

HAMMER OF THE SCOTS



nouvelles cartes pour commencer la nouvelle année.

1.0 PLATEAU DE JEU

Le plateau représente l'Écosse et le nord de l'Angleterre. Le joueur Anglais se positionne du côté sud de la carte et le joueur Écossais du côté nord.

1.1 REGIONS

La carte est divisée en régions pour organiser le placement et le mouvement des blocs. Ces régions sont séparées par des frontières rouges et noires qui restreignent le mouvement (voir 4.3). Lorsqu'il n'y a pas de frontières – par exemple entre Carrick et Argyll ou entre Lothian et Fife – alors les blocs ne peuvent pas se déplacer entre ces deux régions.

1.2 VALEUR DES CHATEAUX

La plupart des régions contiennent un Château marqué 1, 2 ou 3. Ces numéros reflètent la valeur économique d'une région plus que la force du château. Certaines régions contiennent en fait une douzaine de châteaux ou plus. La Valeur des Châteaux définit combien de blocs peuvent rester dans une région pendant l'hiver ainsi que la valeur annuelle de pas de remplacement dans cette région.

1.3 CATHEDRALES

Trois régions (Strathspey, Lennox et Fife) contiennent un symbole bleu avec une croix blanche. Ce sont les lieux de trois cathédrales écossaises majeures. L'église écossaise, avec de grosses influences celtiques, supportait loyalement la rébellion. Chaque cathédrale a une valeur de [1] pour les hivers et les remplacements Écossais mais n'a aucune valeur pour le joueur Anglais. Par exemple, Fife vaut [3] pour l'Écossais et seulement [2] pour l'Anglais.

1.4 REGIONS D'ORIGINE

Les régions d'origine des quatorze (14) nobles écossais sont indiquées sur la carte par leur blason. Ainsi, le blason sur le bloc BUCHAN correspond au blason sur la région BUCHAN.

Les nobles ont un avantage au combat (B2=B3) lorsqu'ils défendent leur région d'origine, même s'ils s'y sont déplacés ce tour-ci ou s'ils ont perdu un combat. Les nobles n'ont PAS d'avantages lorsqu'ils attaquent leur région d'origine.

Deux nobles ont deux régions d'origine. Bruce détient Annan et Carrick. Comyn détient Badenoch et Lochaster. Les deux régions offrent le même bénéfice pour le support et la défense du noble.

2.0 ARMEES

Les blocs en bois représentent les forces anglaises (rouge) et écossaises (bleu).

Une feuille d'autocollants prédécoupés est incluse. Il faut appliquer un autocollant sur la face de chaque bloc. Les autocollants bleus vont sur les blocs bleus, les autocollants beiges vont

Organisation du livret

Le livret de règles est organisé avec une colonne de droite contenant des définitions, des exemples, des suggestions, des règles facultatives, des clarifications et des commentaires historiques qui vous aideront à comprendre et prendre plaisir à ce jeu.

Brouillard de guerre

La surprise est un aspect excitant de *Hammer of the Scots*. Les blocs sont généralement posés face à leur propriétaire, invisibles de leur adversaire. Cela permet de bluffer et de construire des stratégies innovantes, les joueurs n'étant jamais certains de la force ou de l'identité des blocs ennemis.

Hammer of the Scots

Edward I^{er} a ordonné que sur sa tombe située dans l'Abbaye de Westminster, soit inscrit l'épithète Scottorum Malleus - "Hammer of the Scots" (Marteau des Écossais). Indubitablement Edward entendait soumettre complètement les Écossais mais au lieu de cela, ses coups de butoir ont plutôt servi à forger une nation fière.

Comment la guerre a commencé

Ce sont certains événements en Europe qui ont fait éclater la Guerre d'indépendance écossaise. En 1294, la France est parvenue par duperie à contrôler le Duché de Gascogne, province importante nominalement française mais qui était contrôlée par Edward I^{er}. Dans la guerre qui suivit, les nobles écossais furieux de l'humiliant gouvernement d'Edward I^{er} dont le roi John Balliol d'Écosse était la marionnette, ont décidé avec enthousiasme de faire cause commune avec les Français.

Edward I^{er}, surpris par cette attitude écossaise inattendue de défi, a retardé l'invasion des Flandres pour étouffer la rébellion survenue au nord de Tweed. Cependant, le roi Felipe n'a pas respecté sa partie de l'accord qui était d'envahir l'Angleterre au cas où Edward attaquerait l'Écosse et la lutte fut de courte durée. Après un siège brutal et le massacre de la moitié de la population de Berwick (la ville plus importante d'Écosse en ce moment là), Edward s'est engagé au nord vers Dunbar. La tentative de briser le siège de Dunbar se termina en désastre lorsque l'armée anglaise en plus petit nombre força les Écossais à s'enfuir.

Avec l'emprisonnement de la plus grande partie de la noblesse écossaise, y compris le roi John Balliol, et l'annexion complète de l'Écosse à la couronne anglaise, Edward considérait avoir résolu le problème. Alors qu'il quittait l'Écosse en 1296, il déclarait avec arrogance « qu'il était bon de se débarrasser de l'excrément ». Toutefois, il ne serait pas libéré des Écossais pour bien longtemps.

Villes et Champs de bataille

Dans la plupart des régions sont représentées les villes les plus importantes de l'époque. Celles-ci sont reprises pour le seul intérêt historique et n'affectent pas le jeu. Les principales batailles sont également reprises, en rouge pour les victoires anglaises et en bleu pour les victoires écossaises.

INTRODUCTION

Hammer of the Scots couvre les guerres d'indépendance en Écosse. Un joueur dirige les ÉCOSSAIS, l'autre prenant en charge la destinée des ANGLAIS. L'objectif est de contrôler la majorité des nobles écossais à la fin du jeu.

Il y a deux scénarios, Braveheart (1297-1305) et The Bruce (1306-1314). Chacun peut être joué indépendamment. Il y a aussi une Campagne qui s'étend sur les deux périodes.

TOURS DE JEU

Le jeu se déroule sur plusieurs années à partir de 1297 ou de 1306. Au cours de chacune des années ont lieu cinq (5) tours de jeu. Chaque tour comporte quatre (4) phases, jouées selon la séquence suivante :

[1] Phase de Cartes

Les deux joueurs démarrent chaque année avec cinq (5) cartes. Ils en jouent chacun une (1) face cachée. Les cartes sont alors révélées. Le joueur avec la carte de plus grande valeur est le JOUEUR 1 pour ce tour de jeu. C'est le joueur Anglais qui joue en premier en cas de cartes de même valeur.

[2] Phase de Mouvement

Les cartes de valeur 1, 2 ou 3 permettent un nombre correspondant de MOUVEMENTS DE GROUPE. TOUS les blocs amis localisés dans une zone constituent un groupe. En fonction de leur capacité de mouvement, les blocs peuvent se déplacer de 3 zones au plus par tour, mais doivent impérativement s'arrêter en traversant une frontière ROUGE ou en entrant dans une zone occupée par un ennemi. Le joueur 1 effectue ses mouvements en premier, suivi du joueur 2. Toutes les batailles consécutives à ces mouvements sont alors résolues.

[3] Phase de Bataille

Les batailles ont lieu quand des blocs des deux camps sont présents dans une même zone. Elles se déroulent l'une après l'autre dans l'ordre déterminé par le joueur 1. Après que toutes les batailles sont terminées, répétez les étapes [1] à [3] jusqu'à ce qu'une année se termine.

[4] Hivernage

Après la fin de chaque année se joue un tour spécial où les nobles rentrent chez eux (peut-être pour changer de camp). Après cela, les deux joueurs reçoivent leurs renforts et cinq

HAMMER OF THE SCOTS

sur les blocs rouges. Positionnez les autocollants, assurez-vous qu'ils sont droits puis appuyer fermement sur le bloc.

Les blocs rajoutent de la surprise et du secret dans le jeu. Quand ils sont debout, le type du bloc et sa force sont cachés à l'adversaire.

2.1 DONNEES DES BLOCS

Les blocs ont des nombres et des symboles définissant leurs capacités de combat et de mouvement.

2.1.1 FORCE

La force actuelle d'un bloc est le nombre de triangles visibles en haut lorsque le bloc est debout. La force indique combien de dés à 6 faces (d6) sont lancés pour le bloc lors du combat. Un bloc avec une force de 4, lance 4d6, un bloc de force 1 lance 1d6.

Les blocs ont une force qui varie de 1 à 4. Certains blocs ont une force maximale de 4, d'autres 3 ou 2. Pour chaque dégât reçu au combat, la force du bloc est réduite en le pivotant de 90° dans le sens anti-horaire. La colonne de droite montre le même chevalier avec des forces 1, 2 et 3.

2.1.2 CLASSE DE COMBAT

La Classe de Combat est indiquée par une lettre et un nombre, comme A1 ou B2. La lettre indique quand le bloc attaque. Tous les blocs A attaquent en premier, puis les blocs B et enfin les blocs C. Le nombre indique le chiffre maximum qui permet de toucher l'adversaire.

EXEMPLE : Un bloc classé B1 ne touche que lorsqu'il fait 1 au dé mais un bloc classé B3 touche avec 1, 2 et 3.

2.2 TYPES DE BLOCS

2.2.1 LEADERS
Les Écossais ont deux blocs Leader, Wallace et le Roi. Les Anglais ont un bloc leader (Edward) qui représente Edward I^{er} jusqu'en 1307 et ensuite Edward II. Les leaders sont des blocs qui combattent normalement mais ils ont un déplacement de 3 et d'autres avantages. Voir 6.0.

2.2.2 NOBLES
Il y a quatorze (14) Nobles, chacun identifié par son blason. Les Nobles avec un centre vert sont loyaux au camp de BRUCE. Les nobles avec l'autocollant jaune sont loyaux au camp de COMYN.

IMPORTANT : Chaque noble (excepté Moray) a deux blocs, un rouge et un bleu. Un seul de ces blocs est en jeu à la fois : la version Rouge lorsque ce noble supporte les Anglais et la version Bleue lorsque ce noble est du côté des Écossais. Le contrôle des nobles est la principale condition de victoire du jeu.



2.2.3 ARCHERS

Les Archers sont identifiés par un petit bouclier et des flèches croisées. Les archers Anglais sont classés B3 et les Écossais B2.



2.2.4 CHEVALIERS

Les chevaliers Anglais ont la croix de St Georges sur un bouclier et une classe de combat de B3. Les Écossais ont un bloc de Chevaliers Français classé B3 qui n'entre en jeu qu'en observant des règles spéciales (voir 9.1). Chaque camp a aussi un bloc de cavalerie légère classé B1 (Écossais) et A2 (Anglais).



2.2.5 INFANTERIE

L'Infanterie Anglaise, identifiée par une Croix de St Georges, est nommée d'après son comté. Les Anglais ont également une Infanterie du Pays de Galles (dragon rouge) et de l'Ulster (croix verte). L'Infanterie Écossaise, nommée de son clan dominant a une Croix de St André sur un bouclier ovale. La plupart des Infanteries sont B2 mais certaines sont C3.



2.2.6 BLOC NORDIQUE

Le bloc NORDIQUE représente l'intervention possible de la Norvège qui à cette époque contrôlait la plus grande partie de la région au nord de Ross, y compris les îles Orkney et Shetland ou par les clans guerriers d'origine nordique des Outer Hebrides. Le bloc a une classe de combat A2 et des capacités spéciales de mouvement. Voir 4.7.

3.0 CARTES

Le jeu comporte vingt (20) cartes DÉPLACEMENT et cinq (5) cartes ÉVÉNEMENT. Au début de chaque année, toutes les cartes sont mélangées et cinq sont distribuées face cachée à chaque joueur. Les joueurs peuvent alors regarder leurs cartes avant que l'année ne commence.

3.1 COMMENT JOUER LES CARTES

Les deux joueurs commencent un tour de jeu en jouant une carte face cachée. Les cartes sont alors retournées et la carte la plus haute détermine le JOUEUR 1 pour ce tour de jeu (l'Anglais gagne en cas d'égalité).

3.2 CARTES MOUVEMENT

Les cartes Mouvement permettent un, deux ou trois mouvements de groupes en fonction de la valeur de la carte.

3.3 CARTES ÉVÉNEMENT

Les cartes Événement permettent d'effectuer une action spéciale indiquée sur la carte. Les cartes Événement sont toujours résolues en premier. Celui qui a joué la carte Événement est le JOUEUR 1. Si les deux joueurs jouent une carte Événement simultanément, les deux événements sont résolus (l'Anglais en

ANGLAIS

BLOC	MOUV.	COMBAT	QTE
Roi	3	B4	1
Archers	2	B3	2
Chevaliers	2	B3	3
Hobelars	3	A2	1
Infanterie	2	C2*	8
Nobles	2	B2/B3†	13

ÉCOSSAIS

BLOC	MOUV.	COMBAT	QTE
Wallace	3	A3	1
Roi	3	A3	1
Archers	2	B2	1
Cavalerie	3	B1	1
Français	2	B3	1
Nordique (voir 4.7)		A2	1
Infanterie	2	C2*	8
Nobles	2	B2/B3†	14

* Certaines infanteries sont C3

† Les Nobles sont B3 pour défendre leur régions d'origine, même s'ils s'y sont déplacés ce tour ou ont été battus durant un combat.

REDUCTION DE PAS



Force 1



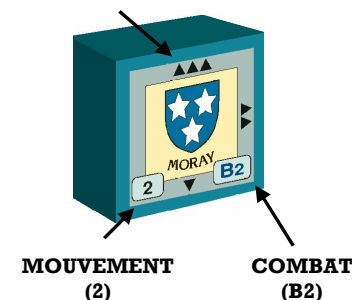
Force 2



Force 3

VALEURS DES BLOCS

FORCE
(Maximum 3)



MOUVEMENT
(2)

COMBAT
(B2)

HAMMER OF THE SCOTS

premier) puis L'ANNÉE se termine.

4.0 MOUVEMENT

Les joueurs ne sont jamais obligés de se déplacer. Ils doivent jouer une carte mais peuvent ensuite ne rien faire s'ils le souhaitent. Les mouvements ne peuvent pas être conservés pour un tour ultérieur. Les blocs peuvent passer librement au travers de blocs alliés mais doivent s'arrêter et combattre dès qu'ils pénètrent dans une région comprenant un bloc ennemi.

Les blocs ne bougent qu'une fois par tour de jeu sauf pour battre en Retraite ou se Regrouper.

4.1 DÉTERMINATION DU PREMIER JOUEUR

La valeur des cartes détermine l'ordre de jeu à chaque tour de jeu. La plus haute carte (l'Anglais en cas d'égalité) est le Joueur 1 et doit jouer en premier.

4.2 MOUVEMENT DES GROUPES

Tous les blocs (même un bloc seul) situés dans une même région forment un Groupe. Les joueurs peuvent déplacer d'autant de Groupes que la valeur de la carte qu'ils ont jouée, ce qui signifie qu'une carte 3 permet de bouger jusqu'à 3 Groupes. Un joueur peut bouger n'importe quel nombre de blocs d'un groupe vers une région ou plus en respectant leur capacité de mouvement.

EXEMPLE : Avec un groupe positionné dans Buchan, un joueur peut bouger des blocs vers une ou plusieurs destinations parmi Angus, Fife, Mar, Badenoch, Strathspey, Moray ou Atholl.

4.3 LIMITES AUX FRONTIÈRES

Il y a deux couleurs de frontières : Noir et Rouge. Six (6) blocs maximum peuvent traverser une frontière Noire et deux (2) peuvent franchir une frontière Rouge par phase de Mouvement.

Les limites aux frontières s'appliquent séparément pour chaque joueur. Une fois que le maximum est atteint à une frontière, elle est fermée pour le mouvement de CE joueur durant ce tour.

IMPORTANT : les blocs franchissant une frontière Rouge doivent s'arrêter.

EXEMPLE : Si six blocs dans la région de Buchan vont vers Angus, deux blocs à Strathspey ne peuvent pas aussi aller à Angus. Cependant, deux blocs de Mar peuvent également aller à Angus.

Les limites aux frontières sont appliquées à chaque joueur – c'est-à-dire que chaque joueur peut déplacer deux blocs à travers la même frontière Rouge.

4.4 FRONTIÈRE ANGLO-ÉCOSSAISE

La frontière anglo-écossaise est une ligne

pointillée épaisse rouge ou noire. Les blocs entrant en Angleterre doivent s'arrêter. Les blocs entrant en Écosse doivent s'arrêter s'ils franchissent la ligne pointillée Rouge vers Teviot.

Chaque point de mouvement permet à seulement un (1) bloc (pas un groupe) de traverser la frontière. Ainsi, une carte 3 permet à 3 blocs de franchir la frontière.

Les blocs attaquant à travers la frontière anglo-écossaise vers la même région combattent comme un seul groupe. La règle de réserve de combat §5.32 ne s'applique pas.

4.5 CONTRÔLE DE RÉGION

Les régions peuvent être soit ALLIÉES, NEUTRES ou ENNEMIES. Les changements de contrôle des régions sont appliqués immédiatement.

Alliées : régions occupées par vos blocs.

Ennemies : régions occupées par des blocs ennemis

Neutres : régions vacantes

4.6 NEUTRALISATION

Tous les blocs attaquants (y compris les réserves) empêchent de bouger un nombre égal de blocs appartenant au défenseur.

Le Défenseur choisit quels blocs sont neutralisés. Les blocs "non-neutralisés" peuvent se déplacer et attaquer, sauf qu'ils ne peuvent pas traverser une frontière empruntée par l'ennemi pour déclencher le combat.

EXEMPLE : Six blocs occupent BUCHAN. Ils sont attaqués par 3 blocs d'Angus et 2 blocs de Strathspey. Cinq blocs au total sont neutralisés sur place, mais un bloc peut s'échapper.

4.7 MOUVEMENT DES NORDIQUES

Le bloc Nordiques se déplace séparément des autres. Il requière un (1) point de mouvement pour se déplacer. Le bloc peut se déplacer d'une région côtière à une autre et/ou attaquer. Le bloc peut battre en Retraite ou se Regrouper dans n'importe quelle région côtière Écossaise alliée (mais pas neutre). Il ne peut jamais pénétrer en Angleterre.

5.0 BATAILLES

5.1 SÉQUENCES DE COMBAT

Les combats sont livrés un par un après que tous les déplacements ont été accomplis. Chaque combat doit être complété avant d'en débiter un nouveau. Le joueur 1 doit déterminer le premier combat à disputer avant de pouvoir consulter les caractéristiques des blocs ennemis. Les blocs sont alors révélés en les posant à plat vers l'avant de sorte qu'ils conservent leur force actuelle. À la fin du combat, les joueurs repositionnent tous leurs blocs en position verticale et le joueur 1 choisit alors le combat suivant. Il n'est pas nécessaire de décider à l'avance l'ordre dans lequel tous les combats vont se succéder.

Exemple de déplacement à la frontière

Les Anglais ont pioché comme Levée Féodale six (6) blocs qu'ils déploient en Angleterre. Ils jouent une carte de Mouvement de 3 qui permet à 3 blocs de traverser la frontière anglo-écossaise. Ils déplacent 2 blocs dans LOTHIAN en passant par DUNBAR et un bloc à LANARK via ANNAN.

Le joueur anglais aurait aussi pu déplacer 2 blocs dans LOTHIAN comme décrit ci-dessus, et déplacer un GROUPE déjà présent en Écosse.

Cartes Événement

Les joueurs peuvent choisir de passer lorsqu'ils jouent une carte Événement mais, comme pour une carte Mouvement, les effets ne peuvent être conservés pour un usage futur.

Traductions des cartes Événement RAVITAILLEMENTS (VICTUALS)

Allouez trois (3) crans de remplacement parmi des blocs alliés de votre choix, tous situés dans la même région.

HÉRAUT (HERALD)

Choisissez un noble ennemi et lancez un dé pour le convertir à votre cause, à sa force actuelle.

1-4 : succès

5-6 : échec

Si un combat en résulte, résolvez-le immédiatement avec le noble converti dans le rôle de l'attaquant.

TRÊVE (TRUCE)

Le joueur ennemi peut se déplacer, mais ne peut pas attaquer. La carte Trêve n'annule aucune autre carte Événement jouée simultanément (mais l'année se termine tout de même).

MOUVEMENT MARITIME (SEA MOVE)

Déplacez un (1) ou deux (2) blocs d'une région côtière vers une autre région côtière alliée (Angleterre incluse).

PILLAGE

Pillez n'importe quel groupe ennemi adjacent à un groupe allié. Le groupe ennemi subit deux (2) coups (appliqués comme dans les combats). Chaque cran pillé est ajouté à un bloc allié du groupe de pillage.

Douglas Le noir

Une des figures les plus emblématiques de la guerre fut James «Le noir» Douglas, un guerrier féroce et audacieux, brillant commandant sur un champ de bataille et qui terrorisait l'ennemi.

Douglas a hérité de son père les traits de son caractère, le croustillant Sir William Douglas. William méprisait les supplications du roi John Balliol à l'endroit de la couronne anglaise et compta parmi les rares Écossais à ne jamais courber l'échine devant Edward. Un des premiers camarades de Wallace, William Douglas a été capturé après la débâcle d'Irvine. Il est mort dans la Tour de Londres en 1299.

Son fils allait venger sa mort de manière éclatante. James Douglas était l'un des lieutenants les plus fidèles de Bruce, il a montré son loyalisme tant sur les champs de batailles que lors de sièges. Douglas était à même de trouver les moyens de pénétrer dans les châteaux et forteresses les mieux défendus, il était devenu une légende pour ses repréailles sauvages contre les troupes de garnison tombées entre ses mains.

Sur son lit de mort Bruce a demandé à Douglas d'emmener son cœur lors de la croisade en Terre Sainte où il pourrait être témoin de la défaite des ennemis de Dieu. Acceptant les dernières volontés de Bruce, Douglas accompagné d'un contingent de nombreux chevaliers écossais a levé l'ancre de la Castille en 1330 où le Roi Alfonso XI conduisait une campagne contre les Maures de Grenade. Douglas, portant le cœur de Bruce, commanda une armée à Tebas de Ardales le 25 mars. À cet endroit, lui et la plupart de ses hommes furent massacrés après avoir été coupés du corps principal des troupes. Les Maures avaient finalement accompli ce que les Anglais n'avaient pas réussi à faire.

HAMMER OF THE SCOTS

5.2 BLOCS CELTIQUES

Les formations galloises et de l'Ulster n'étaient pas d'une fiabilité absolue sur le champ de bataille. Par conséquent, chaque fois qu'un bloc gallois ou de l'Ulster (**tant l'Infanterie que les Archers**) aura à se battre, lancez un dé avant le combat pour vérifier la loyauté de chaque bloc.

1-4 : Pas d'effet

5-6 : Le bloc retourne dans le dépôt d'unités

5.3 MANCHES DE COMBATS

Les batailles se disputent tout au long d'un maximum de TROIS (3) manches. **L'attaquant** doit battre en retraite si le combat n'est pas conclu à la fin de la troisième manche.

NOTE : Puisque les deux joueurs effectuent des déplacements avant les combats, un joueur peut être le Défenseur pendant un combat et l'Attaquant lors d'une autre.

5.31 TOURS DE COMBAT

Chaque bloc a un Tour de Combat par Manche de Combat. Dans son Tour de Combat, un bloc peut soit COMBATTRE, BATTRE EN RETRAITE ou PASSER.

L'ordre d'agissement des blocs est déterminé par leur Classe de Combat. Tous les blocs "A" combattent avant tous les blocs "B", lesquels combattent avant les blocs "C". Les blocs Défenseurs "A" vont agir avant les Attaquants "A", et ainsi de suite.

Une manche de Combat se termine lorsque tous les blocs ont effectué un Tour de Combat. La séquence est répétée une seconde puis une troisième fois si nécessaire.

EXEMPLE : Un Chevalier anglais (B3) et une Infanterie anglaise (C2) attaquent un Noble écossais (B3, car défendant sa région d'origine) ainsi qu'une infanterie (C2). L'ordre d'agissements pendant chaque Manche de Combat sera : Noble écossais, Chevalier anglais, Infanterie écossaise et Infanterie anglaise.

5.32 RÉSERVES DE COMBAT

Un joueur peut attaquer via différentes frontières ou attaquer en utilisant deux ou trois mouvements de groupe. Un groupe traversant la même frontière doit être déclaré Attaquant principal. Tous les autres blocs alliés sont placés en Réserve.

EXEMPLE : Le joueur anglais détient 4 blocs situés à ANGUS et 2 en MAR. Les deux groupes (deux mouvements) attaquent BUCHAN. L'attaquant déclare le groupe ANGUS comme l'Attaque Principale.

Les blocs de Réserve ne peuvent combattre, battre en retraite, ni prendre des blessures à la première Manche de Combat. Lors de la seconde manche, on révèle ces blocs même si tous les autres blocs alliés ont été éliminés. Ensuite, ils prennent normalement part aux Manches de Combat.

IMPORTANT : Le Contrôle du champ de bataille

change si l'Attaquant gagne lors de la première Manche de combat, avant que les Réserves du Défenseur n'interviennent. Dans ce cas, l'Attaquant devient le Défenseur pour la suite du combat.

5.33 RENFORTS DE COMBAT

Les blocs déplacés par le joueur 2 pour participer à un combat déclenché par le joueur 1 sont considérés comme Réserve.

EXEMPLE : Le joueur anglais attaque Buchan depuis Angus avec 4 blocs. Le joueur Écossais détient 2 blocs qui défendent Buchan et déplace 3 blocs depuis Moray vers Buchan. La première Manche de Combat n'impliquera que les 4 blocs anglais d'Angus et les 2 blocs écossais d'origine situés dans Buchan. Les 3 blocs venant de Moray sont en Réserve. Ils n'interviendront que lors de la deuxième manche du combat.

5.4 RÉOLUTION DES COMBATS

Chaque bloc lance autant de dés que la valeur de sa Force actuelle lors de son tour de combat. Un coup est porté pour chaque résultat plus petit que ou égal à la valeur de Classe de Combat du bloc attaquant.

EXEMPLE : Un Chevalier de force 3 lance 3 dés. Les Chevaliers ont une Classe de combat B3, signifiant que chaque lancé indiquant un 1, 2 ou 3 porte un coup. Les lancés présentant un 4, 5 ou 6 manquent leur cible. Si le lancer des dés révèle les valeurs 2, 4 et 5, le chevalier porterait un coup (le 2) et en manquerait deux (les 4 et 5).

5.41 RÉPARTITION DES COUPS

Les blocs ennemis ne peuvent pas être ciblés individuellement. **Chaque coup** est porté sur le bloc ennemi le plus fort. Lorsque plusieurs blocs partagent la plus haute valeur de Force, le propriétaire choisit lequel recevra le coup.

NOTE : Le combat n'est pas simultané. Les coups sont appliqués immédiatement.

5.5 RETRAITES

Chaque bloc peut battre en retraite (au lieu d'attaquer) dans son tour normal de Combat. Ils n'ont pas à battre en retraite vers la même région. Avant de battre en retraite, les blocs sont replacés debout, face à leur propriétaire, dissimulant à l'ennemi quels blocs bat en retraite.

- Les blocs doivent battre en retraite vers une région adjacente alliée ou neutre.
- Les Limites aux Frontières doivent être observées pour chaque Manche de Combat et à la retraite obligatoire de l'attaquant après la 3ème manche de combat.
- Les blocs ne peuvent pas battre en retraite en passant par des frontières que le joueur ennemi a traversées pour combattre. Quand les deux joueurs ont utilisé la même frontière, seul le dernier joueur entré pourra battre en retraite par celle-ci durant cette bataille.
- Les blocs ne peuvent jamais battre en

Schiltroms

La schiltrom fut une formation regroupant des hommes d'infanterie en un large carré (ou un ovale) armés de longues lances destinées à contrer les charges mortelles de la cavalerie lourde.

Inventée par Wallace à Falkirk comme tactique défensive, Bruce l'a améliorée en employant des vétérans capables de se déplacer et d'attaquer en formation, une idée reprise par les Lanciers Suisses avec des effets dévastateurs. Quoique très vulnérable aux tirs groupés (arcs ou canons), la schiltrom fut révolutionnaire en réduisant la puissance des chevaliers sur le champ de bataille.

☐ Schiltroms

Pour représenter la schiltrom écossaise, vous pouvez employer une règle facultative où tous les blocs d'infanterie écossais luttent avec une Classe de Combat majorée de 1 (C3=C4) pour les combats où le camp anglais n'a pas d'archers.

L'arc anglais

La guerre fut un terrain idéal pour démontrer la puissance de l'arc anglais, une arme qui bientôt terrorisera les troupes françaises pendant la guerre de cent ans. L'arc anglais bénéficiait d'une portée de 350 à 400 mètres, mais la traction (l'archer devait déployer de 45 à 80 kilos) demandait force et entraînement. Edward I fut le premier à saisir tout le potentiel de cette arme terrible ainsi que sa capacité à révolutionner le champ de bataille médiéval.

En comparaison, les archers écossais étaient peu nombreux et de compétence inférieure ; ceux d'Elterick Forest ne pouvaient rivaliser avec leurs adversaires anglais.

Réserves de Combat

Les blocs de l'Attaque Principale doivent être de la même région et traverser la même frontière quand ils s'engagent dans le combat. Tous les autres blocs appartiennent à la Réserve. Les blocs de l'Attaque Principale ne peuvent pas être volontairement placés dans la Réserve.

HAMMER OF THE SCOTS

retraite dans une région où un combat n'est pas encore résolu.

- Dans l'éventualité où des blocs doivent battre en retraite, et qu'ils ne peuvent le faire, ils sont retournés dans le dépôt d'unités.
- Le joueur anglais ne peut jamais battre en retraite **vers** l'Écosse. Le joueur écossais ne peut jamais battre en retraite **vers** l'Angleterre.
- Le bloc Nordique peut battre en retraite en direction de toutes régions côtières **Alliées** (Neutre exclue). Il ne peut pas entrer en Angleterre.

5.6 REGROUPEMENT

À la fin d'un combat, le vainqueur peut regrouper ses troupes. Tous les blocs gagnants (incluant ceux de la Réserve) peuvent se déplacer vers n'importe quelle région Alliée ou Neutre adjacente. Les blocs ne peuvent pas être regroupés dans une région où un combat n'est pas résolu.

EXCEPTION : Le bloc Nordique peut se Regrouper vers n'importe quelle région alliée (exclue neutre). Il ne peut pas entrer en Angleterre.

IMPORTANT : Les limites aux frontières sont appliquées pour le regroupement. Seuls les blocs écossais peuvent se regrouper vers l'Écosse. Seuls les blocs anglais peuvent se regrouper vers l'Angleterre.

5.7 CAPTURE DE NOBLES

Lorsqu'un noble est éliminé pendant le combat, il passe immédiatement dans le camp ennemi (changez sa couleur) avec une force de 1 et se place dans la Réserve. Les nobles capturés combattent à leur nouveau côté dès le début de la prochaine Manche de combat (Voir 1.4).

EXCEPTION : Le noble écossais **MORAY** ne change jamais de camp. Si on l'élimine pendant un combat, il disparaît du jeu.

5.8 BLOCS ÉLIMINÉS

Lorsque les blocs sont éliminés, ils passent dans le **dépôt d'unités** du joueur. Ils peuvent retourner dans le jeu lors d'une Levée Féodale anglaise ou lors du renforcement hivernal écossais.

EXCEPTION : Un bloc avec une croix noire (cf. liste colonne de droite) qui est éliminé lors d'un combat est définitivement retiré du jeu. Tous les blocs éliminés à la suite d'une carte de Pillage, Invasion Frontalière, ou par l'Hivernage sont restitués au dépôt d'unités.

5.9 INVASIONS FRONTALIÈRES

Le joueur écossais peut envahir l'Angleterre. Ceci lui coûte un (1) point de mouvement pour chaque bloc qui traverse la frontière. Si un bloc écossais occupe l'Angleterre, le joueur anglais doit éliminer un de ses blocs non Noble à la fin de **chaque** Tour de Jeu. Aucun bloc n'est éliminé si le joueur anglais ne dispose que de blocs nobles sur le

plateau. Les blocs écossais ne peuvent pas passer l'hiver en Angleterre.

6.0 ROIS

6.1 ROIS ANGLAIS

Le bloc d'Edward représente Edward I jusqu'à ce qu'il meure en combat, ou bien jusqu'à la fin de l'année 1306. Il devient alors Edward II.

Le passage à Edward II a deux effets sur le jeu :

- Edward II ne peut pas hiverner en Écosse.
- Si le bloc d'Edward II est éliminé lors d'un combat, le joueur écossais gagne la partie par mort subite (voir 9.1).

6.2 ROIS ÉCOSSAIS

Les Écossais ne disposent pas d'un bloc Roi en début de jeu. Une fois par partie, les Écossais peuvent couronner un roi. Il y a trois candidats au trône : Bruce, Comyn et Balliol.

6.21 BRUCE OU COMYN

Pour couronner Bruce ou Comyn :

- Wallace doit être mort.
- Le candidat doit être situé en FIFE.
- Le joueur Écossais doit jouer n'importe quelle carte Événement en annonçant "Couronnement" à la place de l'événement normal.

Le bloc Roi est alors placé à FIFE avec toute sa force. Le bloc noble couronné reste en jeu, représentant un autre membre de la famille, sujet aux règles normales des nobles.

Si Bruce est couronné roi, **TOUS** les nobles de Comyn **sauf Moray** désertent et se rallient immédiatement au côté des Anglais. Si Comyn devient Roi, alors **TOUS** les nobles de Bruce désertent et se rallient au côté des Anglais. Tout combat qui en résulte doit être **immédiatement** livré et résolu avec le ou les bloc(s) noble(s) déserteur(s) comme attaquants.

6.22 ROI BALLIOL

Le roi Balliol, exilé en France, peut retrouver son trône à partir de l'année 1301, à condition qu'aucun autre roi n'ait été couronné.

Il y a deux conditions :

- Le bloc Chevalier Français doit être sur le plateau.
- Le joueur écossais doit jouer n'importe quelle carte Événement en annonçant "le retour du roi" à la place de l'événement normal.

Wallace peut être vivant ou mort. Le bloc roi est alors déployé à pleine force dans la région du bloc Chevalier Français. **TOUS** les nobles de Bruce se rallient immédiatement au côté des Anglais.

7.0 HIVERNAGE

Une année se termine si deux cartes Événement sont révélées simultanément lors du Jeu de la Carte ou après que les cinq cartes de chaque joueur ont été employées. Dans le cas de carte(s) restante(s) en main, celle(s)-ci sont

Edward longue-jambes

Edward 1^{er} fut l'un des monarques principaux du moyen-âge. Il est considéré comme un pionnier remarquable pour les réformes législatives, un grand architecte de justice administrative, un innovateur pour l'administration financière et l'un des fondateurs du gouvernement parlementaire. Les papes et les autres rois européens le tenaient en haute estime et peu de souverains n'ont dominé la noblesse anglaise tel qu'il l'a fait.

Le poème anglais « Song of Lewes » cependant, compare Edward à un lion courageux, fier et féroce, mais peu fiable et trompeur. En ses dernières années, l'engouement d'Edward pour la justice a évolué en cruauté et meurtres judiciaires. Il considéra le conflit écossais comme une rébellion et non comme une guerre entre états, d'où l'abandon du code chevaleresque. Des exécutions révoltantes et le non respect des lois caractérisèrent cette guerre.

La conduite d'Edward a été animée par une détermination féroce pour préserver, protéger, et accroître ses droits de souverain. Il fut plus un opportuniste astucieux qu'un stratège machiavélique. Il est improbable qu'il eut des plans d'importance pour l'Écosse avant la mort de son cousin et allié, le roi Alexander III d'Écosse, en 1286. Mais, quand il a été invité par les principaux leaders de l'Écosse à juger du conflit opposant Bruce et Balliol pour le trône (connu des historiens comme "La grande cause"), il n'a pas hésité à affirmer une réclamation de longue date, quoique dormante, à la souveraineté sur l'Écosse.

Vétéran endurci des rébellions de Montfortian de 1263-1267, de la croisade du pape Urban IV en 1270 et des guerres galloises de 1277, de 1282-1283, et de 1294-1295, Edward fut un commandant militaire capable et un brillant mobilisateur d'hommes, d'équipement et de vivres. Les victoires écossaises n'apparurent qu'en l'absence d'Edward d'Écosse ou suite à son décès.

Blocs arborant une Croix Noire

Écossais	Anglais
• Wallace	• Hobelars
• Moray	• Edward
• Nordiques	
• Chevaliers Français	

HAMMER OF THE SCOTS

retourné(e)s dans la défausse.

Lorsqu'une année se termine, un tour d'hiver spécial survient où certains blocs vont se DISSOUDRE (retourner dans le dépôt d'unités) et les joueurs vont préparer l'année suivante. Effectuez les actions du tour d'hiver dans l'ordre exact suivant.

7.1 RETOUR DES NOBLES

Tous les nobles, en débutant par ceux d'allégeance anglaise, doivent retourner dans leur région d'origine. Si la région est occupée par un ou plusieurs blocs écossais, le noble change de faction, son bloc étant remplacé par son équivalent bleu, à force égale.

EXCEPTION : MORAY peut demeurer dans la région où il est situé ou retourner dans le dépôt d'unités.

7.1.1 BRUCE ET COMYN

Les blocs Bruce et Comyn peuvent retourner à l'une ou l'autre de leur région d'origine.

EXCEPTION : si les deux régions d'origine sont occupées par l'ennemi, ce dernier choisit la région de retour.

7.2 LE ROI ÉCOSSAIS

Le roi écossais peut se retirer dans n'importe quelle région alliée ou neutre présentant une cathédrale, demeurer où il se situe ou retourner dans le dépôt d'unités.

7.3 DISSOLUTION DES BLOCS ANGLAIS

Les blocs anglais ne sont jamais tenus de demeurer en Écosse et sont libres de retourner dans le dépôt d'unités.

7.3.1 CHEVALIERS, ARCHERS ET HOBELARS

Les Archers, Chevaliers et Hobelars doivent retourner dans le dépôt d'unités (exception cf. 7.4).

7.3.2 INFANTERIE ANGLAISE

Les blocs d'infanterie anglaise (incluant l'infanterie du Pays de Galles et celle de l'Ulster) peuvent demeurer en Écosse à condition qu'ils soient situés dans une région où la Valeur d'Accueil des Châteaux est suffisante. L'Anglais ne peut renvoyer un bloc Noble dans le dépôt d'unités pour faire de la place à un bloc d'Infanterie.

7.4 HIVERNAGE D'EDWARD

- S'il est en Écosse, Edward peut y hiverner ou retourner dans le dépôt d'unités.
- Edward II ne peut hiverner en Écosse.
- Ni l'un ni l'autre ne peuvent hiverner en Angleterre.
- Edward I ne peut passer deux hivers consécutifs en Écosse.
- Edward I ne peut hiverner en Écosse en 1306.
- Si Edward I hiverne en Écosse, tous les

blocs rouges (à l'exception des Nobles) peuvent hiverner en sa compagnie sans considération à l'égard des limites des Châteaux.

ATTENTION : si Edward hiverne, il n'y aura pas de Levée Féodale cet hiver, l'Angleterre débutera donc l'année suivante vide de blocs.

7.5 DISSOLUTION DES BLOCS ÉCOSSAIS

Le bloc Wallace peut se déplacer à Selkirk (à moins que la région soit occupée par un Edward I hivernant) où il peut reprendre jusqu'à deux crans de remplacement.

Tous les blocs écossais dépassant la Valeur d'Accueil des Châteaux doivent alors retourner dans le dépôt d'unités. L'Écossais choisit quel bloc se dissout. À l'exception de Moray, un noble ne peut retourner dans le dépôt d'unités.

7.6 RENFORCEMENTS HIVERNAUX

Chaque région alliée génère des Crans de Remplacement (CR) équivalents à sa Limite de château (Buchan = 2 CR). Les régions dotées d'une cathédrale génèrent un CR supplémentaire pour l'Écossais. Les joueurs emploieront simultanément leurs CR pour renforcer leur armée.

7.6.1 RENFORCEMENT ÉCOSSAIS

Chaque CR peut être employé pour l'une ou l'autre des possibilités suivantes :

- Redonner un point de force à un bloc dans la région.
- Piocher un bloc et le déployer dans la région, à force 1.

Les CR peuvent être employés dans n'importe quelle combinaison force/pioche. La force d'un bloc peut être remontée de plusieurs points. La force d'un bloc tout juste pioché peut être remontée. Les CR ne peuvent être épargnés, ceux ne pouvant être employés sont perdus.

Lors d'une pioche, les Valeur d'Accueil des Châteaux doivent être observées. Par exemple, aucun bloc additionnel ne peut être ajouté à Buchan si deux blocs y sont déjà présents.

7.6.2 CHEVALIERS FRANÇAIS

Dès que l'Écossais contrôle 8 nobles ou plus, le bloc des Chevaliers Français est ajouté au dépôt d'unités écossais et déployé comme n'importe quel autre bloc si pioché. Le bloc reste en jeu tant qu'il n'est pas éliminé lors d'un combat.

7.6.3 RENFORCEMENT ANGLAIS

L'Anglais peut employer les CR générés par les régions sous son influence pour y renforcer les blocs d'Infanterie ou de Nobles. L'Anglais ne peut employer ses CR pour déployer des blocs de son dépôt d'unités.

7.7 LEVÉE FÉODALE ANGLAISE

L'Anglais reçoit de nouveaux blocs par une Levée Féodale, sauf si le roi Anglais hiverne en

La noblesse écossaise

L'élimination d'un bloc noble écossais dans le combat n'implique pas nécessairement la mort de celui-ci. Des nobles ont souvent été capturés suite à une bataille et maintenu en otage pour assurer la fidélité des serviteurs et des héritiers. À d'autres moments, après un bref emprisonnement, des nobles capturés étaient pardonnés et on leur accordait d'aller librement suite à un serment d'allégeance envers leurs ravisseurs. Aussi, la mort d'un noble sur le champ de bataille signifie un nouveau seigneur féodal pour la famille, celui-ci ayant souvent une idée différente au sujet de la rébellion que son prédécesseur.

Sous les opinions politiques cependant, couvait les braises d'une haine envers l'Anglais qui ne pouvait être éteinte. C'est ce qu'a souligné la chronique anglaise de Lanercost, une histoire de la guerre écrite à cette époque :

"Dans toutes ces campagnes susmentionnées, les Écossais étaient si divisés entre eux que parfois le père était du côté écossais, le fils de l'anglais et vice versa; également, un frère pouvait être avec les Écossais et un autre avec les Anglais; même un seul individu pouvait débiter avec un parti, puis passer à l'autre. Mais tout ceux qui étaient avec les Anglais en fait simulaient, soit qu'il s'agissait du parti le plus fort ou qu'ils souhaitaient simplement de conserver les terres qu'ils possédaient en Angleterre; car leur cœur était toujours avec leurs gens, même s'il ne pouvait en être ainsi de leur personne."

Levée féodale anglaise

Coutume féodale, le roi anglais réclamait souvent à ses nobles de contribuer à ses armées, que ce soit pour combattre la France, l'Écosse ou les deux. Les réalités politiques et économiques, en plus des besoins pour les combats en France (qui était de loin l'endroit le plus important pour le roi anglais) ne permettaient pas une campagne majeure contre l'Écosse à chaque année.

En termes de jeu, le joueur anglais ne sera capable d'organiser une campagne d'envargure contre l'Écosse qu'en détenant une main importante de cartes Mouvement. Avec de bonnes valeurs de déplacement, il lui est possible d'atteindre Moray en une seule année. Cependant, la seule véritable manière de frapper efficacement les Highlands du nord est de faire hiverner une armée conduite par Edward I dans la région de Mentieth ou Fife.

Conserver des remplacements

Les pas de remplacement ne peuvent être conservés. Tout pas qui ne peut être utilisé est perdu.

Les renforts maritimes

Si le bloc des Chevaliers Français ou Nordique est pioché pour une région intérieure tel Badenoch ou Lanark, déployez-le dans n'importe quelle région côtière adjacente et amie. La valeur d'accueil des Châteaux ne s'applique pas dans ce cas particulier. Le bloc nordique ou français peut recevoir des pas de remplacement de la région dans laquelle il a été pioché et de la région dans laquelle il s'est déplacé.

HAMMER OF THE SCOTS

Écosse.

- Mélanger les blocs du dépôt d'unités anglais (face cachée).
- Piocher un nombre de blocs équivalent à la moitié (arrondi à la valeur supérieure).
- Déployer les blocs à pleine force dans la région de l'Angleterre.

7.8 NOUVELLES CARTES

Mélangez et distribuez cinq nouvelles cartes à chaque joueur. On joue alors l'année suivante.

8.0 SCENARI

8.1 BRAVEHEART

La noblesse écossaise a été humiliée après le combat de Dunbar se voyant reléguée à un état de servitude. Mais dans les cendres de cette défaite, deux jeunes hommes courageux se sont élevés pour continuer le combat contre les terribles inégalités.

William Wallace est devenu un bandit en 1294. Sa féroce guérilla contre les Anglais a connu son apogée avec le pillage de Lanark en 1297. Subitement, les Anglais ne paraissent plus invincibles. Pendant ce temps, Andrew de Moray, un jeune chevalier appartenant à l'une des plus grandes familles écossaises de propriétaires fonciers du nord lançait une sanglante insurrection dans les Highlands.

L'Écosse où couvaient déjà le mécontentement et une résistance sporadique depuis la fin de 1296 s'est enflammée de l'intérieur permettant à la rébellion de s'asseoir dans le paysage au printemps 1297. Sept années ont été nécessaires à Longshanks pour éteindre cet embrasement que ces deux héros avaient allumé.

DURÉE

De 1297 à 1305, à moins qu'un des camps n'obtienne une victoire par mort subite.

DÉPLOIEMENT ANGLAIS

Placez tous les blocs rouges dans le dépôt d'unités anglais *excepté* les blocs suivants qui sont placés sur le plateau de jeu à force maximale :

- **Nobles** : Tous les nobles (sauf Bruce, Moray, et Galloway) dans leurs régions d'origine. Comyn est placé en Badenoch.
- **Lothian** : Infanterie de Cumbria.
- **Mentieth** : Infanterie de Northumber.
- **Angleterre** : 4 blocs du dépôt.

NOTE : Edward I débute le jeu dans le dépôt d'unités. Historiquement, il combattait en Flandres en 1297.

DÉPLOIEMENT ÉCOSSAIS

Retirez le Roi et les Chevaliers Français et mettez-les de côté. Placez tous les autres blocs bleus dans le dépôt d'unités écossais *excepté* les blocs suivants qui sont placés sur le plateau

de jeu avec leur force maximale :

- **Annan** : Bruce
- **Galloway** : Galloway
- **Fife** : Wallace, Doublas et Barclay
- **Moray** : Moray, Fraser
- **Strathspey** : Grant

8.2 BRUCE

La reddition que John Comyn a négociée avec Longshanks pour l'Écosse en février 1304 a apporté une paix fragile au pays. Robert Bruce n'a pas soutenu la rébellion de Comyn et a été offensé par la trahison d'Edward qui lui avait promis de lui livrer le trône écossais. Ainsi, Bruce a conspiré avec les nobles qu'ils lui étaient proches et avec les chefs de l'église écossaise pour se saisir du trône. Il a fait en sorte que ses sujets se soulèvent ; une tâche rendue aisée lorsque s'est propagé les nouvelles de la brutale exécution de Wallace en août 1305.

Bruce et John Comyn se sont retrouvés seuls à seuls dans l'église de Dumfries. Ils se sont engagés dans une discussion violente sur le bien-fondé des plans de Bruce. La discussion prit fin lorsque Bruce planta son couteau dans le cœur de Comyn.

Bruce a été absous de son crime par le clergé écossais et couronné à Scone le 10 mars 1306 date du dixième anniversaire du début de la rébellion. En guerre civile contre les partisans de Comyn et dans l'attente d'une attaque imminente de l'Angleterre, Bruce a réuni aussi rapidement qu'il a pu une armée et s'est préparé au pire.

DURÉE

De 1306 à 1314, à moins qu'un des camps n'obtienne une victoire par mort subite.

DÉPLOIEMENT ANGLAIS

Placez tous les blocs rouges dans le dépôt d'unités anglais *excepté* les blocs suivants qui sont placés sur le plateau à leur force maximale :

- **Nobles** : Tous les nobles de Comyn (à l'exception de Moray) dans leurs régions d'origine. Comyn est placé en Badenoch.
- **Moray** : Infanterie de Cumbria.
- **Mentieth** : Mentieth, Infanterie de Northumber.
- **Lothian** : Infanterie de Durham.
- **Lanark** : Stewart, infanterie de Westmor.
- **Angleterre** : Levée féodale (50% des blocs).

IMPORTANT : Edward I meurt à la fin de 1306 et le bloc Roi devient alors Edward II (voir 6.1). Edward II ne peut hiverner en Écosse en 1306.

DÉPLOIEMENT ÉCOSSAIS

Retirez du jeu Wallace et Moray et mettez-les de côté - ils sont morts. Placez tous les blocs bleus dans le dépôt d'unités écossais *excepté* les blocs suivants qui sont placés sur le plateau avec leur force maximale :

- **Nobles** : Tous les nobles en faction avec Bruce (*excepté* Mentieth et Stewart) dans

Comyn et Bruce

Le conflit pour le contrôle d'Écosse se résuma par la lutte amère entre les factions Bruce et de Comyn. Robert the Bruce était déterminé à gagner le trône écossais qui avait été - dans son esprit - refusé à sa famille après la mort du Roi Alexandre III en 1286. Les alliances changeantes de Bruce pendant le premier conflit (1297-1304) suggèrent que sa principale priorité ait été la couronne et non l'indépendance nationale.

Dans l'autre camp, le clan de Comyn, était constitué pour la plupart de membres puissants, favorables à la guerre et ardents défenseurs du Roi John Balliol exilé. Leur position les a conduit logiquement à devenir non seulement des ennemis du Bruce mais également des ennemis implacables des Anglais. Ils menèrent la rébellion contre l'Angleterre après la défaite de Wallace à Falkirk en 1298, signèrent avec regret la paix avec Edward en 1304 après que le roi anglais ait convenu avec eux qu'ils pourraient garder leurs terres. Cependant, l'assassinat de John Comyn «Le Rouge», Seigneur de Badenoch, par Bruce dans une église de Dumfries en 1306 eu pour conséquence de voir le clan Comyn se détourner définitivement de cette cause libertaire et d'accepter une alliance durable avec les anglais.

La vieille alliance (Auld Alliance)

Le conflit anglo-français a contraint la capacité d'Edward de poursuivre la guerre en Écosse. Les incursions navales sauvages du roi français Philippe contre les ports maritimes anglais de 1295 ont provoqué l'hystérie dans tout le royaume et assurés que l'Angleterre concentrerait son attention primaire au sud. La campagne flamande désastreuse en 1297, a renforcé l'inquiétude politique par delà le canal.

En 1302, des rumeurs circulent en Angleterre faisant état que les Français projetaient d'envoyer le compte d'Artois à la tête d'une grande armée de chevaliers pour ramener le roi exilé John Balliol au trône écossais. Alarmé que la dynastie de Balliol pourrait être rétablie à ses frais, Robert the Bruce déserte la rébellion et fait cause commune avec Edward I, qui lui promet que, si l'autorité anglaise parvient à être rétablie en Écosse, Bruce serait roi.

Le 11 juillet 1302, la menace d'une invasion française de l'Écosse fut anéantie pour toujours. 13000 hommes des Flandres ont adopté la tactique de schiltrom développée par Wallace à Falkirk et massacré 7500 chevaux français à la bataille de Courtrai. Quand les nouvelles du désastre ont atteint l'Écosse, l'esprit de la rébellion s'est effondré et Edward a pu en finir avec Comyn et ses alliés. En 1304, la guerre - si près d'être gagnée par les Écossais rebelles deux ans plus tôt - était terminée. Une autre, cependant, était sur le point de débiter.

HAMMER OF THE SCOTS

leurs régions d'origine. Bruce est placé à Carrick.

- **Fife** : Le roi, Douglas, Barclay
- **Lennox** : Campbell
- **Carric** : Lindsay

8.3 CAMPAGNE

Le jeu commence par le scénario de Braveheart jusqu'à ce qu'un des joueurs vainque. La durée peut se prolonger au-delà de 1314 si nécessaire.

RAPPEL : Edward I ne peut pas passer l'hiver en Écosse pendant l'année 1306 et devient Edward II en 1307.

9.0 VICTOIRE

L'objectif du jeu est de contrôler une majorité de nobles à la fin d'un scénario. Si les deux joueurs contrôlent sept nobles (Moray en jeu), le joueur Anglais gagne si Wallace est mort ou s'il se trouve dans le dépôt d'unités. Sinon, le joueur Écossais est déclaré vainqueur.

9.1 MORT SUBITE

Une victoire instantanée survient si :

- Un joueur contrôle TOUS les nobles en jeu à la fin d'un Tour de Jeu.

RAPPEL : Moray ne passe jamais du côté anglais ; il doit être mort ou dans le dépôt d'unités pour que le joueur Anglais remporte la partie.

- Le joueur Anglais gagne immédiatement si le roi Écossais est éliminé lors d'un combat.

- Le joueur Écossais gagne immédiatement si Edward II est éliminé lors d'un combat.

9.2 LE MODE TOURNOI

La méthode favorite pour désigner les camps des joueurs lors d'un tournoi est de leur demander d'enchérir secrètement soit pour le camp anglais avec les valeurs E1, E2 ou E3, soit pour le camp écossais avec les valeurs S1, S2, ou S3.

Les enchères pour jouer les Anglais (E#) indiquent le nombre d'années pendant lesquelles on pourra jouer avec le roi Edward face visible dans le dépôt d'unités mais non "piochable", comptant tout de même pour déterminer le nombre d'unités à piocher.

Les enchères pour jouer les Écossais (S#) indiquent le nombre de blocs supplémentaires à ajouter à la Levée Féodale anglaise en 1297, en plus des quatre (4) blocs habituels.

Le Directeur du Tournoi compare alors les enchères. Les offres opposées s'annulent l'une l'autre et ces deux joueurs s'affrontent. Par conséquent une enchère sur E3 jouera contre une enchère sur S3 et aucun effet des enchères ne s'appliquera.

Les enchères restantes sont rassemblées en paires les plus approchantes possibles en appliquant l'effet au joueur ayant fait l'enchère la plus élevée. Ainsi une enchère E2 contre S1 a un effet net de E1 et donc Edward n'entre pas en jeu en l'an 1297.

CREDITS

Conception du jeu : Jerry Taylor
Tom Dalgliesh

Art / Graphiques : Mark Churms (Couverture)
Jerry Taylor (Carte)
Tom Dalgliesh (Blocs)

Développeurs : Grant Dalgliesh
George Seary
Cal Stengel

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

INDEX

Le plateau de jeu	1
Régions	1.1
Valeur d'accueil des Châteaux	1.2
Cathédrales	1.3
Régions d'origine	1.4
Armées	2
Données des blocs	2.1
Force	2.1.1
Classe de Combat	2.1.2
Types de blocs	2.2
Leaders	2.2.1
Nobles	2.2.2
Archers	2.2.3
Chevaliers	2.2.4
Infanterie	2.2.5
Bloc Nordique	2.2.6
Cartes	3
Comment jouer les cartes	3.1
Cartes Mouvement	3.1.1
Cartes Evènement	3.1.2
Mouvement	4
Détermination du premier joueur	4.1
Mouvement de groupes	4.2
Limites aux frontières	4.3
Frontière anglo-écossaise	4.4
Contrôle de région	4.5
Neutralisation	4.6
Mouvement des Nordiques	4.7
Batailles	5
Séquence de combat	5.1
Blocs celtiques	5.2
Manches de combat	5.3
Tours de combat	5.3.1
Réserves de combat	5.3.2
Renforts de combat	5.3.3
Résolution des combats	5.4
Répartition des coups	5.4.1
Retraites	5.5
Regroupement	5.6
Capture de Nobles	5.7
Blocs éliminés	5.8
Invasions frontalières	5.9
Rois	6
Rois anglais	6.1
Rois écossais	6.2
Bruce ou Comyn	6.2.1
Roi Balliol	6.2.2
Hivernage	7
Retour des Nobles	7.1
Bruce et Comyn	7.1.1
Le roi écossais	7.2
Dissolution des blocs anglais	7.3
Chevaliers, Archers et Hobelars	7.3.1
Infanterie anglaise	7.3.2
Hivernage d'Edward	7.4
Dissolution des blocs écossais	7.5
Renforcements hivernaux	7.6
Renforcement écossais	7.6.1
Chevaliers Français	7.6.2
Renforcement anglais	7.6.3
La levée féodale anglaise	7.7
Nouvelles cartes	7.8
Scenarii	8
Braveheart	8.1
Bruce	8.2
Campagne	8.3
La victoire	9
Mort subite	9.1
Le mode tournoi	9.2

Déclaration d'Arbroath, 6 avril 1320

Et s'il (Robert the Bruce, roi d'Écosse) abandonne ce qui a été débuté, et fait de nous ou de notre royaume sujets du roi d'Angleterre ou des Anglais, nous le reconnaitrons comme notre ennemi et saboteur de son droit et du nôtre, et nous choisirons un autre homme pour nous défendre en tant que roi. Car aussi longtemps qu'une centaine d'entre nous seront vivants, nous ne serons jamais, sous aucune condition, soumis aux Anglais. En vérité, nous ne combattons ni pour la gloire, ni pour les richesses, ni pour les honneurs, mais pour la liberté, ce qu'aucun homme digne ne devrait abandonner qu'au coût de sa vie.



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

Pour les mises à jour et discussions sur ce jeu, consultez :

www.columbiagames.com