesh (Bloques)
 Jerry Taylor (Mapa)

Colaboradores: Nick Barker
 Leonard Coufal
 Ananda Gupta
 Jeff Grant
 Robert Holzer
 Arius Kaufman
 Bob McDonald
 Ian Notter
 Michael Tanner
 Charles Vasey
 Dave Walton

Traducción Esp: Javier Palacios

ÍNDICE

Áreas	1.1
Áreas Amigas	4.5
Áreas Disputadas	4.5
Áreas Enemigas	4.5
Áreas Natales (Nobles)	1.4
Áreas Neutrales	4.5
Batallas	5.0
Caballeros Franceses	7.61
Catedrales	1.3
Cohesión Celta	5.2
Control de Áreas	4.5
Control Fronterizo	5.5
Eliminación en Combate	5.8
Escenarios	8.0
Braveheart	8.1
The Bruce	8.2
Frontera Anglo-Escocesa	4.4
Fuerza	2.11
Impactos de Batalla	5.41
Inmovilización	4.6
IncurSIONES Fronterizas	5.9
Iniciativa	4.1
Leva Feudal Inglesa	7.7
Límites Fronterizos	4.3
Límites por Castillo	1.2
Moray	5.7, 7.1
Movimiento	4.0
Movimiento de Grupo	4.2
Capacidad de Movimiento	2.13
Nivel de Combate	2.12
Nobles	2.22
Captura	5.7, 7.1
Áreas Natales	1.4, 7.1
Norse (Nórdico)	2.26, 4.7
Puntos de Reemplazo (PR)	7.6
Reagrupar	5.6
Reemplazos Escoceses	7.62
Reemplazos Ingleses	7.63
Reemplazos Invernales	7.6
Refuerzos de Batalla	5.33
Reservas de Combate	5.32
Resolución del Combate	5.4
Retiradas	5.5
Rey Inglés	6.1
Rey Escocés	6.2, 7.2
Rondas de Combate	5.3
Secuencia de Batalla	5.1
Turnos de Combate	5.31
Victoria	9.0
Wallace	2.21, 7.5

*Una Traducción de:
 Javier Palacios*