

HAMMER OF THE SCOTS

INTRODUCCION

Hammer of the Scots es un juego sobre las Guerras Escocesas de Independencia. Un jugador controla a los escoceses, y el otro al bando inglés. El objetivo es controlar la mayoría de nobles escoceses cuando acabe la partida.

Hay dos escenarios: *Braveheart* (1297-1305) y *The Bruce* (1306-1314). Cada uno puede ser jugado como una partida independiente, o bien juntos en una *Campaña* que abarca ambos periodos.

TURNOS DE JUEGO

El juego se desarrolla a lo largo de una serie de años comenzando en 1297 o 1306. Cada año se divide en 1-5 Turnos de Juego. Cada Turno de Juego tiene cuatro (4) Fases, que sigue esta secuencia.

[1] Fase de cartas

Ambos jugadores comienzan cada *año* con cinco (5) cartas. Cada uno juega **una (1) carta boca abajo**. Entonces las cartas se descubren, y el que haya jugado la más alta será el Jugador 1 (mueve primero). En caso de empate gana el jugador *inglés*.

[2] Fase de movimiento

Las cartas de movimiento permiten uno, dos, o tres Movimientos de Grupo, según el valor de la carta. TODOS los bloques del mismo bando en una región forman un Grupo. Dependiendo del Valor de Movimiento un bloque puede moverse hasta 3 regiones por Fase de Movimiento, pero deberá detenerse tras cruzar una frontera ROJA o tras entrar en una región ocupada por el enemigo. El Jugador 1 mueve primero y el Jugador 2 después. A continuación se resolverán todas las batallas creadas.

[3] Fase de Batalla

Una batalla ocurre cuando bloques enemigos se encuentran en una misma región. Se resolverán una por una en secuencia determinada por el Jugador 1. Después de que se hayan resuelto todas las batallas se repetirán los pasos del [1] al [3] hasta que acabe el Año.

• Turno de invierno

Al acabar el Año se juega un turno especial donde los nobles regresan a casa (quizás a cambiar de bando) y los ejércitos se acantonan en los cuarteles de invierno. Después, ambos jugadores reciben refuerzos, y cinco nuevas cartas para comenzar el nuevo año.

1.0 TABLERO DE JUEGO

El tablero de juego representa Escocia y el norte de Inglaterra. El jugador inglés se sienta en el borde sur del tablero, y el escocés en el borde norte.

1.1 REGIONES

El mapa se divide en regiones que determinan la localización y movimiento de los bloques. Estas regiones están separadas por fronteras rojas o negras que restringen el movimiento (ver 4.3). Los bloques no pueden moverse entre regiones cuando no tienen frontera –por ejemplo, entre Carric y Argyll, o entre Lothian y Fife.

1.2 LIMITES POR CASTILLO

La mayoría de las regiones tienen un Castillo con valor de 1, 2 o 3. Estos valores reflejan el valor económico de una región más que la fuerza de un castillo en particular. Algunas de estas regiones albergaban en realidad una docena de castillos o más. Los límites por castillo determinan cuantos bloques pueden permanecer en una región durante el invierno, y su valor equivale el número de refuerzos de bloques en la región.

1.3 CATEDRALES

Hay 3 regiones (Strathspey, Lennox y Fife) que contienen un símbolo azul con una cruz blanca. Estos son los emplazamientos de las tres catedrales más importantes de Escocia. La iglesia escocesa, de fuerte influencia céltica, apoyaba incondicionalmente a los rebeldes. Cada *catedral* tiene un valor de [1] para los refuerzos y el paso del invierno de los escoceses, pero no para el jugador inglés. Por ejemplo, Fife vale [3] para el jugador escocés, pero solo [2] para el inglés.

1.4 REGIONES DE ORIGEN DE LOS NOBLES

Las regiones de origen de los catorce (14) nobles están indicadas en el mapa por sus escudos heráldicos. Es decir, el escudo heráldico en el bloque de BUCHAN corresponde con el de la región de BUCHAN.

Los nobles tienen una ventaja (B2=B3) cuando combaten en la defensa de sus regiones de origen, incluso si se movieron allí durante el Turno de Juego actual o si cambian de bando durante la batalla. Los nobles NO obtienen esta ventaja cuando *atacan* su región de origen.

Hay dos nobles que tienen dos regiones de origen. BRUCE tiene Annan y Carric. COMYN tiene Badenoch y Lochaber. Ambas regiones ofrecen los mismos beneficios para el apoyo y defensa del noble.

2. EJERCITOS

Los bloques de madera representan a las fuerzas inglesas (rojos) y escocesas (azules).

Se incluye una plantilla con etiquetas cuadradas. Cada etiqueta debe ser pegada en la cara de cada bloque. Las etiquetas de la zona azul van con los bloques azules, y las etiquetas de la zona caqui van con los bloques rojos. Coloca con suavidad cada etiqueta, asegúrate que están rectas, y entonces presiónala con fuerza sobre el bloque

Cuando los bloques están de pie el contrincante no puede ver de que tipo son ni que fuerza tienen, lo que añade un elemento de sorpresa y estrategia al juego.

2.1 INFORMACION DE LOS BLOQUES

Los bloques tienen símbolos y número que determinan su movimiento y habilidades de combate.

2.11 FUERZA

La fuerza actual de un bloque es igual al número de triángulos en el borde superior del bloque cuando este está de pie. La fuerza determina cuántos dados de seis caras (d6) se tiran por ese bloque durante el combate. Un bloque con fuerza 4 tiraría 4d6 (cuatro dados de seis caras); un bloque de fuerza 1 tiraría 1d6.

La fuerza de los bloques va de 1 a 4. La fuerza máxima de algunos bloques es de 4, la de otros de 3 o incluso 2. Cada impacto recibido en combate reduce la fuerza del bloque, haciéndolo rotar 90° hacia la izquierda. En la barra lateral puedes ver el mismo bloque de Caballero con fuerza 1, 2, y 3.

2.12 VALOR EN COMBATE

El Valor en Combate viene determinado por una letra y un número, como **A1** o **B2**. La letra determina cuando ataca un bloque. Todos los bloques **A** atacan primero, seguido de los bloques **B**, y los **C**. El número indica la tirada máxima que produce un impacto.

EJEMPLO: *Un bloque con valor B1 solo conseguirá un impacto por cada "1" que saque en los dados, pero un bloque B3 conseguirá un impacto por cada 1, 2, o 3 que saque.*

2.2 TIPOS DE BLOQUE

2.21 Líderes

Los escoceses tienen dos bloques de líderes, Wallace y el Rey. Los ingleses solo tiene un bloque de líder (Eduardo) que representa a Eduardo I hasta 1307 y posteriormente 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 un fondo verde son leales a la facción de BRUCE. Los nobles con el fondo amarillos lo son a la de COMYN.

IMPORTANTE: *Cada noble (excepto Moray) tiene dos bloques, uno rojo y otro azul. Solo uno de sus bloques puede estar presente durante el juego; la versión Roja cuando el noble apoye a Inglaterra, y la Azul cuando ese noble apoye a Escocia. El control de los nobles es la forma más común de victoria.*

2.23 Arqueros

Los arqueros vienen representados por un pequeño escudo atravesado por una cruz de flechas. El valor de los arqueros ingleses es de B3, y el de los escoceses de B2.

2.24 Caballeros

Los caballeros ingleses tienen la Cruz de San Jorge en un escudo, y un valor de combate de **B3**. Los escoceses tienen un bloque de caballeros *franceses* de valor **B3** que solo entran en el juego bajo reglas especiales (ver: 9.1). Ambos bandos también tiene un bloque de caballería ligera con valor **B1** (escoceses) y **A2** (ingleses)

2.25 Infantería

La infantería inglesa esta marcada con una Cruz de San Jorge y el nombre de su región. Los ingleses también tienen una unidad de infantería galesa (dragón rojo) y del Ulster (cruz verde). La infantería escocesa recibe sus nombres de los clanes más importantes y viene marcada por la cruz de San Andrés en un escudo ovalado. Casi toda la infantería tiene un valor de **C2**, pero unas pocas son **C3**.

2.26 Los Nórdicos

El bloque NORDICO representa una posible intervención de Noruega, que en ese tiempo controlaba gran parte de la región norte de Ross, incluyendo el Orkney y las Islas Shetland; o de clanes guerreros de origen nórdico de los Outer Hebrides. Este bloque tiene un valor de combate de A2, y habilidades de movimiento especiales. Ver 4.7

3.0 LAS CARTAS

El juego tiene veinte (20) cartas de MOVIMIENTO y cinco (5) de EVENTOS. Al comienzo de cada AÑO, se barajan **todas** las cartas y se reparten cinco *bocabajo* a cada jugador. Los jugadores pueden examinar sus cartas antes de que el año comience.

3.1 USO DE LAS CARTAS

Ambos jugadores empiezan un Turno de Juego colocando una carta bocabajo. Entonces se revelan esas cartas y la que tenga mayor valor determina quien será el JUGADOR 1 durante ese Turno de Juego (en caso de empate Inglaterra gana).

3.11 Cartas de Movimiento

Las Cartas de Movimiento permiten unos, dos o tres MOVIMIENTOS DE GRUPO según el valor de la carta.

3.12 Cartas de Evento

Las Cartas de Evento dan una acción especial tal y como se refleja en la carta. Las cartas de EVENTO se resuelven primero **siempre**. El jugador de una Carta de Evento es el Jugador 1.

Si ambos jugadores juegan una carta de EVENTO, los efectos se resuelven (primero el jugador inglés) y el AÑO termina.

4.0 MOVIMIENTO

Los jugadores nunca están obligados a mover. Deben jugar una carta, pero pueden no hacer nada si así lo desean. No se puede guardar un movimiento para más tarde.

Los bloques pueden moverse con libertad a través de bloques amigos, pero deben **detenerse** y luchar en una batalla cuando entren cualquier región que contenga un bloque(s) enemigo(s).

Los bloques solo se mueven una vez por Turno de Juego, excepto para RETROCEDER o REAGRUPARSE.

4.1 INICIATIVA

El valor de la carta determina el orden durante el Turno de Juego. El JUGADOR 1 es el de la carta más alta (el Inglés gana en caso de empate), y el que **debe** mover primero.

4.2 MOVIMIENTOS DE GRUPOS

Todos los bloques (incluso uno solo) que estén en una región forman un GRUPO. Los jugadores pueden mover tantos Grupos como la carta jugada les permita, lo que significa que una Carta 3 les permitirá mover hasta 3 Grupos. Un jugador puede mover cualquier número de bloques en un Grupo a uno o más regiones dentro de su capacidad de movimiento.

EJEMPLO: *Un jugador con un grupo en Buchan puede mover uno o más bloques a Angus, Fife, Mar, Badenoch, Strathspey, Moray, o Atholl.*

4.3 LIMITES FRONTERIZOS.

Hay dos colores de fronteras: Negro y Rojo. Durante cada Fase de Movimiento hasta un máximo de seis (6) bloques pueden atravesar una frontera Negra, pero solo dos (2) en el caso de una frontera Roja.

Los límites fronterizos se aplican por separado para cada jugador. Una vez se ha alcanzado el máximo de una frontera, esta queda cerrada para **ESE** jugador durante este Turno de Juego.

IMPORTANTE: *Los bloques que crucen una frontera roja deben detenerse.*

EJEMPLO: *Si seis bloques en BUCHAN se mueven hacia ANGUS, dos bloques en STRATHSPEY no podrían moverse a ANGUS. En cambio, dos bloques si podrían moverse de MAR a ANGUS.*

Los límites fronterizos se aplican a cada jugador por separado – por lo tanto, ambos jugadores pueden mover dos bloques a través de la misma frontera roja.

4.4 FRONTERA ANGLO-ESCOCESA

La frontera Anglo-Escocesa es una línea gruesa intermitente roja o negra. Los bloques que entren en Inglaterra deben detenerse. Los bloques que entren en Escocia deberán detenerse solo si cruzan la línea roja intermitente hacia Teviot.

Cada punto de movimiento permite mover solo un (1) **bloque** (no un grupo) a través de la frontera Anglo-Escocesa. Por lo tanto, una Carta 3 permite mover 3 bloques a través de la frontera.

Los bloques que crucen la frontera Anglo-Escocesa y ataquen **la misma región** lucharán como un solo grupo. Las reglas de reservas de combate del 5.32 no se aplicaran.

4.5 CONTROL DE LAS REGIONES

Las regiones pueden ser AMISTOSAS, NEUTRALES o ENEMIGAS. Los cambios en el control de una región se aplican **inmediatamente**.

Amistosas: regiones ocupadas por tus bloques.

Enemigas: regiones ocupadas por bloques enemigos.

Neutrales: regiones vacías sin ocupar por ningún jugador.

4.6 BLOQUEO

Todos los bloques atacantes (Reservas incluidos) impiden el movimiento de un número equivalente de bloques defensores.

El Defensor elige que bloques son inmovilizados. Aquellos que no estén inmovilizados pueden moverse y atacar con normalidad, con la **excepción** de que no pueden cruzar ninguna frontera usada por el enemigo al comienzo de la batalla.

EJEMPLO: *Buchan esta ocupada por seis bloques. Son atacados por 3 bloques desde Angus y 2 bloques desde Strathspey. Un total de 5 bloques quedan inmovilizados, pero 1 de ellos puede irse.*

4.7 MOVIMIENTO DE LOS NORDICOS.

El bloque NORDICO se mueve con independencia de los otros bloques. Es necesario **un (1)** punto de movimiento para que se mueva por si mismo. El bloque entonces podrá desplazarse desde una región costera a cualquier otra región costera escocesa y/o atacar, El bloque puede Retirarse o Reagruparse en cualquier región costera escocesa **amiga** (pero no en una neutral). No puede entrar en Inglaterra.

5.0 BATALLAS

5.1 ORDEN DE LAS BATALLAS

Las batallas se resuelven una por una hasta que se completen todos los movimientos. Cada batalla debe ser completada antes de luchar la siguiente. El Jugador 1 elige que batalla se pelea primero **antes** de examinar cualquier bloque enemigo. Revela los bloques tumbándolos hacia delante, de manera que muestren su *fuerza* actual. Coloca los bloques en posición vertical una vez terminada la batalla. A continuación el Jugador 1 selecciona la siguiente batalla – no es necesario decidir por adelantado que orden van a seguir las batallas.

5.2 COHESION CELTICA

Las formaciones de Gales y el Ulster no eran de total confianza cuando estaban en el campo de batalla. Por tanto, cada vez que un bloque galés o del Ulster (**tanto infantería como arqueros**) se encuentre en batalla, tira un dado antes del combate para comprobar la lealtad de cada bloque.

1-4: Sin efecto

5-6: El bloque vuelve al Depósito de Unidades

5.3 RONDAS DE COMBATE

Las batallas se desarrollan a lo largo de un máximo de TRES (3) rondas de combate. El **atacante** debe retroceder si la batalla no ha concluido al final del tercer turno.

NOTA: *Ya que ambos jugadores mueven antes del combate, un jugador puede ser el Defensor en algunas batallas y el Atacante en otras.*

5.31 Turnos de combate

Cada bloque dispone de un Turno de Combate por Ronda de Combate. En su Turno de combate, un bloque puede **elegir** COMBATIR, DETROCEDER, O PASAR. El orden de los Turnos de Combate depende de los valores de combate. Todos los bloques “A” van antes que los bloques “B”, los cuales van antes que los “C”. Los bloques Defensores “A” van antes que los Atacantes “A”, y así.

Una Ronda de Combate se termina después de que todos los bloques hayan realizado **un** Turno de Combate. La secuencia se repite en una segunda y tercera ronda de ser necesario.

EJEMPLO: Un Caballero (B3) y un Infantería inglesa (C2) atacan a un noble escocés (B3 defendiendo su región natal) y una infantería (C2). El orden del combate durante cada ronda de combate será: Noble escocés, Caballero inglés, Infantería escocesa, Infantería inglesa.

5.32 Reservas de combate

Un jugador puede atacar a través de **diferentes** fronteras, o atacar usando dos o tres Movimientos de Grupo. *Uno de los grupos que crucen la misma frontera debe declarar el Ataque Principal.* Todos los demás bloques del mismo bando quedaran en *Reserva*.

EJEMPLO: *El jugador inglés tiene 4 bloques en ANGUS y 2 en MAR. Ambos grupos (dos movimientos) atacan BUCHAN. El atacante declara que el grupo de ANGUS será el Ataque Principal.*

Los bloques de reserva no podrán combatir ni retroceder ni ser impactados en la primera Ronda de Combate. En la segunda Ronda se revelan estos bloques, **incluso** si todos los otros bloques de su bando han sido eliminados. A partir de entonces participan en los Turnos de Combate de manera normal.

IMPORTANTE: *El Control del campo de batalla cambia si el Atacante gana en la Ronda 1, antes de que las reservas del Defensor lleguen. En esta situación, el Atacante pasa a ser el Defensor durante el resto del combate.*

5.33 Refuerzos de batalla.

Los bloques que mueva el Jugador 2 para *reforzar* en una batalla iniciada por el Jugador 1 son Reservas.

EJEMPLO: *El jugador inglés ataca Buchan desde Angus con 4 bloques. El jugador escocés tiene 2 bloques defendiendo Buchan, y posteriormente mueve 3 bloques de Moray a Buchan. En la primera ronda de combate solo los 4 bloques de Angus y los dos que estaban en Buchan desde el principio. Los bloques de Moray son Reservas.*

5.4 RESOLUCION DEL COMBATE

Cada bloque tira tantos dados como su *Fuerza* actual durante su turno de combate. Se consigue un impacto por cada resultado menor o igual al Valor de Combate del bloque.

EJEMPLO: *Un Caballero de fuerza 3 tira 3 dados. Los Caballeros tienen combate B3, lo que significa que cada tirada de 1, 2 o 3 es un impacto. Las tiradas de 4, 5 y 6 son fallos. Si la tirada fuese de 2, 4 y 5, el caballero conseguiría impactar una vez y fallaría dos veces.*

5.41 Impactos en batalla

No se puede atacar a un bloque individualmente. **Cada impacto** se dirige al bloque enemigo más fuerte. Cuando dos o más bloques tienen la misma Fuerza, el propietario elige cual reducir.

NOTA: *El combate no es simultáneo. Todos los impactos se aplican de inmediato.*

5.5 RETIRADAS

Cada bloque puede retirarse (en vez de atacar) en su Turno de Combate normal. No es necesario que se retiren a la misma región. Antes de retirarlos, coloca los bloques de pie encarando a su dueño, para ocultar del enemigo que bloques se están retirando.

- Los bloques deben retirarse a una región *Amiga* o *Neutral* adyacente.
- Los límites fronterizos se aplican a la retirada **cada** Ronda de Combate y durante la retirada obligatoria del atacante tras 3 rondas de combate.
- Los bloques no pueden retirarse a través de fronteras que el jugador *enemigo* haya usado para entrar en batalla. Cuando ambos jugadores usen la **misma** frontera, solo el último jugador que haya entrado podrá retirarse por ella durante esta batalla.

- Los bloques nunca pueden retirarse a una región donde haya una batalla sin resolver.
- Los bloques que no pueden retirarse cuando debieran son eliminados.
- El jugador inglés nunca puede retirarse **hacia** Escocia. El jugador escocés nunca puede retirarse **hacia** Inglaterra.
- El bloque Nórdico puede Retirarse hacia cualquier región costera **Amiga** (no Neutral). No puede entrar en Inglaterra.

5.6 REAGRUPARSE

Cuando una batalla termina, el vencedor puede Reagruparse. Todos los bloques vencedores (incluyendo cualquiera en Reserva) pueden moverse a cualquier región Amiga o Neutral adyacente. Los bloques no pueden Reagruparse en la región donde haya una batalla sin resolver

EXCEPCION: *El bloque Nórdico puede Reagruparse en cualquier región costera Amiga (no Neutral). No puede entrar en Inglaterra.*

IMPORTANTE: *Los Límites Fronterizos se aplican para Reagruparse. Solo los bloques escoceses pueden Reagruparse **hacia** Escocia. Solo los bloques ingleses pueden Reagruparse **hacia** Inglaterra.*

5.7 CAPTURA DE NOBLES

Cuando un noble es eliminado durante el combate cambia inmediatamente su lealtad (cambia el color de bloque) y se pasa al bando enemigo, con una fuerza de 1 y en la Reserva. Los nobles capturados luchan en su nuevo bando desde el comienzo de la próxima ronda de combate. Ver: 1.4.

EXCEPCION: *El noble escocés MORAY nunca cambia su lealtad. Si se elimina este bloque durante una batalla, desaparece del juego.*

5.8 BLOQUES ELIMINADOS

Cuando los bloques son eliminados pasan al Depósito de Unidades del jugador. Pueden volver al juego durante un Reclutamiento Feudal inglés o durante el Cuartel de Invierno escocés.

EXCEPCION: *Un bloque con una **cruz negra** (ver barra lateral) que sea eliminado en **batalla** se retira **permanentemente** del juego. Todos los bloques eliminados a consecuencia de una Carta de Pillaje (Pillage Card), Incursiones Fronterizas (Border Raids), o Desgaste Invernal (Winter Attrition) son devueltos al Depósito de Unidades.*

5.9 INCURSIONES FRONTERIZAS

El jugador escocés puede invadir Inglaterra. Esto cuesta un (1) punto de movimiento por cada bloque que cruce la frontera. Si un contingente escocés ocupa Inglaterra, el jugador inglés deberá eliminar un bloque que no sea un Noble al final de **cada** Turno de Juego. No se elimina ningún bloque si el jugador inglés solo dispone de bloques de nobles sobre el tablero. Los bloques escoceses no pueden pasar el invierno en Inglaterra.

6.0 REYES

6.1 REYES INGLESES

El bloque de Eduardo representa a Eduardo I hasta que muera en combate, o hasta el final de 1306. Entonces se convierte en Eduardo II. El cambio a Eduardo II tiene dos efectos en el juego:

- Eduardo II no puede pasar el invierno en Escocia.
- Si el bloque de Eduardo II es eliminado *en combate*, los escoceses logran una Victoria por Muerte Súbita.

6.2 REYES ESCOCESES

Los escoceses no tienen un bloque de Rey al empezar la partida. Una vez por juego los escoceses pueden coronar un rey. Hay tres candidatos al trono: Bruce, Comyn y Balliol.

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, anunciando “Coronación” en vez del evento normal.

Entonces se colocará el bloque del Rey en Fife al máximo de sus fuerzas, El bloque del candidato seguirá en juego, representando otro miembro de la familia, bajo las reglas normales para nobles.

Si *Bruce* es coronado, TODOS los nobles de *Comyn* **excepto Moray** desertan al lado inglés inmediatamente; y si es *Comyn* quien se convierte en rey, entonces TODOS los nobles de *Bruce* se pasan al lado inglés. Cualquier batalla que se presente deberá resolverse **inmediatamente**, siendo el atacante el bloque(s) desertor(es).

6.22 El Rey Balliol

El rey Balliol, exiliado en Francia, puede volver al trono a partir del 1301, si antes no ha sido coronado ningún otro rey. Hay dos condiciones:

- Los caballeros franceses han de estar en el mapa.
- El jugador inglés debe jugar CUALQUIER carta de evento anunciando “*El Retorno del Rey*” en vez del evento normal.

Wallace puede estar vivo o muerto. El bloque del rey es desplegado al máximo de sus fuerzas junto con los caballeros franceses. Todos los nobles de BRUCE se pasan inmediatamente al bando inglés.

7.0 EL INVIERNO

Un año de juego llega a su fin después de que los jugadores hayan jugado sus cinco cartas o si ambos juegan un Evento al mismo tiempo. Las cartas **no** se pueden guardar para el siguiente año.

Al final del año hay un Turno de Invierno especial durante el cual los jugadores se preparan para el siguiente año y algunos bloques se disuelven (regresan al Depósito de Unidades). Las acciones de Invierno deben jugarse **exactamente** según el orden dado.

7.1 LOS NOBLES RETORNAN A CASA

Todos los nobles, *los ingleses primero*, deben regresar a sus Regiones de Origen. Si esa región está ocupada por el enemigo, el noble cambia de bando manteniendo su fuerza actual.

EXCEPCION: *MORAY puede elegir no volver a casa y permanecer donde se encuentra o disolverse.*

7.12 Bruce y Comyn

Los bloques de Bruce y Comyn pueden regresar a **cualquiera** de sus Regiones de Origen.

EXCEPCION: *Si ambas Regiones de Origen están ocupadas por el enemigo, el jugador enemigo decide en que Región de Origen pasarán el invierno.*

7.2 EL REY ESCOCES

El rey escocés puede volver a cualquier región Amiga o Neutral con una catedral, permanecer donde se encuentra, o disolverse.

7.3

Los bloques ingleses no están obligados en ningún momento a permanecer en Escocia. Pueden disolverse.

7.31 Caballeros, Arqueros y Hobelars

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

7.32 Infantería inglesa

Los bloques de infantería inglesa (incluyendo la de Gales y la del Ulster) pueden permanecer en Escocia solo si se encuentran en una región con suficiente Límite de Castillo. Los ingleses no pueden disolver a un Noble para hacer sitio a un bloque de infantería.

7.4 EDWARD DURANTE EL INVIERNO

Si se encuentra en Escocia, Eduardo I puede pasar el invierno allí o disolverse

- Eduardo II no puede pasar el invierno en Escocia.
- Ningún rey puede pasar el invierno en Inglaterra.
- Eduardo I no puede pasar dos inviernos consecutivos en Escocia.
- Eduardo I no puede pasar el invierno de 1306 en Escocia.

Si Eduardo I pasa el invierno en Escocia, todos los bloques rojos (menos los Nobles) **pueden** pasar el invierno con él, ignorando los Límites de Castillo.

ADVERTENCIA: *Si Eduardo se queda en Escocia, no habrá Reclutamiento Feudal ese invierno, e Inglaterra empezara vacía al año siguiente.*

7.5

El bloque de Wallace puede moverse a Selkirk (a menos que Eduardo I este pasando allí el invierno), donde recuperará dos PRs (Puntos de Refuerzos).

El jugador escocés deberá disolver todos los bloques que *sobrepasen* el Límite de Castillo de una región. El jugador escocés puede elegir que bloque(s) disuelve. Los nobles no pueden disolverse, a excepción de Moray.

7.6 REFUERZOS INVERNALES

Cada región amiga genera unos Puntos de Refuerzos (PRs) igual a su Valor de Castillos (Buchan = 2PRs). Las regiones con una catedral general un PR extra para el jugador *escocés*. Ambos jugadores usaran ahora sus PRs para reforzar sus ejércitos.

7.61 Refuerzos escoceses.

Cada PR puede ser usado para

- Dar un Giro a un bloque que ya exista en la región, o
- Robar un bloque y desplegarlo con fuerza 1 en la región.

Los PRs pueden usarse combinándolo en Giros y Robos: se pueden dar varios Giros a un bloque, y dar Giros a un bloque que se acabe de Robar. Los PRs no pueden guardarse y se pierden si no se usan.

Si se roba un bloque nuevo, ha de respetarse el límite del Castillo. Por tanto, no sería posible añadir un bloque nuevo en Buchan si ya hubiese dos bloques allí.

7.62 Caballeros Franceses

El bloque de caballeros franceses se añade al Depósito de Unidades escocés una vez el jugador escocés controle 8 o más nobles, y puede desplegarse como cualquier otro bloque cuando sea robado. El bloque permanecerá en juego hasta que sea eliminado en batalla.

7.63 Refuerzos ingleses

El jugador inglés puede usar los PRs generados por regiones bajo su influencia para fortalecer su infantería (**solo su infantería**) o los nobles que estén bajo su control. El jugador inglés no puede usar los PRs para robar bloques del Depósito de Unidades inglés.

7.7 RECLUTAMIENTO FEUDAL INGLÉS.

El jugador inglés recibe nuevos bloques a través del Reclutamiento Feudal, **excepto** cuando el Rey inglés pase el invierno en Escocia.

- Baraja todos los bloques (bocabajo) en el Depósito de Unidades.
- Roba la mitad (redondeando hacia arriba).
- Despliega esos bloques a su **máxima fuerza** en INGLATERRA.

7.8 CARTAS NUEVAS

Baraja y reparte cinco cartas nuevas a cada jugador. Empieza a jugarse un nuevo año.

8.0 ESCENARIOS

8.1 BRAVEHEART

La nobleza escocesa quedo humillada tras la batalla de Dunbar, viéndose relegada a un estado de vil servidumbre. Pero en las cenizas de esta derrota se alzaron dos valientes jóvenes para continuar la lucha en tremenda desventaja.

William Wallace se convirtió en bandido en el 1294. Su feroz guerra de guerrillas contra los ingleses culminó con el saqueo de Lanark en 1297. De repente los ingleses no parecían invencibles. Mientras tanto, Andrew de Moray, un joven caballero de una de las mayores familias de terratenientes del norte, impulso un brutal alzamiento en las Highlands.

Las ascuas del descontento y la resistencia esporádica que había en Escocia desde finales de 1296, se convirtieron en un infierno de abierta rebelión en la primavera de 1297. Longshanks necesito de siete años para apagar el fuego que esos dos héroes encendieron.

DURACION

Desde 1297 hasta 1305, a menos que uno de los lados consiga una victoria por Muerte Súbita.

DESPLIEGUE INGLES

Coloca todos los bloque rojos en el Depósito de Unidades ingles, *excepto* los siguientes, que se colocan en el tablero con su fuerza máxima:

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

Lothian: Infantería de Cumbria.

Mentieth: Infantería de Northumber.

Inglaterra: Reclutamiento Feudal de 4 bloques.

Nota: *Eduardo I comienza el juego en el Depósito de Unidades inglés. Históricamente estaba luchando en Flandes en 1297.*

DESPLIEGUE ESCOCES

Retira al Rey y a los Caballeros Franceses y ponlos a parte. Coloca todos los bloques azules en el Depósito de Unidades escocés, *excepto* los siguientes, que se colocan en el tablero con su fuerza máxima:

Annan: *Bruce.*

Galloway: *Galloway.*

Fife: Wallace, Doublas y Barclay.

Moray: *Moray, Fraser.*

Strathspey: Grant.

8.2 THE BRUCE

La rendición que John Comyn negoció con Longshanks para Escocia en Febrero de 1304 trajo una frágil paz al país. Robert Bruce no apoyó la rebelión de Comyn, pero Eduardo traicionó la palabra dada de recompensarle con el trono. Bruce conspiró con los nobles que le eran afines y con los líderes de la iglesia escocesa para alzarse con la corona, y llevar a sus súbditos a una revuelta, una tarea que se hizo sencilla cuando se extendió la noticia de la brutal ejecución de Wallace en Agosto de 1305.

Bruce y John Comyn se encontraron a solas en la iglesia de Dumfries. Se enzarzaron en una violenta discusión acerca de la idoneidad de los planes de Bruce; la discusión acabó con el cuchillo de Bruce en el corazón de Comyn.

Bruce fue absuelto por el clero escocés, y coronado en Scone el 10 de Marzo de 1306, el décimo aniversario del inicio de la rebelión. En guerra civil contra los partidarios de Comyn y a la espera de un inminente ataque de Inglaterra, Bruce reunió un ejército tan rápido como pudo y se preparó para lo peor.

DURACION

Desde 1306 a 1314, a menos que uno de los bandos logre una victoria por Muerte Súbita.

DESPLIEGUE INGLES

Coloca todos los bloques rojos en el Depósito de Unidades inglés, *excepto* los siguientes, que se colocan en el tablero con su fuerza máxima:

Nobles: todos los nobles de Comyn (a excepción de Moray) en sus regiones natales. *Comyn* se coloca en Badenoch.

Moray: Infantería de Cumbria.

Mentieth: Mentieth, Infantería de Northumber.

Lothian: Infantería de Durham.

Lanark: Stewart, Infantería de Westmor.

Inglaterra: Reclutamiento Feudal (el 50% de los bloques)

IMPORTANTE: *Eduardo I no puede pasar el invierno de 1306 en Escocia, y muere a finales de ese año. A partir de ese momento en rey será Eduardo II (ver 6.1).*

DESPLIEGUE ESCOCES

Retira del juego a Wallace y Moray – ambos están muertos. Coloca todos los bloques azules en el Depósito de Unidades escocés, *excepto* los siguientes, que se colocan en el tablero con su fuerza máxima:

Nobles: todos los leales a Bruce (excepto *Mentieth* y *Stewart*) en sus regiones de origen. Bruce se coloca en **Carrick**.

Fife: El rey, Douglas, Barclay.

Lennox: Campbell.

Carric: Lindsay.

8.3 ESCENARIO DE CAMPAÑA

El juego comienza como el escenario de *Braveheart* hasta que uno de los jugadores vence, alargándose hasta 1314 de ser necesario.

RECUERDA: *Eduardo I no puede pasar el invierno en Escocia en 1306, y se convierte en Eduardo II en 1307.*

9.0 VICTORIA

El objetivo del juego es controlar más nobles que el contrincante al final del juego. Si ambos jugadores controlan 7 nobles (Moray esta en juego) el jugador inglés gana en el caso de que Wallace este muerto o en el Deposito de Unidades. Si no es así, gana el jugador escocés-

9.1 Muerte súbita

Se gana automáticamente si:

- Un jugador controla TODOS los nobles en juego al final de un Turno de Juego. *Recuerda:* Moray nunca se pasa al bando inglés; debe estar muerto o en el Depósito de Unidades para que el inglés gane de esta manera.
- El jugador inglés gana automáticamente si el rey escocés es eliminado en batalla.
- El jugador escocés gana automáticamente si Eduardo II es eliminado en batalla.

JUEGO EN TORNEO

EL mejor método para organizar los bandos para un Torneo es mediante apuestas: cada jugador apostara en secreto E1, E2, E3, S1, S2, o S3.

Las apuestas para jugar con los ingleses (E#) indican el numero de años que se jugaran con el rey Eduardo boca arriba en el Depósito de Unidades, sin poder ser elegido pero contando para el tamaño del reclutamiento feudal.

Las apuestas para jugar con los escoceses (S#) indican el numero de bloques extra con los que cuanta el ingles en el Reclutamiento Feudal de 1297, por encima de los 4 normales.

El Director del Torneo comparará las pujas. Las pujas equivalentes se cancelan y esos jugadores se enfrentaran entre ellos. Es decir, una puja de E3 juega contra una puja de S3 y ningún efecto de esas pujas se aplica.

Las pujas que quedan se emparejan de la forma más directa que sea posible. La **diferencia** entre las pujas se aplicará al jugador que hubiese hecho la más alta. Es decir, en una partida entre un E2 y S1 Eduardo no entraría en juego durante 1927.