

HAMMER OF THE SCOTS™



WSTĘP:

Hammer of the Scots jest grą o szkockiej wojnie o niepodległość. Jeden z graczy gra Szkotami, drugi Anglikami. Celem jest kontrolowanie większości szkockich szlachciców na koniec gry.

W grze są dwa scenariusze: „*Braveheart*” (1297–1305) i „*The Bruce*” (1306–1314). Każdy z nich może być grany oddzielnie. Jest także tryb kampanii, który jest połączeniem obu scenariuszy.

TURY GRY:

Gra rozgrywana jest w serii lat, począwszy od 1297 lub od 1306. Każdy rok podzielony jest na od 1 do 5 tur gry. Każda tura gry ma 3 fazy, rozgrywane w następującej kolejności.

[1] Faza kart

Gracze zaczynają każdy rok z 5 kartami. Każdy z nich zagrywa jedną kartę zakrytą. Karty są równocześnie odsłaniane i gracz, który zagrał kartę z wyższą wartością zostaje pierwszym graczem. W przypadku remisu będzie nim gracz angielski. (przyp. tłum. karta z wydarzeniem ma zawsze pierwszeństwo oraz zagranie dwóch kart wydarzeń przez obu graczy kończy rok, ale wydarzenia wchodzi w życie – najpierw to z karty Anglika).

[2] Faza ruchu

Karty za swoją wartość pozwalają na aktywację 1, 2 lub 3 grup boczki do ruchu. Wszystkie przyjazne boczki w jednym obszarze są uznawane za grupę do obrony i ruchu. Boczki mogą poruszyć się do 3 obszarów (patrz współczynniki ruchu poszczególnych boczki) w czasie fazy ruchu, ale muszą się zatrzymać gdy przekroczą czerwoną granicę lub wejdą do wrogiego, okupowanego obszaru. Gracz pierwszy porusza się pierwszy, później gracz drugi. Jakikolwiek wynik bitwy rozstrzygane są w fazie bitew.

[3] Faza bitew

Bitwy mają miejsce, gdy wrogie sobie boczki znajdują się na jednym obszarze. Rozstrzygane są jedna po drugiej, w kolejności wyznaczonej przez pierwszego gracza. Po rozstrzygnięciu wszystkich bitew należy powtórzyć kroki od 1 do 3 dla następnej tury, aż nie nastąpi koniec roku.

• TURA ZIMOWANIA:

Po zakończeniu każdego roku, grana jest specjalna tura, w której szlachta wraca do swoich włości (możliwe zmiany stron), a armie wracają do swoich zimowych kwater. Po tym obaj gracze otrzymują uzupełnienia i pięć nowych kart na początek nowego roku.

1.0 PLANSZA

Plansza przedstawia tereny Szkocji i północnej Anglii. Gracz angielski siada przy południowej krawędzi, a gracz szkocki przy północnej.

1.1 OBSZARY

Plansza podzielona jest na obszary, którymi można zarządzać i służyć do ruchu boczki. Obszary te są podzielone pomiędzy sobą czarnymi i czerwonymi granicami, z restrykcjami do ruchu (zob. 4.3). Tam gdzie nie ma granicy – dla przykładu pomiędzy Carrick i Argyll lub pomiędzy Lothian i Fife – tam boczki nie mogą się przemieszczać pomiędzy tymi obszarami.

1.2 LIMITY POJEMNOŚCI ZAMKU

Część obszarów ma narysowany symbol zamku o wartościach 1, 2 lub 3. Te wartości przedstawiają ekonomiczne możliwości obszaru. Ograniczenia zamku definiują jak dużo boczki może pozostać w obszarze przez zimę, ponadto równowartość cyfry na symbolu zamku służy do odbudowy boczki w tym obszarze.

1.3 KATEDRY

Trzy obszary (Stratsprey, Lennox i Fife) zawierają niebieski symbol z białym krzyżem. Są to miejsca w Szkocji, w których stoją trzy główne katedry. Szkocki kościół, z silnym wpływem celtyckim, aktywnie wspierał rebelię. Każda katedra ma wartość [1] dla szkockiego zimowania i punktów odbudowy, ale nie ma żadnej wartości dla gracza angielskiego. Dla przykładu, Fife jest warte [3] dla gracza szkockiego, ale tylko [2] dla gracza angielskiego.

1.4 OBSZARY RODOWE SZLACHTY

Rodowe obszary dla wszystkich czterech [14] szlachciców szkockich są zaznaczone na planszy za pomocą tarcz z ich herbami. Wynika z tego, że np. heraldyka na boczku BUCHAN pasuje do heraldyki obszaru BUCHAN.

Szlachta, kiedy broni swoich obszarów rodowych ma korzyść w postaci zwiększenia szansy na trafienie (B2=B3), także jeśli poruszyła się w turze gry lub uciekła w trakcie bitwy. Szlachta nie dostaje premii do walki kiedy atakuje w swoim obszarze rodowym.

Dwóch szlachciców ma po dwa obszary rodowe: BRUCE (Annan i Carrick) i COMYN (Badenoch i Lochaber). Oba obszary rodowe przynoszą takie same profity wsparcia i obrony dla tych szlachciców.

Organizacja Przepisów

Niniejsza książeczka została tak sformatowana, aby boczny pasek (oddzielona gwiazdkami kolumna) zawierał definicje, przykłady, sugestie, zasady opcjonalne, wyjaśnienia, oraz komentarz historyczny, dla lepszego zrozumienia i czerpania radości z gry.

Mgła wojny

Zaskoczenie to ekscytujący aspekt *Hammer of the Scots*. Za wyjątkiem toczenia bitew, aktywne boczki stoją zwrócone awerssem do ich właściciela. Taką sytuacją promuje bief oraz innowacyjne strategie, ponieważ gracze nie są pewni siły, ani rodzaju wroga boczki.

Młot na Szkotów

Edward I polecił, aby jego grobowiec w katedrze Westminster zdobilo epitafium Scottorum Malleus – „Młot na Szkotów.” Edward z pewnością zamierzał wbić Szkotów pod swoje panowanie, lecz jego uderzenia układy – przeciwnie – dumny naród.

Jak doszło do wojny

Szkockie wojny o niepodległość zostały właściwie wywołane wydarzeniami w Europie. W 1294, Francja obłudnie kontrolę nad Księstwem Gaskonii, prowincją będącą nominalnie częścią Francji, ale nadal trzymaną przez Edwarda I. Wybuchła wojna, w której szkocki panowie, dyszący gniewem pod upokarzającymi rządami Edwarda I sprawowanymi przez jego marionetkę – króla Jana Balliola – chętnie zgodzili się na układ z Francuzami.

Edward I, zaskoczony tym nieoczekiwanym pokazem szkockiego oporu, opóźnił inwazję Flandrii i wyruszył, aby rozprawić się z buntem na północ od Tweed. Jednak król Filip nie dotrzymał ze swej strony warunków umowy – która wzywała go do inwazji na Anglię, w razie, gdy Edward ruszy na Szkocję – i walka nie trwała długo. Po brutalnym oblężeniu i masakrze połowy ludności w Berwick – największym wówczas szkockim mieście – Edward ruszył na północ, do Dunbar. Próba przełamania oblężenia zamku zakończyła się katastrofą, kiedy mniej liczne siły angielskie rozgromiły Szkotów.

Po uwięzieniu większości szlachty – w tym króla Jana Balliola – i zupełnej aneksji Szkocji przez Anglię, Edward sądził, że na tym sprawa się skończyła. Opuszczając Szkocję w 1296 zauważył wyniośle, że „dobrze jest pozbyć się gówna”. Jednak nie pozbył się Szkotów na długo...

Miasta i miejsca bitew

Większość obszarów pokazuje ważne miasta epoki. Ma to znaczenie jedynie historyczne i nie wpływa na grę. Zaznaczono również główne bitwy: kolor czerwony oznacza historyczne zwycięstwo Anglików, niebieski – Szkotów.

HAMMER OF THE SCOTS™

2.0 ARMIE

Drewniane bloczki reprezentują siły Anglii (czerwone) i Szkocji (niebieskie).

Plansza z naklejkami została dołączona do gry. Jedna naklejka musi być przypisana do jednego bloczka. Naklejki z niebieskim podkładem nakleja się na niebieskie bloczki, jasnoniebieskie na czerwone bloczki.

Mechanizm bloczków dodaje do gry element zaskoczenia i tajemnicy. Kiedy stoją pionowo, typ bloczka i jego siła są ukryte dla przeciwnika.

2.1 INFORMACJE NA BLOCZKU

Bloczki mają liczbę i symbol definiujące ruch i współczynnik walki.

2.11 Siła

Aktualna siła bloczka jest liczbą rombów (w pierwszej edycji trójkątów) na górnej krawędzi bloczka, kiedy stoi pionowo. Aktualna siła bloczka określa iloma kostkami sześciocennymi (k6) rzuca się podczas walki. Np.: bloczek o sile 4 rzuca 4k6, a bloczek o sile 1 rzuca 1k6.

Bloczki mają siłę od 1 do 4. Niektóre bloczki mają max. siłę 4, niektóre 3 lub 2. Za każde trafienie otrzymane w walce, siła bloczków jest redukowana poprzez obrócenie go o 90 stopni przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Rysunek poniżej pokazuje kroki redukcji bloczka jazdy angielskiej.

2.12 Współczynnik walki

Współczynnik walki jest przedstawiony jako litera i liczba np.: **A1** lub **B2**. Litera determinuje kiedy bloczek atakuje. Wszystkie bloczki **A** atakują pierwsze, później wszystkie bloczki **B**, a następnie wszystkie bloczki **C**. Liczba przedstawia maksymalną wartość na kostce potrzebną do uzyskania trafienia.

PRZYKŁAD: Bloczek o wartości B1 trafia tylko za każdą „1” wyrzuconą na kostkach, ale bloczek o wartości B3 trafia za każdą 1, 2 lub 3 wyrzuconą na kostkach.

2.2 TYPY BLOCZKÓW



Wallace



King

2.21 Dowódcy

Szkoci mają dwóch dowódców: Wallace i Króla. Anglicy mają jednego dowódcę (Edwarda), który reprezentuje Edwarda I do roku 1307, a później ten sam bloczek reprezentuje Edwarda II. Dowódcy są normalnymi bloczkami podczas walki, ale mają ruch 3 i inne zalety (zob. 6.0).



2.22 Szlachta

W grze jest 14 szlachciców, a każdy z nich jest identyfikowany za pomocą jego herbu. Szlachcice z jasnoniebieskim podkładem są lojalni frakcji Bruce. Szlachcice z jasnoniebieskim podkładem są lojalni frakcji Comyna.

WAŻNE: Każdy szlachcic (oprócz Moraya) ma dwa bloczki, jeden czerwony i jeden niebieski. Tylko jeden bloczek danego szlachcica może być w grze w tym samym czasie. Czerwone bloczki szlachty wspierają Anglików, a niebieskie Szkotów. Kontrola szlachty to kluczowy element gry, determinuje on zwycięstwo.



2.23 Łucznicy

Łucznicy w grze są identyfikowani za pomocą małej tarczy i skrzyżowanych strzał. Angielscy łucznicy mają współczynniki walki B3, a szkoccy B2.



English



French

2.24 Rycerze

Angielscy rycerze mają na tarczy Krzyż św. Jerzego i współczynnik walki B3. Szkoci mają jeden bloczek francuskich rycerzy o współczynniku walki B3, który wchodzi do gry po spełnieniu specjalnych warunków (zob. 9.1). Obie strony mają także po jednym bloczku lekkiej kawalerii o współczynnikach walki B1 (Szkoci) i A2 (Anglicy).



English



Scots

2.25 Piechota

Angielska piechota w grze jest identyfikowana przez flagę z Krzyżem św. Jerzego, a pod spodem nazwę skąd pochodzi. Anglicy mają także jedną piechotę walijską (czerwony smok) i jedną irlandzką (zielony krzyż). Szkocka piechota ma Krzyż św. Andrzeja na owalnej tarczy, a pod spodem nazwę klanu. Większość piechoty ma współczynnik

walki C2, ale kilka ma C3.



2.26 Norwegowie

Bloczek NORWEGÓW reprezentuje możliwą interwencję z Norwegii. Bloczek ma współczynnik walki A2 i specjalne właściwości ruchu (zob. 4.7).

ANGLIA

BLOCZEK	RUCH	SIŁA	ILOŚĆ
Król	3	B4	1
Łucznicy	2	B3	2
Rycerstwo	2	B3	3
Hobelar	3	A2	1
Piechota	2	C2*	8
Szlachta	2	B2/B3†	13

SZKOCJA

BLOCZEK	RUCH	SIŁA	ILOŚĆ
Wallace	3	A3	1
Król	3	A3	1
Łucznicy	2	B2	1
Kawaleria	3	B1	1
Francuzi	2	B3	1
Norwegowie (zob. 4.7)		A2	1
Piechota	2	C2*	8
Szlachta	2	B2/B3†	14

* kilka bloczków piechoty ma C3.

† szlachta zadaje obrażenia na B3, gdy broni swojego obszaru rodowego, także jeśli poruszyła się w turze gry lub uciekła w trakcie bitwy.

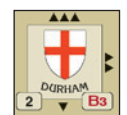
KROKI REDUKCJI BLOCZKÓW:



siła 1



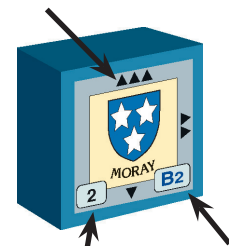
siła 2



siła 3

BLOCZKI I INFORMACJE NA NICH ZAWARTE:

SIŁA
(maksimum 3)



ILOŚĆ PUNKTÓW
RUCHU

WSPÓŁCZYNNIK
WALKI

HAMMER OF THE SCOTS™

3.0 KARTY

Gra zawiera 20 kart do RUCHU i 5 kart WYDARZEŃ. Na początku każdego ROKU, **wszystkie** karty są tasowane i rozdawane jest po 5 *zakrytych* kart dla każdego gracza. Gracze mogą przeglądać swoje otrzymane właśnie karty przed rozpoczęciem danego roku.

3.1 ZAGRYWANIE KART

Obaj gracze rozpoczynają turę gry poprzez zagranie jednej zakrytej, swojej karty. Następnie karty są odsłaniane, a najwyższa wartość na karcie określa GRACZA PIERWSZEGO w tej turze gry (w przypadku remisu, Anglik wygrywa).

3.11 Karty ruchu

Karty ruchu pozwalają na ruch (odpowiednio do wartości karty) 1, 2 lub 3 GRUP BLOCZKÓW.

3.12 Karty wydarzeń

Karty wydarzeń pozwalają na specjalne akcje, które są napisane na kartach. KARTY WYDARZEŃ są **zawsze** rozpatrywane jako pierwsze. Gracz, który zagrał kartę wydarzeń jest pierwszym graczem. Jeżeli obaj gracze zegrali karty wydarzeń, obie karty są rozpatrywane (angielski gracz pierwszy), po czym ROK w grze się kończy (bez rozgrywania pozostałych tur danego roku).

4.0 RUCH

Gracze nigdy nie są zmuszeni do ruchu. Muszą zagrać jakąś kartę, ale nie muszą z niej skorzystać jeśli zechcą. Ruch nigdy nie może być zachowany na później.

Bloczki mogą przechodzić przez przyjazne bloczki, ale muszą się **zatrzymać** i walczyć, kiedy wejdą do jakiegokolwiek obszaru zawierającego wrogie bloczki.

Bloczki mogą się poruszyć tylko raz na turę gry, z wyjątkiem WYCOFANIA i PRZEGRUPOWANIA po bitwie.

4.1 INICJATYWA

Wartość na karcie określa sekwencje ruchów w każdej turze gry. Wyższa wartość na karcie (w przypadku remisu, Anglik wygrywa) określa GRACZA PIERWSZEGO, który **musi** jako pierwszy rozgrywać fazy danej tury gry.

4.2 GRUPA BLOCZKÓW DO RUCHU

Wszystkie bloczki (także jeden bloczek) znajdujące się na jednym obszarze są GRUPĄ. Gracze mogą poruszyć tyloma grupami, ile miała wartości karta przez nich zagrana; dokładnie karta o wartości 3 pozwala na ruch do 3 grup. Gracz może poruszyć jakąkolwiek ilością bloczków w grupie z jednego obszaru do drugiego, o tyle obszarów ile pozwala ilość punktów ruchu danego bloczka.

PRZYKŁAD: *Bloczki z Grupy w Buchan można poruszyć do jednego lub kilku następujących obszarów: Angus, Fife, Mar, Badenoch, Strathspey, Moray, lub Atholl.*

4.3 LIMITY GRANIC

Są dwa kolory granic w grze: czerwony i czarny. W fazie ruchu max. 6 bloczków może przekroczyć czarną granicę, a dwa bloczki czerwoną.

Limity granic stosuje się oddzielnie dla każdego gracza. Jeśli warunek limitu dla danej granicy jest spełniony, to jest ona zamknięta do ruchu dla TEGO gracza w tej turze gry.

WAŻNE: *Bloczki przekraczając czerwoną granicę muszą się zatrzymać.*

PRZYKŁAD: *sześć bloczków przechodzi z Buchan do Angus, dwa bloczki w Strathspey nie mogą już wejść do Angus. Jednakże dwa bloczki w Mar mogą wejść do Angus.*

Limity granic stosuje się oddzielnie dla każdego gracza – stąd obaj gracze mogą ruszyć dwa bloczki przez tą samą czerwoną granicę.

4.4 GRANICA ANGIELSKO-SZKOCKA

Granica angielsko-szkocka jest zaznaczona grubą, czerwoną lub czarną, przerywaną linią. Bloczki wkraczające do Anglii muszą się zatrzymać. Bloczki wkraczające do Szkocji muszą się zatrzymać tylko jeśli przekraczały czerwoną, przerywaną granicę do obszaru Teviot.

Każdy punkt z karty pozwala na ruch tylko jednego bloczka (nie grupy) poprzez granicę angielsko-szkocką. Tak więc, karta o wartości 3 pozwala na przekroczenie tej granicy 3 bloczkom.

Bloczki atakujące poprzez angielsko-szkocką granicę w **tych samych obszarze**, walczą jako jedna grupa. Przepis 5.32 o rezerwach w trakcie walki nie ma zastosowania.

4.5 KONTROLA OBSZARU

Obszary mogą mieć status przyjaznych, neutralnych lub wrogich. Zmiana kontroli obszaru zachodzi **natychmiast**.

Przyjazne: obszary w których znajdują się Twoje bloczki.

Wrogie: obszary w których znajdują się wrogie bloczki.

Neutralne: obszary w których nie znajdują się bloczki żadnego z graczy.

4.6 ZWIĄZANIE WALKĄ

Wszystkie atakujące bloczki (także te z rezerwy) zapobiegają ruchom bloczków obrońcy w liczbie równej bloczkom atakującym.

Obrońca wybiera, które bloczki są związane walką. Bloczki niezwiązane walką mogą poruszać się normalnie i atakować, z **wyjątkiem** tego, że nie mogą przekraczać granicy przez którą wróg wkroczył do bitwy.

PRZYKŁAD: *Sześć bloczków znajduje się w Buchan. Są one atakowane przez 3 bloczki z Angus i 2 bloczki z Strathspey. 5 bloczków jest związanych walką, a 1 może obszar opuścić, ale nie przez granicę z obszarami Angus i Strathspey.*

4.7 RUCH NORWEGÓW

Bloczek Norwegów porusza się inaczej niż inne bloczki. Aby się poruszyć potrzebuje on **1 punktu ruchu** z karty dla samego siebie, nie grupy. Bloczek może się ruszać z jednego wybrzeża do innego wybrzeża w Szkocji, i/lub zaatakować. Bloczek może uciekać i przegrupowywać się do jakiegokolwiek **przyjaznego** (ale nie neutralnego) wybrzeża w Szkocji. Nie może wkraczać do Anglii.

Przykład ruchu przez granicę

Gracz Anglii właśnie wprowadził i rozmieścił na terenie ANGLII zaciąg sześciu (6) bloczków. Zagrywa Ruch 3, który pozwala przekroczyć granicę angielsko-szkocką trzem (3) bloczkom. Gracz przesuwa 2 bloczki do LOTHIAN via DUNBAR oraz 1 bloczek do LANARK via ANNAN.

Opcjonalnie, gracz Anglii mógłby ruszyć dwa bloczki do Lothian, jak wyżej, oraz jedną **grupę** znajdującą się już w Szkocji.

Karty Zdarzeń

Przy zagrywaniu karty zdarzenia gracze mogą spać, ale – podobnie, jak w przypadku ruchu – efektu karty **nie można** zachować do użycia w przyszłości.

Czarny Douglas

Jedną z najbardziej opiewanych postaci wojny był James „The Black” Douglas, zaciekle wojownik, śmiały partyzant, wścymieniu dowódca, który budził przerażenie wśród wrogów.

To „cos” w swoim charakterze, odziedziczył po ojcu, surowym sir William’ie Douglas’ie. William pogardzał poddaństwem okazywanym Anglii przez króla Jana Balliola i był jednym z nielicznych Szkotów, którzy nigdy nie pokłonili się Edwardowi. Wczesny towarzysz Wallace’a, William Douglas został schwytany po kłęsce pod Irvine i zmarł w Tower of London w 1299.

Syn zawiązką pomścił ojca. James Douglas, jeden z najbardziej zaufanych podwładnych Bruce’a, udowodnił swą wartość nie tylko na polu bitwy, lecz także podczas oblężeń. Douglas zrecznie wynajdował sposoby wejścia do nawet najlepiej bronionych zamków i fortec, i był znany z okrutnych odwetów na tych członkach garnizonu, którzy dostali się w jego ręce. Na lożu śmierci Bruce poprosił Douglas’a, aby ten zawiódł jego serce do bitwy w Ziemi Świętej, gdzie byłoby świadkiem kłęski pogan. Wypełniając życzenie, Douglas wraz z silnym oddziałem rycerzy szkockich płynął w 1330 do Kastylii, gdzie król Alfons XI prowadził kampanię przeciw Maurom z królestwa Granady. Douglas, noszący serce Bruce’a, objął dowództwo armii w Tebas de Ardales, 25 marca. Tam, on i większość jego towarzyszy, zostali wyróżnieni, kiedy odcięto ich od sił głównych. Maurowie dokonali w końcu tego, co nie udało się Anglikom.

5.0 BITWY

5.1 SEKWENCJA BITWY

Bitwy są rozgrywane jedna po drugiej, kiedy wszystkie ruchy są zakończone. Każda bitwa musi być zakończona, zanim rozpocznie się następna bitwa. Gracz pierwszy określa, **zanim** nastąpi odsłonięcie wrogich bloczków, która bitwa będzie rozgrywana jako pierwsza. Odsłania się bloczki przez przechylenie ich do przodu, tak aby wskazywały aktualną ich siłę. Po skończonej bitwie, należy przywrócić wszystkie bloczki do pionu, a gracz pierwszy wybiera następną bitwę, ale nie musi określać sekwencji przyszłych bitew.

5.2 WSPÓLNOTA CELTYCKA

Bloczki Walijszczyków i Irlandczyków nie były całkowicie godne zaufania na polu bitwy. W związku z tym, za każdym razem gdy bloczki Walijszczyków i Irlandczyków (**zarówno piechota, jak i łucznicy**) uczestniczą w bitwie, przed walką sprawdza się ich lojalność i rzuca się jedną kostką za każdy bloczek.

1-4: Bez efektu

5-6: Bloczek wraca do puli do ciągnięcia.

5.3 RUNDY WALKI

Bitwy są rozstrzygane w MAX. 3 RUNDACH. **Atakujący** musi się wycofać jeśli bitwa nie zostanie rozstrzygnięta na koniec trzeciej rundy.

UWAGA: Ponieważ obaj gracze wykonują ruch przed bitwami, gracz może być obrońcą w niektórych bitwach, a w innych atakującym.

5.31 Tury walki

Każdy bloczek ma jedną turę walki w każdej rundzie walki. W swojej turze walki bloczek może albo **WALCZYĆ**, albo **UCIEC** lub **SPASOWAĆ**. Sekwencja walki zależy od współczynników walki. Wszystkie bloczki „A” walczą przed bloczkami „B”, a te walczą przed bloczkami „C”. Broniące się bloczki „A” walczą przed atakującymi bloczkami „A” i tak dalej.

Po tym jak wszystkie bloczki wykonają **jedną** turę walki, jedna runda walki została rozstrzygnięta. Jeżeli zachodzi taka potrzeba, należy powtórzyć sekwencje tur walki dla drugiej i trzeciej rundy walki.

PRZYKŁAD: Bloczki rycerzy (B3) i angielskiej piechoty (C2) atakują szkocką szlachtę (B3, ponieważ broni obszaru rodowego) i piechotę (C2 – przy zastosowaniu zasady opcjonalnej Schiltrony miałaby C3 – przyp. tłum.). Sekwencja walki dla każdej rundy walki jest następująca: szlachta, rycerze angielscy, szkocka piechota, angielska piechota.

5.32 Rezerwy w walce

Gracz może atakować przez **różne** granice lub atakować używając dwóch lub trzech grup. Jedna z grup przekraczająca tą samą granicę co pozostałe musi być zadeklarowana jako atak główny. Reszta przyjaznych bloczków jest kładziona w rezerwie.

PRZYKŁAD: Gracz angielski ma 4 bloczki w Angus i 2 w Mar. Obie grupy (dwa ruchy) atakują Buchan. Atakujący deklaruje, że grupa z Angus jest grupą, która przeprowadza atak główny.

Bloczki w rezerwie nie mogą walczyć, uciekać ani otrzymywać obrażeń w pierwszej rundzie walki. Są ujawniane na początku drugiej rundy walki, **nawet** jeżeli wszystkie inne przyjazne bloczki zostały wcześniej wyeliminowane. Od tego momentu walczą normalnie w turach walki.

WAŻNE: Kontrola pola bitwy zmienia się jeżeli atakujący wygrał pierwszą rundę przed przybyciem rezerw obrońcy (wybił wszystkich obrońców, lub ci uciekli). Teraz atakujący jest obrońcą w następnych rundach walk, a rezerwy obrońcy przyjmują rolę atakującego.

5.33 Posiłki w bitwach

Bloczki poruszone przez gracza pierwszego jako posiłki do bitwy, rozpoczętej przez gracza drugiego, są traktowane jak rezerwa.

PRZYKŁAD: Angielski gracz atakuje Buchan z obszaru Angus z 4 bloczkami. Szkocki gracz ma 2 bloczki w obronie w obszarze Buchan i porusza 3 bloczkami z Moray do Buchan. Pierwsza runda walki obejmuje tylko 4 bloczki z Angus i 2 bloczki w Buchan. Bloczki z Moray są rezerwami w pierwszej rundzie bitwy.

5.4 Rozstrzygnięcie walki

Każdy bloczek w walce rzuca tyłoma kostkami ile wynosi jego aktualna siła. Trafienia są punktowane za każdy wynik na kostce równy lub mniejszy od współczynnika walki danego bloczka.

PRZYKŁAD: Bloczek rycerzy o sile 3 rzuca 3 kostkami. Rycerze mają współczynnik walki B3, co oznacza że wynik na kostce 1, 2 lub 3 jest trafieniem. Wyniki na kostce 4, 5 lub 6 to pudła. Jeśli w wyniku rzutu uzyskano by 2, 4 i 5 to rycerze trafiliby jeden raz i dwa razy spudlowali.

5.41 Trafienia w bitwie

Wrogie bloczki nie mogą być celem indywidualnie. **Każde trafienie** jest odnoszone do najbliższego, wrogiego bloczka. Kiedy dwa lub więcej bloczków ma taką samą największą siłę, wtedy posiadacz bloczków wybiera który ma być zredukowany.

UWAGA: Walka nie jest symultaniczna. Wszystkie trafienia są rozstrzygane natychmiast.

5.5 UCIECZKI

Każdy bloczek może uciec (zamiast atakować) w jego turze walki. Nie jest wymagane aby wszystkie uciekały do tego samego obszaru. Przed ucieczką bloczki są zakrywane (stawiane pionowo) w celu ukrycia przed wrogiem, który bloczek gdzie ucieka.

- Bloczki muszą uciec do przyległego, PRZYJAZNEGO lub NEUTRALNEGO obszaru.
- Ograniczenia dotyczące granic dla ucieczek odnoszą się dla **każdej** rundy walki i dla obowiązkowego odwrotu dla atakującego po 3 rundach walki.
- Bloczki nie mogą uciekać przez granicę, która była użyta przez wrogiego gracza do wejścia do bitwy. Kiedy obaj gracze używają **tej samej** granicy, tylko ostatni gracz, który ją przekroczył może jej użyć do ucieczki z bitwy.

Schiltrony

Schiltron był formacją, która grupowała pieszych w duży, najeżony długimi włóczniami kwadrat (lub oval), aby odeprzeć atak ciężkiej jazdy. Wzmocnienia były często ukryte w środku formacji, aby można je było w razie konieczności pchnąć do kruszących się linii obronnych.

Zastosowane przez Wallace'a pod Falkirk schiltrony, jako taktyka defensywna, został rozwinięty przez Bruce'a, który wykorzystywał zahartowanych w bojach weteranów, zdolnych poruszać się i atakować w tej formacji. Pomysł udoskonalił potem – z druzgocącym efektem – szwajcarscy pikinierzy. Chociaż zawsze podatny na zmasowany ostrzał (czy to z luków, czy armat), schiltron okazał się rewolucyjną taktyką, która ograniczyła panowanie rycerstwa na ówczesnym polu bitwy.

Aby oddać dynamikę bitew, w których brały udział schiltrony, wszystkie jednostki szkockiej piechoty mają wartość +1 (C3=C4), kiedy Anglicy nie posiadają w bitwie łuczników.

Długi łuk

Wojna okazała się krwawym „testem” angielskiego długiego łuku, broni, która wkrótce miała dziesiątkować Francuzów podczas wojny stuletniej. Długi łuk miał zasięg 350-400 jardów, ale konieczna waga naciągu wymosząca 100-175 funtów wymagała olbrzymiej siły i wytrenowania. Edward I jako pierwszy docenił potencjał tej straszliwej broni i jej zdolność do zrewolucjonizowania średniowiecznego pola bitwy.

Łuczników w armiach szkockich było niewiele. Proczarze oraz wyposażeni w krótkie łuki żołnierze Etterick'a Forest'a, nie mogli równać się z angielskimi łucznikami.

Rezerwy bitewne

Bloczki głównego ataku muszą rozpocząć ruch w tym samym obszarze oraz przekroczyć tę samą granicę przed bitwą. Wszystkie pozostałe bloczki to rezerwy. Bloczków głównego ataku nie wolno dobrowolnie umieścić w rezerwie.

HAMMER OF THE SCOTS™

- Błoczki nigdy nie mogą uciekać do obszaru w którym jest nierozstrzygnięta bitwa.
- Błoczki, które nie mogą uciec gdy jest to wymagane, są eliminowane.
- Angielski gracz nigdy nie może uciekać do Szkocji, a gracz szkocki do Anglii.
- Błoczek Norwegów może uciec do jakiegokolwiek przyjaznego (nie neutralnego) wybrzeża. Nie może wkrazać do Anglii.

5.6 PRZEGRUPOWANIE

Kiedy bitwa zakończy się zwycięstwem można się przegrupować. Wszystkie zwycięskie błoczki (także te w rezerwie) mogą się poruszyć do jakiegokolwiek przyległego, przyjaznego lub neutralnego obszaru. Błoczki nie mogą się przegrupowywać do nierozstrzygniętych bitew.

WYJĄTEK: Błoczek Norwegów może się przegrupować do jakiegokolwiek przyjaznego (nie neutralnego) wybrzeża. Nie może wkrazać do Anglii.

WAŻNE: Ograniczenia dotyczące granic stosuje się także do przegrupowań. Tylko szkockie błoczki mogą się przegrupowywać do Szkocji. Tylko angielskie błoczki mogą się przegrupowywać do Anglii.

5.7 SCHWYTANA SZLACHTA

Kiedy szlachta jest eliminowana w walce, to natychmiast zmienia stronę (należy wymienić błoczki kolorami) i jest kładzona w rezerwach w sile 1. Schwytana szlachta walczy po stronie swojego nowego właściciela na początku następnej rundy walki (zob. 1.4).

WYJĄTEK: Szkocki szlachcic Moray nigdy nie zmienia stron. Jeśli jest eliminowany w bitwie to błoczek jest usuwany z gry.

5.8 ELIMINACJA BLOCZKÓW

Kiedy błoczki są eliminowane, to są kładzione do puli do **ciągnięcia** danego gracza i mogą powrócić do gry podczas angielskiej rekrutacji feudalnej lub szkockiego zimowego zaciągu.

WYJĄTEK: Kiedy wyeliminowano w bitwie błoczki z **czarnym krzyżem** (patrz obok) to są one **permanently** wyeliminowane i nie mogą powrócić do gry. Wszystkie błoczki wyeliminowane w konsekwencji zagrania karty Pillage, najeżdżu granic czy strat zimowych wracają do puli do **ciągnięcia**.

5.9 NAJAZDY GRANIC

Szkocki gracz może najeżdżać Anglię. Kosztuje to jeden ruch za każdy błoczek przekraczający granicę. Jeśli szkockie siły okupują Anglię, gracz angielski musi wyeliminować z mapy jeden błoczek (nie szlachtę) na koniec **każdej** tury gry. Jeśli angielski gracz ma na planszy tylko błoczki szlachty, wtedy żaden błoczek nie jest eliminowany. Szkockie błoczki nie mogą zimować w Anglii.

6.0 KRÓLOWIE

6.1 KRÓLOWIE ANGIELSCY

Błoczek Edwarda reprezentuje Edwarda I do momentu śmierci w walce lub do końca roku 1306. Jeżeli któryś z tych przypadków nastąpi, błoczek staje się Edwardem II. Zmiana na Edwarda II ma w grze dwa efekty:

- Edward II nie może zimować w Szkocji.
- Jeśli błoczek Edwarda II jest eliminowany w walce, Szkoci wygrywają grę przez efekt „naglej śmierci”.

6.2 KRÓLOWIE SZKOCY

Szkoci nie mają błoczka króla na początku gry. Raz w trakcie gry, Szkoci mogą koronować króla. Są trzej kandydaci do tronu: Bruce, Comyn i Balliol.

6.21 Bruce lub Comyn

Aby koronować Bruca lub Comyna:

- Wallace musi być martwy.
- Kandydat musi znajdować się w obszarze Fife.
- Szkocki gracz musi zagrać jakąkolwiek kartę wydarzenia i ogłosić „Koronację” zamiast normalnego wydarzenia z tej karty.

Wtedy błoczek króla jest umieszczany w Fife, w pełnej sile. Błoczek kandydata pozostaje w grze, reprezentując od tej pory innego członka rodziny i podlega normalnym przepisom dotyczącym szlachty.

Jeśli Bruce zostanie królem, to WSZYSCY szlachcice z frakcji Comyna (z wyjątkiem Moraya) przechodzą na stronę Anglików. I odwrotnie. Jeśli Comyn zostanie królem, to WSZYSCY szlachcice z frakcji Bruca przechodzą na stronę Anglików. Jakakolwiek wynikająca z tego bitwa jest rozstrzygnięta **natychmiast**, a zmieniający stronę szlachcic (lub szlachcice) staje się atakującym.

6.22 Król Balliol

Król Balliol, skazany na banicję, może powrócić na tron począwszy od roku 1301, pod warunkiem, że żaden inny król nie został już koronowany. Są dwa wymagania:

- Francuscy rycerze muszą być na planszy.
- Szkocki gracz musi zagrać **JAKAKOLWIEK** kartę wydarzenia i ogłosić „Powrót króla” zamiast normalnego wydarzenia z tej karty.

Wallace może być martwy lub żywy. Błoczek króla jest umieszczany w obszarze z francuskimi rycerzami, w pełnej sile. Wszyscy szlachcice z frakcji BRUCA przechodzą natychmiast na stronę Anglików.

Edward Długonogi

Edward I należał do wiodących monarchów średnio-wiecznych. Był znanym pionierem reform prawnych, wielkim architektem sprawiedliwości administracyjnej, innowatorem w zarządzaniu skarbem, oraz jednym z założycieli rządu parlamentarnego. Cieszył się wysoką estymą wśród królów i papieży ówczesnej Europy. Niewielu innych angielskich królów potrafiło tak, jak Edward, zdominować szlachtę.

Pieśń o Lewes, jednakże, porównuje Edwarda I do nieustraszonego lwa – dumnego i dzikiego – lecz także niegodnego zaufania i oszukańczego. W późniejszych latach, wkład Edwarda w sprawiedliwość przerodził się w okrucieństwo i mordy sądowe. Wojnę szkocką postrzegał jako bunt, a nie walkę między narodami. Stąd wierzył, że rycerskość nie ma tu zastosowania. Potworne egzekucje i bezprawie charakteryzowały tę wojnę.

Postępowanie Edwarda cechowało się determinacją, by zachować i wzmocnić swe królewskie prawa. Był on bardziej szczerzym oportunistą, niż strategiem typu Machiavelli. Wątpliwe, aby miał jakieś wielkie plany w stosunku do Szkocji przed śmiercią swego kuzyna i sprzymierzeńca, króla Aleksandra III, w 1286. Kiedy jednak przywódca Szkocji poprosił go o arbitraż w sporze między Bruce, a Balliolem o wakujący tron, nie wahał się wysunąć swoich długotrwałych – choć dotąd uspijonych – pretensji do zholdowania Szkocji.

Zaprawiony w bojach weteran powstań Montforta 1263-1267, krucjaty papieża Urbana IV w 1270, wojen walijskich 1277, 1282-1283 i 1294-1295, Edward był zdolnym dowódcą, oraz wysmienitym organizatorem ludzi, sprzętu i żywności. Zwycięstwa Szkotów następowały tylko pod nieobecność Edwarda I, oraz po jego śmierci.

Błoczki z czarnym krzyżem:

- | Szkockie: | Angielskie: |
|------------------|-------------|
| • Wallace | • Hobelars |
| • Moray | • Edward |
| • Norwegowie | |
| • French Knights | |

HAMMER OF THE SCOTS™

7.0 ZIMOWANIE

W grze, koniec roku następuje, gdy obaj gracze zagrają w tym samym czasie karty wydarzeń lub zostało zagrane po pięć kart. Karty **nigdy** nie mogą być zachowane na następny rok.

Kiedy skończy się rok, następuje specjalna tura zimowa, podczas której niektóre bloczki są zdejmowane z planszy (wracają do puli do ciągnięcia), a gracze przygotowują się na następny rok. Akcje w zimie są rozgrywane **ściśle** według poniższego porządku.

7.1 SZLACHTA WRACA DO DOMÓW

Wszyscy szlachcice (*angielscy szlachcice pierwsi*) **muszą** powrócić do swoich obszarów rodowych. Jeśli obszar jest okupowany przez wroga, szlachcic przechodzi na stronę wroga w aktualnej sile.

WYJĄTEK: *Moray może zadeklarować powrót do domu albo pozostać tam gdzie jest lub zostać odrzucony.*

7.12 Bruce & Comyn

Bloczki Bruce i Comyn mogą powrócić do **któregokolwiek** swojego obszaru rodowego.

WYJĄTEK: *Jeśli oba obszary rodowe są okupowane przez wroga, wrogą gracza decyduje w którym obszarze rodowym będą zimować po przejściu na jego stronę.*

7.2 SZKOCKI KRÓL

Szkocki król może się wycofać do jakiegokolwiek przyjaznego obszaru z symbolem katedry, po zostać tam gdzie jest lub zostać odrzucony.

7.3 ROZPUSZCZENIE WOJSKA ANGIELSKIEGO

Angielskie bloczki nigdy nie są zmuszane do pozostania w Szkocji. Mogą zostać odrzucone.

7.31 Rycerze, łucznicy i Hobelary

Łucznicy, rycerze i Hobelary muszą zostać odrzuceni. (wyjątek zob. 7.4).

7.32 Angielska piechota

Bloczki angielskiej piechoty (także walijskiej i irlandzkiej) mogą pozostać w Szkocji tylko jeśli są w obszarze z wystarczającym limitem zamku. Anglik nie może odrzucić szlachty aby zrobić miejsce dla bloczka piechoty.

7.4 ZIMOWANIE KRÓLÓW ANGIELSKICH

Edward I może zimować w Szkocji jeśli jest tam obecny lub zostać odrzucony.

- Edward II nie może zimować w Szkocji.
- Żaden król nie może zimować w Anglii.
- Edward I nie może spędzić dwóch zim pod rządem w Szkocji.
- Edward I nie może zimować w Szkocji w roku 1306.

Jeśli Edward I zimuje w Szkocji, to wszystkie czerwone bloczki (z wyjątkiem szlachty) **mogą** zimować razem z nim, bez względu na limit zamku.

UWAGA: *Jeśli Edward zimuje, nie ma angielskiej rekrutacji tej zimy i w Anglii nie mogą się znajdować żadne wojska na początku przyszłego roku.*

7.5 ROZPUSZCZANIE WOJSKA SZKOCKIEGO

Bloczek Wallace może być przeniesiony do Selkirk (chyba że obszar ten jest okupowany przez zimującego tam Edwarda), gdzie odzyskuje dwa punkty siły.

Szkocki gracz odrzuca wszystkie bloczki na obszarach, w których przekraczają limity zamku. Szkocki gracz może wybrać, które bloczki odrzucić. Z wyjątkiem Moraya, szlachta nie może zostać odrzucona.

7.6 BUDOWANIE W ZIMIE

Każdy przyjazny obszar generuje punkty odbudowy (PO) w liczbie równej jego limitowi zamku (np. Buchan = 2 PO). Każdy obszar z symbolem katedry generuje dodatkowy 1 PO dla gracza szkockiego. Gracze symultanicznie używają swoich PO do wzmocnienia swoich armii.

7.61 Zaciąg szkocki

Każdy PO może być użyty do:

- odbudowy jednego poziomu siły dla bloczka na tym obszarze.
- wylosowaniu z puli do ciągnięcia jednego bloczka i umiejscowieniu go w tym obszarze w sile jego den.

PO mogą zostać użyte w kombinacji do odbudowy lub wystawienia nowego bloczka. Można odbudować kilka poziomów siły jednego bloczka. Gracze mogą odbudowywać siłę w bloczkach właśnie wystawionych na planszę. PO nie mogą być zachowywane i są tracone, jeżeli są niewykorzystane.

Kiedy wystawia się bloczki należy przestrzegać limitu zamku. Stąd np. jeśli w Buchan są już dwa bloczki to nie można wystawić tam żadnego innego.

7.62 Rycerze francuscy

Jak tylko szkocki gracz kontroluje 8 lub więcej szlachciców, rycerze francuscy są dodawani do puli do ciągnięcia i mogą być wystawieni na planszę jak inne bloczki jeżeli zostaną wylosowani. Bloczek pozostaje w grze do momentu wyeliminowania w bitwie.

7.63 Budowanie angielskie

Gracz angielski może użyć PO, generowanych na obszarach pod jego kontrolą, do odbudowy siły piechoty lub szlachciców (**tylko**) pod jego kontrolą. Gracz angielski **nie może** użyć PO do umiejscowienia bloczków z angielskiej puli do ciągnięcia.

7.7 REKRUTACJA ANGIELSKA

Gracz angielski otrzymuje nowe bloczki poprzez rekrutację feudalną, z **wyjątkiem** gdy król angielski zimuje w Szkocji.

- Należy pomieszać wszystkie bloczki (zakryte) w puli do ciągnięcia.
- Wylosować połowę (zaokrąglając w górę).
- Umiejscowić bloczki w **pełnej sile** na obszarze ANGLII.

7.8 NOWE KARTY

Należy potasować i rozdać po 5 nowych kart dla każdego gracza. Rozpoczyna się nowy rok gry.

Szkocka szlachta

Wyeliminowanie w bitwie bloczka szkockiej szlachty, niekoniecznie oznacza śmierć danego możnego. Można być często schwytani w bitwie i trzymać, jako zakładnicy, aby zapewnić lojalność ich sług i następców. Innym razem, po krótkim uwięzieniu, schwytanym możnym puszczano wolno, po odebraniu od nich uroczystego zobowiązania do lojalności. Śmierć szlachcica w bitwie oznaczała nowego feudalnego pana, a ten miał często odmienne spojrzenie na powstanie od swojego poprzednika.

Pod warstwą Realpolitik, tliła się jednak nigdy nieugaszona nienawiść wobec Anglików. Jak zaobserwowała „English Lanercost Chronicle”, historia wojny, spisana w tamtym czasie:

„W tych wszystkich opowiedzianych dotąd kampaniach, Szkoci byli tak podzieleni pomiędzy sobą, że niekiedy ojciec był po stronie szkockiej, syn zaś po angielskiej, albo na odwrót; także jeden z braci mógł wspierać Szkotów, a inny Anglików; tak, nawet ta sama osoba bywała raz po jednej, to znów po drugiej stronie. Ci jednak wszyscy, którzy byli z Anglikami, z wyczajnie udawali, czy to woleli trzymać z mocniejszym, czy to w celu zachowania terenów, jakie posiadali w Anglii; bo ich serca zawsze były przy swoich, choć niekoniecznie ich osoby.”

Angielski pobór

Zgodnie z feudalnym zwyczajem, król angielski często wzywał największych możnych do wystawienia armii, niekiedy do walk we Francji, niekiedy w Szkocji, niekiedy w obu. Realia ekonomiczne i polityczne, a dodatkowo wymogi walk we Francji (która była dla króla daleko ważniejszym z tych dwóch regionów) oznaczały, że znacząca kampania w głąb Szkocji nie mogła odbywać się corocznie.

W realiach gry, strona angielska będzie zdolna przeprowadzić większą kampanię w głąb Szkocji, tylko posiadając dobrą rękę Ruchu. Wówczas możliwe jest dotarcie do Moray w ciągu jednego roku. Zimowanie Edwarda I wraz z armią w Menieth bądź Fife, jest wszakże często jedyną praktyczną drogą przeprowadzenia kampanii na wyżynach północnych.

Zachowywanie Uzupelnień

Stopni Uzupelnień nie zachowuje się. Gracz traci stopnie, które nie mogą zostać użyte.

Zamorskie Uzupelnienia

Jeśli Norwegowie lub rycerze francuscy są wylosowani na obszarze nie przyległym do morza (np.: Badenoch lub Lanark) rozstawia się ich w przylączonym, przyjaznym wybrzeżu. Ograniczenia zamku w tym specjalnym przypadku nie są brane pod uwagę. Oba bloczki mogą się odbudowywać na takim nowym obszarze, jeżeli mogłyby to zrobić przed takim ruchem.

8.0 SCENARIUSZE

8.1 „BRAVEHEART”

Po bitwie pod Dunbar szkocka szlachta została zholdowana i upokorzona. Jednak z prochów klęski powstało dwóch mężnych młodych ludzi, aby kontynuować walkę, pomimo olbrzymich przeciwności.

William Wallace rozpoczął walkę w 1294. Wojnę partyzancką przeciw Anglikom uwieńczyło zwycięstwo pod Lanark w 1297. Okazało się, że Anglicy nie są niezwyciężeni. W tym samym czasie, Andrew de Moray, młody rycerz z jednego z najznaczących rodów północnej Szkocji, wzniecił powstanie w Highlands.

Ogień oporu i niezadowolenia, który tlił się w Szkocji już na jesieni 1296, zapłonął w postaci otwartego buntu na wiosnę 1297. Ugaszenie tego ognia, rozpalonego przez dwóch mężów, zabrało Długonogiemu siedem lat.

CZAS TRWANIA:

Od 1297 do 1305, z wyjątkiem kiedy jedna ze stron osiągnie automatyczne zwycięstwo.

ROZSTAWIENIE ANGLIKÓW:

Należy położyć wszystkie czerwone bloczki w angielskiej puli do ciągnięcia, z wyjątkiem bloczków rozstawionych na planszy w pełnej sile według poniższego zestawienia:

Szlachcice: Wszyscy szlachcice (z wyjątkiem *Bruca, Moraya i Gallowaya*) są umiejscawiani w swoich obszarach rodowych. Comyn jest rozstawiany w Badenoch.

Obszar Lothian: piechota Cumbria.

Obszar Mentieth: piechota Northumber.

Anglia: Rekrutacja feudalna w ilości 4 bloczków.

UWAGA: Edward I rozpoczyna grę w angielskiej puli do ciągnięcia. Historycznie, walczył wtedy we Flandrii.

ROZSTAWIENIE SZKOTÓW:

Odłóż króla i francuskich rycerzy na bok. Należy położyć wszystkie inne niebieskie bloczki w szkockiej puli do ciągnięcia, z wyjątkiem bloczków rozstawionych na planszy w pełnej sile według poniższego zestawienia:

Obszar Annan: Bruce.

Obszar Galloway: Galloway.

Obszar Fife: Wallace, (piechota) Douglas & Barclay.

Obszar Moray: Moray, (piechota) Fraser.

Obszar Strathspey: (piechota) Grant.

8.2 „THE BRUCE”

Po wynegocjowaniu przez Jana Comyn'a warunków poddania się Długonogiemu, w lutym 1304, do Szkocji powrócił chwlebny pokój. Robert Bruce nie popierał buntu Comyn'a i czuł się urażony niedotrzymaniem przez Edwarda obietnicy wyniesienia go na tron. Bruce zamyslał – razem z życzliwą mu szlachtą i przedstawicielami szkockiego Kościoła – uzyskać tron i wzbudzić rewoltę chłopską. Po brutalnej egzekucji Wallace'a w sierpniu 1305, zadanie to wydawało się łatwe.

Bruce i Jan Comyn spotkali się osobiście w kościele w Dumfries. Wdali się w gwałtowny spór, odnośnie roztrąpaności planów Bruce'a. Klótnia skończyła się wbiciem noża przez Bruce'a w serce Comyn'a.

Uzyskawszy absolucję ze strony szkockiego kleru, Bruce został koronowany w Scone 10 marca 1306, w dziesiątą rocznicę wybuchu powstania. W obliczu wojny domowej przeciw zwolennikom Comyn'ów, oraz nieuchronnego ataku z Anglii, Bruce rozpaczyliwie zgromadził armię i przygotował się na najgorsze.

CZAS TRWANIA:

Od 1306 do 1314, z wyjątkiem kiedy jedna ze stron osiągnie automatyczne zwycięstwo.

ROZSTAWIENIE ANGLIKÓW:

Należy położyć wszystkie czerwone bloczki w angielskiej puli do ciągnięcia, z wyjątkiem bloczków rozstawionych na planszy w pełnej sile według poniższego zestawienia:

Szlachcice: Wszyscy szlachcice z frakcji Comyna (z wyjątkiem *Moraya*) są umiejscawiani w swoich obszarach rodowych. Comyn jest rozstawiany w Badenoch.

Obszar Moray: Piechota Cumbria.

Obszar Mentieth: Mentieth, piechota Northumber.

Obszar Lothian: piechota Durham.

Obszar Lanark: Stewart, piechota Westmor.

Anglia: Rekrutacja feudalna (połowa bloczków z puli do ciągnięcia, zaokrąglając w górę).

WAŻNE: Edward I umiera na koniec roku 1306 i bloczek króla staje się Edwardem II (zob. 6.1). Edward I nie może zimować w Szkocji w roku 1306.

ROZSTAWIENIE SZKOTÓW:

Odłóż Wallace i Moraya na bok – obaj są martwi. Należy położyć wszystkie inne niebieskie bloczki w szkockiej puli do ciągnięcia, z wyjątkiem bloczków rozstawionych na planszy w pełnej sile według poniższego zestawienia:

Szlachcice: Wszyscy szlachcice z frakcji Bruce'a (z wyjątkiem *Mentieth* i *Stewart*) są umiejscawiani w swoich obszarach rodowych. Bruce jest rozstawiany w Carrick.

Obszar Fife: Król, (piechota) Douglas & Barclay.

Obszar Lennox: (piechota) Campbell.

Obszar Carrick: (piechota) Lindsay.

Comyn i Bruce

Gorzka walka pomiędzy klanami Bruce i Comyn o kontrolę Szkocji miała wielki wpływ na przebieg wojny. Robert Bruce był zdeterminowany, aby wygrać tron Szkocji, który – w jego mniemaniu – został niesłusznie odmówiony jego rodzinie po śmierci króla Aleksandra III w 1286. Zmieniające się sojusze Bruce'a podczas pierwszego etapu konfliktu (1297-1304) sugerują, że jego priorytetem było uzyskanie korony, a nie narodowa niepodległość.

Comyn'owie, z drugiej strony, byli najpotężniejszym członkiem szkockiej „partii wojennej” i silnie popierali wygnanego króla Jana Balliola. Uczyniło to ich nie tylko naturalnymi rywalami Bruce'a, ale także zaciekłymi wrogami Anglików. Po klęsce Wallace'a pod Falkirk w 1298, zostali przywódcami powstania przeciw Anglii. Na pokój z Edwardem w 1304 zgodzili się niechętnie, kiedy król angielski obiecał, że zatrzymają swoje ziemie. Dopiero kiedy Jan „Czerwony” Comyn, lord Badenoch, został zamordowany przez Bruce'a w kościele w Dumfries (1306), Comyn'owie ostatecznie porzucają sprawę niepodległości i wchodzą w mocny sojusz z Anglikami.

Auld Alliance (Stare Przymierze)

Konflikt angielsko francuski ograniczał możliwości Edwarda do prowadzenia wojny w Szkocji. Wściekłe morskie napady francuskiego króla Filipa na angielskie porty w 1295 wywołały histerię i przesądziły, że Anglia skoncentruje swą uwagę na południu. Katastrofalna kampania flamandzka w 1297, nasiliła niepokój o sprawę po drugiej stronie Kanalu.

Do 1302, Anglię obiegły pogłoski, że Francuzi planują wyprawić hrabię Artois, na czele sporych sił rycerstwa, aby przywrócić na szkocki tron wygnanego króla Jana Balliola. Obawiając się, że dynastia Balliolów może zostać przywrócona jego kosztem, Robert Bruce opuścił rebelię i ułożył się z Edwardem I, który obiecał, że jeśli uda się przywrócić angielskie wpływy w Szkocji, Bruce zostanie królem.

Jednakże 11 lipca 1302, groźba francuskiej inwazji Szkocji została na zawsze pogrzebana. 13,000 Flandryczyków zastosowało taktykę schiltronów, którą zapoczątkował Wallace pod Falkirk i wyrzuciło 7,500 francuskiej jazdy w bitwie pod Courtrai. Kiedy wieść o katastrofie dotarła do Szkocji, powstańcy stracili ducha, a Edward pewnie zwrócił całą uwagę na wykończenie Comyn'a oraz jego sprzymierzeńców. Do 1304, wojna – niemalże wygrana przez Szkotów dwa lata wcześniej – dobiegła końca. Jednak już wkrótce miała rozpocząć się kolejna....

HAMMER OF THE SCOTS™

8.3 KAMPANIA

Kampania zaczyna się tak jak scenariusz „Braveheart” i trwa do momentu, aż jeden z graczy nie osiągnie zwycięstwa. W razie konieczności należy przedłużyć grę poza rok 1314.

UWAGA: Edward I nie może zimować w Szkocji w 1306 roku, a od 1307 błoczek króla angielskiego traktowany jest jak Edward II.

9.0 ZWYCIĘSTWO W GRZE

Celem gry jest kontrola większości szlachciców na koniec danego scenariusza. Jeśli obaj gracze kontrolują po 7 szlachciców (Moray jest w grze), Anglik wygrywa jeśli Wallace jest martwy lub jest w puli do ciągnięcia. W każdym innym przypadku wygrywa Szkot.

9.1 Automatyczne zwycięstwo („Nagła śmierć”)

Automatyczne zwycięstwo następuje gdy:

- gracz kontroluje WSZYSTKICH szlachciców będących w grze na koniec tury gry.
Uwaga: Moray nigdy nie przechodzi na angielską stronę; musi być martwy lub w puli do ciągnięcia, jeżeli Anglik chce wygrać w ten sposób.
- Angielski gracz wygrywa natychmiast jeśli szkocki król jest eliminowany w **bitwie**.
- Szkocki gracz wygrywa natychmiast jeśli król angielski Edward II jest eliminowany w **bitwie**.

Deklaracja z Arbroath, 6 kwietnia, 1320

Gdyby zaś on [Robert Bruce, król Szkocji] zaniechał tego, co rozpoczął, a przystał, by nas i nasze królestwo poddać królowi Anglii lub Anglikom, natychmiast się połączymy, aby go wygnąć, jako naszego wroga oraz burzyciela swoich i naszych praw, a uczynimy królem kogoś innego, kto będzie zdolny nas bronić; albowiem tak długo, jak chociaż stu z nas pozostanie przy życiu, nigdy, na żadnych warunkach nie zgodzimy się na angielskie panowanie. Zaprawdę nie dla chwały, nie dla bogactw, nie dla zaszczytów walczymy, ale za wolność – za nią jedną, której żaden ucziwy człowiek nie odda, chyba, że wraz z życiem.



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

GRA TURNIEJOWA

Dla ustalania stron podczas turnieju preferuje się metodę, w której każdy z graczy wybiera w tajemnicy jedno z E1, E2, E3, S1, S2, albo S3.

Stawki dla gry Anglikami (E#), odpowiadają liczbie lat, podczas których król Edward nie będzie uczestniczył w grze i pozostanie w puli do ciągnięcia (choć nadal będzie się liczył przy ustalaniu rozmiarów feudalnego zaciągu).

Stawki dla gry Szkotami (S#) odpowiadają liczbie błoczków, którą dodaje się do angielskiego zaciągu w 1297, ponad standardowe 4.

Prowadzący turniej porównuje zakłady. Zakłady przeciwne znoszą się nawzajem, a gracze, którzy je postawili, grają przeciw sobie. Tak więc, E3 gra z S3, ale żadnego z efektów się nie stosuje.

Pozostałe pary dobiera się według zakładów tak blisko, jak to możliwe, a różnice w ich wysokości stosuje się do gracza który wyżej obstawiał.

PRZYKŁAD: rozgrywka E2 vs S1 ma różnicę 1 na korzyść E, tak więc gracz który obstawił wyżej otrzymuje Anglików, ale Edward nie może wejść do gry w 1297.

Autorzy gry:	Jerry Taylor Tom Dalgliesh
Współpraca:	Grant Dalgliesh George Seary Cal Stengel
Szata graficzna:	Mark Churms (pudełko) Tom Dalgliesh (błoczki) Jerry Taylor (mapa)
Podziękowania:	Nick Barker Leonard Coufal Ananda Gupta Jeff Grant Robert Holzer Arius Kaufman Bob McDonald Ian Notter Michael Tanner Charles Vasey Dave Walton

Tłumaczenie na język polski: Arteusz, Adalbert.
Korekta: Ozy.
Skład komputerowy: Klema



www.diablospolacos.com

INDEKS

Angielski pobór feudalny	7.7
Bitwy	5.0
Budowanie angielskie	7.63
Budowanie szkockie	7.61
Budowanie w ziemie	7.6
Dowódcy	2.21
Francuskie rycerstwo	7.62
Granica angielsko-szkocka	4.4
Informacje na błoczkach	2.1
Inicjatywa	4.1
Katedry	1.3
Karty	3.0
Karty Ruchu	3.11
Karty Zdarzeń	3.12
Kontrola obszarów	4.5
Królowie: Anglii	6.1
Królowie: Szkocji	6.2
Limity granic	4.3
Limity zamków	1.2
Łucznicy	2.23
Moray	5.7, 7.1, 7.5
Najazdy granic	5.9
Norwegowie	2.26, 4.7, 5.5, 5.6
Obszary	1.1
Obszary rodzime	1.4
Piechota	2.25
Posiłki	5.33
Przegrupowania	5.6
Punkty odbudowy (PO)	7.6
Rezerwy bitewne	5.32
Rodzaje błoczków	2.2
Rozstrzygnięcie starć	5.4
Ruch	4.0
Grupy	4.2
Rundy bitewne	5.3
Rycerstwo	2.24
Scenariusze	8.0
Braveheart	8.1
The Bruce	8.2
Sekwencja bitwy	5.1
Siła	2.11
Straty bitewne	5.8
Szkocki król	6.2, 7.2
Szlachta	2.22
Schwywanie	5.7
Obszary rodzime	1.4, 7.1
Trafienia	5.41
Tury bitewne	5.31
Ucieczki	5.5
Wallace	2.21, 7.5
Wspólnota Celtycka	5.2
Współczynnik Walki	2.12
Związanie	4.6
Zwycięstwo	9.0