



Einführung

Hammer of the Scots thematisiert die schottischen Unabhängigkeitskriege. Ein Spieler übernimmt die schottische Seite, der andere die Engländer. Ziel ist es, am Ende des Spiels eine Mehrheit von schottischen Adligen zu kontrollieren. Es stehen zwei Szenarien zur Auswahl: *Braveheart* (1297 – 1305) und *The Bruce* (1306–1314), die separat gespielt werden können. Eine *Kampagne* erstreckt sich über beide Perioden.

Spielrunden

Das Spiel umfasst mehrere Jahre, je nach Szenario beginnend im Jahr 1297 oder 1306. Jedes Jahr beinhaltet 1-5 Spielrunden. Jede Spielrunde besteht aus vier (4) Phasen, welche in folgender Reihenfolge abgewickelt werden:

[1] Kartenphase

Beide Spieler beginnen *jedes Jahr* mit fünf (5) Karten. Beide spielen jeweils **eine** (1) Karte mit der Vorderseite nach unten auf den Tisch. Beide Karten werden aufgedeckt und der Spieler mit dem höheren Wert wird *Spieler 1* (bewegt sich als erster). Bei Gleichstand ist der Spieler der englischen Seite Spieler 1.

[2] Bewegungsphase

Bewegungskarten erlauben eine, zwei oder drei **GRUPPENBEWEGUNGEN** entsprechend dem Kartenwert. Alle „freundlichen“ Einheiten in einem Gebiet sind eine Gruppe. Entsprechend ihrer Bewegungskapazität können sich Einheiten pro Bewegungsphase bis zu drei Gebiete weit bewegen, müssen aber in jedem Fall stoppen wenn sie eine rote Grenze überschreiten, oder sich in ein Gebiet bewegen, in dem gegnerische Einheiten stehen. Spieler 1 bewegt seine Einheiten zuerst, danach Spieler 2. Anschliessend werden gegebenenfalls Kämpfe ausgetragen.

[3] Kampfphase

Es kommt zu Kämpfen, wenn sich gegnerische Einheiten im selben Gebiet aufhalten. Sie werden nacheinander abgehandelt, wobei Spieler 1 die Reihenfolge bestimmt. Sind alle Kämpfe beendet, werden die Phasen [1] bis [3] wiederholt, bis ein Jahr zu Ende ist.

Winter

Zu Ende jedes Jahres wird eine spezielle Phase gespielt, in der Adelige in ihre Heimatregionen zurückkehren (eventuell die Seiten wechseln) und sich Armeen in ihre Winterquartiere verschieben. Anschliessend erhalten beide Spieler Ver-

stärkungen aus ihrem Verstärkungspool sowie fünf neue Karten für das folgende Jahr.

1.0 Die Karte

Die Karte zeigt Schottland und Nordengland. Der englische Spieler sitzt am „südlichen“ Ende der Karte, der schottische Spieler am „nördlichen“.

1.1 Gebiete

Die Karte ist in Gebiete aufgeteilt, welche die Positionierung und die Bewegung von Einheiten regeln. Diese Gebiete werden durch rote oder schwarze Grenzen voneinander getrennt, welche Bewegungsreichweiten einschränken (siehe 4.3). Wo keine Grenzen abgebildet sind – beispielsweise zwischen Carrick und Argyll, oder zwischen Lothian und Fife – ist keine Bewegung zwischen diesen Gebieten möglich.

1.2 Festungslimiten

In den meisten Gebieten stehen Festungen, welche die Werte 1, 2 oder 3 tragen. Diese Werte stellen eher den ökonomischen Wert der Gebiete dar, als die Stärke einer bestimmten Festung. Einige der Gebiete beinhalteten in Wirklichkeit über ein Duzend Schlösser.

Festungslimiten definieren die Anzahl Einheiten, die in einem Gebiet überwintern kann, und beschreiben den Wert der jährlichen Verstärkungen in diesem Gebiet.

1.3 Kathedralen

Drei Gebiete (Strathspey, Lennox und Fife) tragen ein blaues Symbol mit weissem Kreuz. Diese bezeichnen die drei wichtigsten Kathedralen Schottlands. Die Schottische Kirche – mit ihren starken Keltischen Einflüssen – unterstützte die Rebellion. Jede Kathedrale hat den zusätzlichen Wert [1] für schottische Winterquartiere und Verstärkungen, hat aber keinen Wert für die englische Seite. Fife hat also beispielsweise den Wert 3 für den Schottischen Spieler, jedoch nur den Wert 2 für den englischen Spieler.

1.4 Heimatgebiete der Adligen

Die Heimatgebiete aller vierzehn (14) schottischen Adligen werden auf der Karte durch deren Familienwappen dargestellt. Das Wappen des „BUCHAN“-Block entspricht also dem Wappen im Gebiet „BUCHAN“.

Adelige haben einen Vorteil (B2=B3) im Kampf, wenn sie ihr Heimatgebiet *verteidigen*. Dies trifft auch dann zu, wenn sie sich erst in dieser Runde in ihr Heimatgebiet bewegt haben, oder wenn sie im Verlauf eines Kampfes die Seiten wechseln. Die Adligen haben KEINE Vorteile, wenn sie ihr Heimatgebiet *angreifen*!

Zwei Adelige verfügen über jeweils zwei Heimatgebiete. **BRUCE** ist in Annan und Carrick, **COMYN** in Badenoch und Lochaber beheimatet. Die Kampfvorteile gelten jeweils für beide Gebiete.

Organisation der Regel

Die Regel ist so organisiert, dass in dieser Seitenspalte (rechte Spalte) Definitionen, Beispiele, Erklärungen und historische Hinweise zu finden sind, die zum Verständnis der Situation und des Spieles beitragen können.

Der Nebel des Krieges

Überraschung ist ein wichtiger Aspekt von *Hammer of the Scots*. Ausser bei Kämpfen stehen die Einheitenblöcke aufrecht, mit der Vorderseite zum jeweiligen Spieler. Dies fördert Täuschungsmanöver und innovative Strategien, da die genaue Truppenzusammensetzung in einem Gebiet dem Gegner verborgen bleibt.

„Hammer der Schotten“

Edward I. hat angeordnet, dass sein Grab in der Westminster Abbey folgende Inschrift trägt: „Scotorum Malleus“ – Hammer der Schotten. Edward hatte sicher die Absicht, die Schotten in die Unterwerfung zu „hämmern“ - seine Anstrengungen haben aber stattdessen eher zur Gründung einer stolzen Nation geführt.

Wie der Krieg begann

Die schottischen Unabhängigkeitskriege wurden durch Ereignisse in Europa ausgelöst. Im Jahr 1294 sicherte sich Frankreich durch geschickte Diplomatie die Kontrolle über das Herzogtum Gascogne – eine bedeutende Provinz im Gebiet Frankreichs, die aber von Edward I. kontrolliert wurde. Ein Krieg war die Folge, und die schottischen Adligen, die unter der erniedrigenden Herrschaft Edwards I. durch dessen Marjonnette - König John Balliol von Schottland - gelitten hatten, waren nur zu gerne bereit, mit Frankreich gemeinsame Sache zu machen. Edward I. wurde durch diese unerwartete schottische Trotzhaltung überrascht, verschob seine Invasion von Flandern und wandte sich nordwärts um der Rebellion ein Ende zu bereiten. König Philip kam seiner Verpflichtung – einer Invasion Englands für den Fall das sich Edward I. gegen Schottland wandte – nicht nach. Die resultierenden Kämpfe waren kurz. Nach einer brutalen Belagerung und der Massakrierung der Hälfte der Bevölkerung von Berwick – der grössten Schottischen Stadt zu dieser Zeit – zog Edward weiter Richtung Dunbar. Der Versuch, die Belagerung von Dunbar zu durchbrechen endete in einer Katastrophe, als die zahlenmässig unterlegenen Engländer die Schotten in die Flucht schlugen. Mit der Einkerkung der meisten schottischen Adligen – inklusive König John Balliol – und der vollständigen Annektierung Schottlands durch die englische Krone betrachtete Edward die Sache als erledigt. Bei seiner Rückkehr aus Schottland im Jahr 1296 bemerkte er hochmütig, es wäre „good to be rid of this shit“.

Er sollte die Schotten noch für eine lange Zeit nicht loswerden...

Städte und Schlachtfelder

Die meisten Gebiete zeigen wichtige Städte aus der damaligen Periode. Diese sind nur aus historischen Gründen aufgeführt, haben aber keinen Einfluss auf das Spiel. Die wichtigsten Schlachten sind ebenfalls dargestellt, rot für englische, blau für schottische Siege.

2.0 Armeen

Die Holzklotzchen („Blöcke“) repräsentieren englische (rot) und schottische (blau) Einheiten. Bögen mit selbstklebenden Einheitssymbolen sind im Spiel enthalten, und müssen zunächst auf die Klotzchen geklebt werden (ein Symbol pro Klotzchen). Symbole des blauen Bogens gehören auf blaue Blöcke, Symbole des beigefarbenen Bogens gehören auf rote Blöcke.

Die Blöcke ermöglichen Überraschungen und geheime Manöver im Spiel. Sie werden im Normalfall so hingestellt, dass die Seite mit dem Symbol nur zu jenem Spieler zeigt, der die Einheit befehligt.

2.1 Eigenschaften der Einheiten

Die Blöcke tragen Nummern und Symbole, welche die Bewegungsreichweiten und die Kampfstärke der Einheiten definieren.

2.11 Einheitenstärke

Die aktuelle Stärke jeder Einheit wird durch die Anzahl Dreiecke dargestellt, die sich an der Oberkante des Blockes befindet, wenn dieser aufrecht steht. Die Stärke legt fest, mit wie vielen Würfeln (w6) gewürfelt werden darf, wenn die Einheit kämpft. Für eine Einheit der Stärke 4 würden beispielsweise 4 Würfel eingesetzt.

Einheitenstärken variieren zwischen 1 bis 4. Manche Einheiten haben eine maximale Stärke von 4, andere von 3 oder 2. Für jeden Treffer, den die Einheit im Kampf erhält, wird das Klotzchen um 90 Grad im Gegenuhrzeigersinn gedreht, und dadurch die aktuelle Kampfstärke verringert. Die Seitenspalte zeigt die gleiche Einheit bei Stärke 1, 2 und 3.

2.12 Kampfkraft

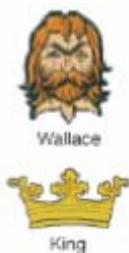
Die Kampfkraft einer Einheit wird durch einen Buchstaben und eine Zahl definiert, also z.B. **A1**, oder **B2**. Der Buchstabe gibt an, zu welchem Zeitpunkt eine Einheit kämpft: Alle „A-Blöcke“ kämpfen vor allen „B-Blöcken“, danach alle „C-Blöcke“.

Die Nummer bezeichnet den maximalen Würfelwurf, bei dem die Einheit einen Treffer erzielt.

Beispiel: Eine Einheit mit der Qualität B1 erzielt für jede gewürfelte „1“ einen Treffer. Eine Einheit der Qualität B3 trifft bei jeder 1, 2 oder 3.

2.2 Einheitentypen

2.21 Anführer



Die Schotten verfügen über zwei Anführer: Wallace und den König (King). Die Engländer haben eine Anführereinheit (Edward), welche bis 1307 Edward I. repräsentiert, danach Edward II. Anführer sind normale Einheiten, haben aber eine Bewegungsreichweite von 3 und weitere Vorteile (siehe 6.0)

2.22 Adelige



loyal zur Comyn-Fraktion.

WICHTIG: Jeder Adelige (ausgenommen Moray) ist im Spiel durch zwei Blöcke – einen roten und einen blauen - repräsentiert. Nur jeweils einer der beiden kann sich im Spiel befinden: der rote, wenn der Adelige die englische Seite unterstützt, der blaue, wenn er die schottische Seite unterstützt. Die Kontrolle von Adeligen ist das Hauptziel in diesem Spiel.

2.23 Bogenschützen



Bogenschützen werden durch einen kleinen Schild und zwei gekreuzte Pfeile symbolisiert. Englische Bogenschützen haben die Kampfkraft B3, schottische B2.

2.24 Ritter



Englische Ritter werden durch das Kreuz von St. Georg auf einem Schild symbolisiert. Sie haben die Kampfkraft **B3**. Die schottische Seite verfügt über eine Einheit französischer Ritter (**B3**) die aber nur unter bestimmten Bedingungen ins Spiel kommt (siehe 7.62). beide Seiten verfügen über eine Einheit leichter Kavallerie mit **B1** (Schotten) und **A2** (Engländer).

2.25 Infanterie



St. Andrews auf einem ovalen Schild. Infanterie ist meist C2, einige C3.

2.25 Skandinavier



Die skandinavische Einheit repräsentiert mögliche Interventionen durch Norwegen, welches damals den Großteil der Gebiete nördlich von Ross kontrollierte, inklusive den Orkney und Shetland-Inseln, oder durch Kriegsklans aus den äusseren Hebriden. Der Block hat eine Kampfkraft von A2 und unterliegt speziellen Bewegungsregeln (siehe 4.7).

England			
Einheit	Beweg.	Kampf	Anz
König	3	B4	1
Bogenschützen	2	B3	2
Ritter	2	B3	3
Hobelar (leichte Kav.)	3	A2	1
Infanterie	2	C2 *	8
Adelige	2	B2/B3 **	13

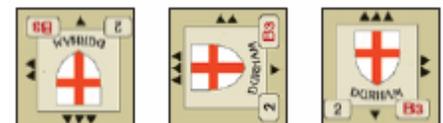
Schottland			
Einheit	Beweg.	Kampf	Anz.
Wallace	3	A3	1
König	3	A3	1
Bogenschützen	2	B2	1
Kavallerie	3	B1	1
Franzosen	2	B3	1
Skandinavier	(s. 4.7)	A2	1
Infanterie	2	C2 *	8
Adelige	2	B2/B3 **	14

* einige Infanterie ist C3

** Adelige kämpfen mit B3, wenn sie ihr Heimatgebiet verteidigen, auch wenn sie das gebiet erst in dieser Runde betreten haben, oder währen einer Schlacht die Seiten wechseln.

Schrittweise Reduktion

Für jeden Treffer, den eine Einheit im Kampf erhält, wird ihre Stärke um einen Schritt reduziert. Dazu wird das Klotzchen um 90 Grad im Gegenuhrzeigersinn gedreht. Das Diagramm zeigt die gleiche Einheit mit den Stärken 1, 2 und 3.



Stärke
(3)



Bewegung
(2)

Kampfkraft
(B2)

3.0 Die Karten

Das Spiel beinhaltet zwanzig (20) Bewegungs- und fünf (5) Ereigniskarten. Zu Beginn jedes Jahres werden **alle** Karten gemischt und je fünf verdeckt ausgeteilt. Beide Spieler dürfen sich ihre Karten ansehen bevor ein neues Jahr beginnt.

3.1 Karten ausspielen

Beide Spieler beginnen eine Spielrunde, indem sie je eine Karte verdeckt ausspielen. Die Karten werden aufgedeckt, der Spieler mit der höheren Karte ist Spieler 1 für diese Spielerunde (bei Gleichstand ist der englische Spieler Spieler 1)

3.11 Bewegungskarten

Bewegungskarten erlauben eine, zwei oder drei Gruppenbewegungen gemäss dem Kartenwert (= "Bewegungspunkte").

3.12 Ereigniskarten

Ereigniskarten erlauben die Durchführung spezieller Aktionen, wie sie auf der Karte beschrieben sind. Ereigniskarten werden **immer** zuerst ausgeführt. Der Spieler, der eine Ereigniskarte ausgespielt hat, ist Spieler 1.

Sollten beide Spieler eine Ereigniskarte ausgespielt haben werden beide durchgeführt (der englische Spieler beginnt), danach endet das laufende Jahr!

4.0 Bewegung

Spieler sind nicht verpflichtet, Bewegungen durchzuführen. In jeder Runde muss eine Karte gespielt werden, aber die entsprechenden Kartenwerte kann man – wenn gewünscht – verfallen lassen. Kartenwerte können aber nicht für spätere Spielrunden „gespart“ werden.

Einheiten können sich durch freundliche Einheiten bewegen, müssen aber **anhalten** und kämpfen, wenn sie ein Gebiet betreten, in welchem sich gegnerische Einheiten befinden. Einheiten bewegen sich einmal pro Spielrunde, mit Ausnahme von Rückzügen und Umgruppierungen.

4.1 Initiative

Die Kartenwerte bestimmen die Spielerreihenfolge in jeder Runde. Wer die höhere Karte ausgespielt hat (der Engländer gewinnt bei Gleichstand) ist Spieler 1 und **muss** als erster spielen.

4.2 Gruppenbewegung

Alle Einheiten (auch nur ein Block) in *einem* Gebiet sind eine **GRUPPE**. Die Spieler können die dem Wert ihrer ausgespielten Karte entsprechende Anzahl Gruppen bewegen. Ein Karte mit dem Wert 3 erlaubt also die Bewegung von drei Gruppen. Die Spieler können eine beliebige Anzahl Einheiten in einer Gruppe in ein oder mehrere erreichbare Zielgebiete bewegen.

BEISPIEL: Aus einer Gruppe in Buchan können mit einer Gruppenbewegung Einheiten in eins odere mehrere der folgenden Gebiete bewegt werden: Angus, Fife, Mar, Badenoch, Strathspey, Moray, oder Atholl.

4.3 Grenzlimiten

Grenzen sind rot oder schwarz dargestellt. Pro Bewegungsphase dürfen maximal sechs (6) Einheiten dieselbe schwarze, und maximal zwei (2) Einheiten dieselbe rote Grenze überschreiten. Sobald eine Grenze von ihrer maximalen Einheitenzahl benutzt wurde, ist sie für den Rest dieser Bewegungsphase für **diesen** Spieler gesperrt.

WICHTIG: Einheiten die eine rote Grenze überschreiten, müssen anhalten!

BEISPIEL: Wenn sich sechs Einheiten aus BUCHAN nach ANGUS bewegen, können zwei Einheiten aus STRATHSPEY nicht auch nach ANGUS verschoben werden. Allerdings könnten sich zwei Einheiten aus MAR ebenfalls nach Angus bewegen.

Grenzlimiten gelten separat für jeden Spieler – es dürfen also z.B. beide Spieler zwei Einheiten über dieselbe rote Grenze bewegen.

4.4 Englisch-schottische Grenze

Die englisch-schottische Grenze ist durch eine dicke, durchbrochene rote oder schwarze Linie gekennzeichnet. Einheiten welche England betreten, müssen anhalten. Einheiten welche Schottland betreten müssen anhalten, wenn sie dabei die rote Grenze überschritten haben.

Jeder Bewegungspunkt erlaubt die Bewegung **einer** (1) Einheit (nicht Gruppe!) über die englisch-schottische Grenze. Eine Karte mit dem Wert drei würde also erlauben, drei Blöcke über diese Grenze zu bewegen. Einheiten, welche sich über diese Grenze in **dasselbe** Gebiet bewegen, kämpfen als eine Gruppe. Die Regel „Kampferserve“ (5.32) trifft hier nicht zu!

4.5 Gebietskontrolle

Gebiete können **FREUNDLICH**, **NEUTRAL** oder **FEINDLICH** kontrolliert sein. Änderungen passieren **sofort**.

Freundlich: Gebiete mit eigenen Einheiten.
Feindlich: Gebiete mit gegnerischen Einheiten.
Neutral: Leere Gebiete.

4.6 Einheiten binden

Alle angreifenden Einheiten (inklusive Reserven) binden die gleiche Anzahl verteidigender Einheiten, die sich nicht aus diesem Gebiet entfernen dürfen. Der Verteidiger wählt aus, welche seiner Einheiten „gebunden“ sind. Ungebundene Einheiten dürfen sich normal bewegen und angreifen, mit der Ausnahme, dass sie keine Grenze überschreiten dürfen, die vom Angreifer dieser Schlacht benutzt wurde.

BEISPIEL: Sechs Blöcke verteidigen Buchan. Sie werden von drei Einheiten aus Angus, und zwei Einheiten aus Strathspey angegriffen. 5 Verteidiger sind gebunden, einer darf Buchan verlassen.

4.6 Bewegung der Skandinavier

Die Einheit bewegt sich unabhängig von anderen Einheiten. Sie benötigt dazu **einen** (1) Bewegungspunkt. Die Skandinavier bewegen sich von einem Küstengebiet in ein anderes schottisches Küstengebiet und/oder greifen dort an. Sie können sich in ein freundliches (kein neutrales!) schottisches Küstengebiet zurückziehen oder umgruppieren. Sie dürfen England nicht betreten.

Beispiel für Grenzbewegung

Die Engländer haben soeben in ihrem Aufgebot sechs neue Einheiten aufgestellt und in **ENGLAND** stationiert. Der englische Spieler spielt eine Karte mit dem Wert 3, welche es drei Einheiten ermöglicht, die englisch-schottische Grenze zu überqueren. Zwei Einheiten bewegen sich über **DUNBAR** nach **LOTHIAN**, eine weitere Einheit über **ANNAN** nach **LANARK**.

Der englische Spieler könnte z.B. auch die zwei Einheiten nach **LOTHIAN** bewegen, und zusätzlich eine **Gruppe** befehligen, die sich bereits in Schottland befindet.

Ereigniskarten

Spieler, die eine Ereigniskarte gespielt haben, können passen, die Auswirkungen dieser Karte können jedoch nicht für eine spätere Runde aufgespart werden.

Der „schwarze Douglas“

Eine der verkürzten Figuren des Krieges war jene des James "the Black" Douglas. – eines wilden Kämpfers, waghalsigen Partisanen und brillanten Kommandeurs, der den Feind in Angst und Schrecken versetzte.

Seine Motivation hatte Douglas von seinem Vater geerbt, dem mürrischen Sir William Douglas. Dieser empfand für König John Balliol und dessen Nähe zur der englischen Krone nur Verachtung und war einer der wenigen Schotten, die sich Edward nie unterwarfen.

Als früher Weggefährte von Wallace wurde William Douglas nach dem Debakel bei Irvine gefangen genommen und starb schliesslich im Tower von London im Jahr 1299.

Sein Sohn sollte seinen Tod in höchstem Masse rächen. Als einer von Bruce's wertvollsten Leutnants stellte James Douglas seine Fähigkeiten nicht nur in Feldschlachten, sondern auch bei Belagerungen unter Beweis. Er war äusserst geschickt darin, die Schwachpunkte auch von stärksten Befestigungen zu erkennen, und war wegen seiner Grausamkeiten gegenüber gefangenen Verteidigern berüchtigt.

Auf seinem Totenbett trug ihm Bruce auf, dessen Herz ins heilige Land zu bringen, wo dieses die Niederlage der feinde Gottes miterleben sollte. Douglas und sein Gefolge schottischer Ritter setzte 1330 die Segel in Richtung Kastilien, wo König Alfonso XI einen Feldzug gegen die Mauren von Granada führte. Douglas, der das Herz von Bruce mit sich führte, erhielt am 25. März den Befehl über eine Armee bei Tebas de Ardales. Er und seine Männer fielen, als sie von der Hauptstreitmacht getrennt wurden. Die Mauren erreichten, was den Engländern nie gelungen war.

Mentieth

Mentieth ist ein Küstengebiet.

5.0 Kämpfe

5.1 Kampfverlauf

Kämpfe werden nacheinander abgewickelt, nachdem die Bewegungsphase abgeschlossen ist. Spieler 1 wählt die erste zu spielende Schlacht, ohne zuvor gegnerische Einheiten aufzudecken. Die Einheiten der gewählten Schlacht werden aufgedeckt, indem die Blöcke nach vorne gekippt werden (die aktuelle Stärke zeigt zum Gegner). Nach Beendigung der Schlacht werden die Einheiten wieder aufrecht hingestellt und Spieler 1 bestimmt die nächste zu spielende Schlacht (muss sich also nicht zuvor auf eine bestimmte Reihenfolge festlegen).

5.2 Keltische Einheit

Die walisischen und Ulster-Truppen waren zur damaligen Zeit auf dem Schlachtfeld nicht sehr zuverlässig. Entsprechend muss vor Beginn eines Kampfes, an dem mindestens eine der Einheiten beteiligt ist, für jede (Infanterie und Bogenschützen) ein Würfel geworfen werden um deren Loyalität zu bestimmen:

1-4: Keine Auswirkung

5-6: Die Einheit geht in den Verstärkungspool

5.3 Kampfrunden

Kämpfe werden über maximal drei (3) Kampfrunden ausgefochten. Der **Angreifer** muss sich zurückziehen, wenn am Ende der dritten Runde der Kampf nicht entschieden ist.

***WICHTIG:** Da beide Spieler Einheiten bewegen bevor die Kämpfe beginnen, kann ein Spieler in einigen Kämpfen der Angreifer, in anderen der Verteidiger sein.*

5.31 Kampfüge

Jede Einheit hat einen Kampfüge pro Kampfrunde. In ihrem Kampfüge kann sie **entweder** KÄMPFEN, sich ZURÜCKZIEHEN oder PASSEN. Die Reihenfolge der Kampfüge hängt von der Kampfkraft der Einheiten ab. Alle „A“-Blöcke ziehen vor allen „B“-Blöcken, und diese vor den „C“-Blöcken. Verteidigende „A“-Blöcke ziehen vor angreifenden „A“-Blöcken, und so weiter. Nachdem alle Einheiten eines Kampfes ihren Zug gespielt haben, ist eine Kampfrunde beendet. Die gleiche Prozedur wird für eine zweite und eventuelle dritte Runde wiederholt.

***BEISPIEL:** Ein Ritter (B3) und englische Infanterie (C2) greifen einen schottischen Adligen (B3, wenn er sein Heimatgebiet verteidigt) und eine Infanterieeinheit (C2) an. Die Reihenfolge in jeder Schlachtrunde ist: Schottischer Adliger, englischer Ritter, schottische Infanterie, englische Infanterie.*

5.32 Kampfeserven

Ein Gebiet kann über **verschiedene** Grenzen hinweg, und/oder mittels mehrerer Gruppenbewegungen angegriffen werden. *Eine (1) Gruppe*, die sich über *eine (1) Grenze* bewegt hat, wird als Hauptmacht definiert. Alle anderen angreifenden Einheiten werden als Reserve bezeichnet.

***BEISPIEL:** Der englische Spieler hat 4 Einheiten in ANGUS und 2 in MAR. Beide Gruppen (zwei Bewegungen) greifen BUCHAN an. Der Angreifer*

definiert die ANGUS-Gruppe als Hauptstreitmacht.

Einheiten in Reserve dürfen in der ersten Kampfrunde nicht KÄMPFEN, sich ZURÜCKZIEHEN oder VERLUSTE einstecken. Sie werden zu Beginn der zweiten Kampfrunde aufgedeckt, auch wenn zu diesem Zeitpunkt alle anderen freundlichen Einheiten in diesem Kampf eliminiert wurden. Ab dann nehmen auch sie (für maximal 2 Kampfrunden) am Kampf teil.

***WICHTIG:** Die Kontrolle über das Schlachtfeld wechselt, wenn der Angreifer in der ersten Runde alle Verteidiger eliminiert, bevor dessen Verstärkungen eintreffen. Der Angreifer ist dann für die restlichen Kampfrunden der Verteidiger.*

5.33 Verstärkungen des Verteidigers

Einheiten, die Spieler 2 bewegt um seine Verteidiger in einer von Spieler 1 initiierten Schlacht zu verstärken, beginnen die Schlacht als Reserven.

***BEISPIEL:** Der englische Spieler greift BUCHAN mit 4 Einheiten aus ANGUS an. Dort befinden sich 2 Verteidiger. Der schottische Spieler bewegt 3 Einheiten zur Unterstützung aus MORAY nach BUCHAN. Die erste Kampfrunde beinhaltet nur die 4 Einheiten aus ANGUS und die 2 Verteidiger in BUCHAN. Die MORAY-Einheiten bleiben noch in Reserve.*

5.24 Kampfabwicklung

Jede kämpfende Einheit rollt in ihrem Kampfüge mit so vielen Würfeln, wie es ihrer Einheitenstärke entspricht. Für jedes Ergebnis gleich oder kleiner der Kampfkraft, wird ein Treffer erzielt.

***BEISPIEL:** Ein Ritter mit der Einheitenstärke 3 rollt drei Würfel. Ritter haben die Kampfkraft B3, d.h. 1, 2 oder 3 sind Treffer; 4, 5 und 6 haben keine Auswirkungen. Würfel der Spieler z.B. 2, 4 & 5, erzielt der Ritter einen Treffer.*

5.41 Treffer im Kampf

Gegnerische Einheiten können nicht gezielt angegriffen werden. **Jeder Treffer** wird dem stärksten (Einheitenstärke) gegnerischen Block zugefügt. Sind mehrere Einheiten gleich stark, wählt deren Besitzer das Ziel aus.

***WICHTIG:** Die Kämpfe verlaufen nicht simultan. Treffer werden also **sofort** zugefügt!*

5.5 Rückzüge

Jede Einheit darf sich in ihrem Kampfüge zurückziehen (statt anzugreifen). Es müssen sich nicht alle Einheiten in dasselbe Gebiet zurückziehen. Vor dem Rückzug wird die Einheit aufrecht hingestellt (Symbol zu deren Besitzer) um den Gegner im Unklaren zu lassen, welche Einheiten sich zurückziehen.

- Einheiten müssen sich in benachbarte freundliche oder neutrale Gebiete zurückziehen
- Grenzliten (6/2) für den Rückzug gelten für **jede** Kampfrunde *und* für den Rückzug des Angreifers nach 3 Kampfrunden.
- Einheiten dürfen sich nicht über Grenzen zurückziehen, die vom Gegner zur Initiierung dieses Kampfes benutzt wurden. Haben beide Spieler eine Grenze benutzt, darf sich nur der zweite Spieler darüber zurückziehen.

Schiltroms

„Schiltroms“ waren eine Formation, in welcher sich Fussoldaten in ein grosses, leeres Quadrat (oder Oval) begaben, um mit langen Spießen die tödlichen Angriffe schwerer Kavallerie aufzuhalten. Reserven wurden im Zentrum gesammelt, damit diese eingreifen konnten, wenn ein Durchbruch drohte. Die Formation wurde durch Wallace bei Falkirk als defensive Massnahme eingeführt und von Bruce weiterentwickelt, indem er kampferprobte Veteranen einsetzte, die sich in dieser Formationen auch fortbewegen und sogar angreifen konnten. Diese Idee wurde später durch die Schweizer Pikeniere noch perfektioniert und mit niederschmetterndem Erfolg eingesetzt. Obwohl anfällig für Distanzwaffen, waren „Schiltroms“ eine revolutionäre Taktik, da sie die Übermacht der Ritter auf dem Schlachtfeld brach.

Optimale Regel: Schiltroms!

Um den Effekt schottischer Schiltroms zu simulieren, kämpft schottische Infanterie mit +1 (C3=C4), wenn die englische Seite nicht über Bogenschützen verfügt.

Der Langbogen

Der Krieg in Schottland diente als Bewährungsprobe für den englischen Langbogen – eine Waffe, die schon bald Frankreich während des 100-jährigen Krieges in Angst und Schrecken versetzen sollte. Der Langbogen hatte eine Reichweite von 350-400 Yard, aber die dazu notwendige Spannkraft von 100 bis 175 Pfund erforderte hohe körperliche Kraft und ausgiebiges Training. Edward I. erkannte als erster das Potential dieser Waffe und deren Möglichkeit, die mittelalterliche Kriegsführung zu revolutionieren.

Schottische Bogenschützen waren selten – die Kurzbögen und Schleudern der Männer aus Etterick Forest waren kein Gegner für englische Langbögen.

Kampfeserven

Alle Einheiten der Hauptmacht beginnen ihre Bewegung im selben Gebiet und überqueren dieselbe Grenze zur Schlacht. Alle anderen Einheiten dieser Schlacht beginnen in Reserve. Einheiten der Hauptmacht können nicht freiwillig in die Reserve gestellt werden.

- Einheiten dürfen sich nicht in ein Gebiet zurückziehen, in dem noch eine Schlacht ansteht.
- Einheiten die sich nicht legal zurückziehen können wenn sie dies müssten, sind eliminiert (dies gilt als „Elimination in der Schlacht“ – siehe 5.8).
- Der englische Spieler darf sich nie nach Schottland zurückziehen. Der schottische Spieler darf sich nie nach England zurückziehen.
- Die Skandinavier dürfen sich in ein beliebiges, FREUNDLICHES (nicht neutrales) Küstengebiet zurückziehen. Sie dürfen England nicht betreten.

5.6 Umgruppierungen

Sobald eine Schlacht endet, darf der Sieger seine Einheiten umgruppieren. Alle siegreichen Blöcke (inklusive Reserve) dürfen sich in angrenzende, FREUNDLICHE oder NEUTRALE Gebiete (auch mehrere) bewegen. Einheiten dürfen sich dabei nicht in ein Gebiet bewegen, in welchem noch eine Schlacht auszufechten ist.

AUSNAHME: die Skandinavier dürfen in ein beliebiges (nicht nur angrenzendes), FREUNDLICHES (nicht neutrales!) Küstengebiet umgruppieren. Sie dürfen England nicht betreten.

WICHTIG: Grenzlimiten gelten auch für Umgruppierungen. Nur schottische Einheiten beim Umgruppieren die Grenze nach Schottland, nur englische Einheiten die Grenze nach England überqueren.

5.7 Gefangennahme von Adeligen

Wird ein Adelige im Kampf eliminiert, wechselt dieser sofort die Seite indem sein Block ausgetauscht, und mit der Stärke 1 in die Reserve seiner neuen Verbündeten gestellt wird. Gefangene Adelige kämpfen ab der folgenden Kampfrunde für ihre neue Seite. Siehe auch 1.4.

AUSNAHME: Der schottische Adelige MORAY wechselt nie die Seite! Wird die Einheit im Kampf eliminiert, wird der Block ganz aus dem Spiel entfernt.

5.8 Eliminierte Blöcke

Werden Einheiten eliminiert, werden sie in ihren jeweiligen Verstärkungspool zurückgelegt und können zu einem späteren Zeitpunkt wieder im Spiel auftauchen, wenn sie durch eine englische feudale Rekrutierung oder schottische Winterverstärkung aktiviert werden.

AUSNAHME: Werden sie in einer Schlacht eliminiert, werden alle Blöcke mit einem schwarzen Kreuz (siehe Seitenspalte) permanent eliminiert. Durch Plünderung, Grenzüberfälle oder aufgrund Überwinterung eliminierte Einheiten mit Kreuz wandern normal in den Verstärkungspool.

5.9 Grenzüberfälle

Der schottische Spieler hat die Möglichkeit, England zu überfallen. Dies kostet einen (1) Bewegungspunkt pro Block, der die Grenze überschreitet. Befindet sich eine schottische Streitmacht in England, muss der englische Spieler am Ende der Spielrunde eine seiner nicht-adeligen Einheiten eliminieren (so lange sich die Streitmacht dort befindet). Hat England nur Adelige im Spiel werden keine Einheiten eliminiert. Schottische Einheiten können nicht in England überwinteren.

6.0 Könige

6.1 Englische Könige

Der „Edward-Block“ repräsentiert Edward I. bis dieser im Kampf fällt, oder bis Ende des Jahres 1306. Danach repräsentiert er Edward II. Dieser Wechsel hat zwei Auswirkungen:

- Edward II. kann nicht in Schottland überwintern
- Wird Edward II. im Kampf eliminiert, gewinnt der Schottische Spieler sofort.

6.2 Schottische Könige

Die schottische Seite hat zu Beginn des Spiels keinen „Königsblock“. Die Schotten dürfen einmal pro Jahr einen König krönen. Dazu stehen folgende Kandidaten zur Auswahl: BRUCE, COMYN und BALLIOL.

6.21 Bruce oder Comyn

Um entweder BRUCE oder COMYN zu krönen, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Wallace muss tot sein
- Der Kandidat muss sich in Fife befinden
- Der schottische Spieler muss eine beliebige Ereigniskarte spielen und dabei die Krönung anstelle der eigentlichen Kartenfunktion ausrufen

Der Königsblock wird daraufhin mit voller Einheitenstärke nach FIFE gestellt. Der Block des Kandidaten bleibt ebenfalls im Spiel und repräsentiert ein anderes Familienmitglied, (und hat sich weiterhin an die normalen Adelligen-Regeln zu halten).

Wird BRUCE zum König ausgerufen laufen sofort alle Comyn-Adeligen, mit Ausnahme von MORAY, zur englischen Seite über. Wird COMYN gekrönt, laufen sofort alle BRUCE-Adeligen zur englischen Seite über. Sollten dadurch Kampfsituationen entstehen, werden diese sofort ausgetragen, wobei der „abtrünnige Adelige (der die Seiten gewechselt hat), der Angreifer ist.

6.22 König Balliol

König Balliol, der sich im Exil in Frankreich befindet, kann ab 1301 auf seinen Thron zurückkehren, wenn bis dahin kein anderer König gekrönt wurde. Folgende weiteren Bedingungen müssen eingehalten sein:

- Die Einheit der französischen Ritter muss sich auf dem Spielfeld befinden
- Der schottische Spieler muss eine beliebige Ereigniskarte spielen und dabei die „Rückkehr des Königs“ anstelle des normalen Ereignisses ankündigen.

WALLACE darf eliminiert sein, oder sich im Spiel befinden. Der König wird dann mit voller Stärke zu den französischen Rittern gestellt. Alle BRUCE-Adeligen wechseln sofort auf die englische Seite über.

Edward „the Longshanks“

Edward I. war einer der führenden Monarchen des Mittelalters. Er war ein Pionier auf dem Gebiet juristischer Reformen, einer der grossen Begründer bürokratischer Gerechtigkeit, ein Wegbereiter der Finanzadministration und einer der Gründer der parlamentarischen Regierungsform. Bei europäischen Königen und dem Papst war er hoch angesehen, und nur wenige englische Monarchen hatten den Hochadel so im Griff wie Edward I.

Der „Song of Lewes“ allerdings vergleicht Edward I. mit einem mutigen Löwen – stolz und leidenschaftlich – aber auch unzuverlässig und hinterhältig. In seinen späteren Jahren verwandelte sich Edwards Hingabe zur Rechtsprechung in Grausamkeit und juristischen Mord. Er betrachtete den Krieg in Schottland als Rebellion, und nicht als Krieg zwischen zwei souveränen Nationen, und liess dementsprechend keine Ritterlichkeit walten. Grausame Exekutionen und Gesetzlosigkeit charakterisierten den Konflikt. Edwards Verhalten wurde durch seine Entschlossenheit angetrieben, seine Rechte als König zu beschützen, zu wahren und sogar auszuweiten. Dabei war er eher ein gerissener Opportunist als ein strategisch denkender Machiavellist. Es ist nicht anzunehmen, dass er vor dem Tod seines Cousins und Verbündeten im Jahr 1286, König Alexander III von Schottland, irgendwelche grösseren Pläne mit Schottland hatte. Als er jedoch von den führenden Männern Schottlands um ein Urteil im Disput um den vakanten Thron zwischen Bruce und Balliol gebeten wurde, zögerte er nicht, einen lange bestehenden, aber „administrativen“ Anspruch auf die Souveränität Schottlands anzumelden.

Als kampferprobter Veteran, unter anderem auch in Papst Urban IV Kreuzzüge im Jahr 1270, den walisischen Kriegen 1277, 1282-1283 und 1294-1295 war Edward ein fähiger militärischer Kommandeur und brillant wenn es darum ging, Menschen, Ausrüstung und Verpflegung zu mobilisieren. Schottische Siege wurden nur realisiert, wenn Edward I. sich nicht im Land befand, oder als er bereits tot war.

Blöcke mit schwarzem Kreuz

Schottische Einheiten	Englische Einheiten
- Wallace	- Hobelar (leichte Kav.)
- Moray	- Edward
- Skandinavier	
- französische Ritter	

7.0 Überwinterung

Ein Jahr endet, wenn beide Spieler gleichzeitig eine Ereigniskarte ausspielen, oder nachdem alle fünf Karten eines Jahres gespielt wurden. Karten werden **nie** ins folgende Jahr mitgenommen. Wenn ein Jahr endet, findet eine Winterrunde statt, in der sich manche Einheiten auflösen (zurück in den Verstärkungspool) und sich die Spieler auf das nächste Jahr vorbereiten. Die Aktionen müssen **genau** in der angegebenen Reihenfolge gespielt werden:

7.1 Adelige ziehen in ihre Heimatgebiete

Alle Adelige, *beginnend mit jenen der englischen Seite*, müssen in ihre Heimatgebiete zurückkehren. Ist dieses Gebiet durch Gegner besetzt, wechselt der Adelige unter Beibehaltung der momentanen Stärke die Seite.

AUSNAHME: MORAY darf sich weigern, in sein Heimatgebiet zurückzukehren und in seiner jetzigen Position verbleiben oder sich auflösen.

7.12 BRUCE & COMYN

BRUCE und COMYN Blöcke dürfen in eines ihrer beiden Heimatgebiete zurückkehren.

AUSNAHME: Sind beide Heimatgebiete durch den Gegner besetzt, entscheidet dieser, in welchem sie überwintern.

7.2 der schottische König

Der schottische König darf sich in ein beliebiges freundliches oder neutrales Gebiet mit Kathedrale zurückziehen, an seiner jetzigen Position bleiben, oder sich auflösen.

7.3 Englische Auflösungen

Englische Blöcke müssen nie in Schottland bleiben. Sie dürfen sich auflösen.

7.31 Ritter, Bogenschützen und Hobelar

Müssen sich auflösen (Ausnahme siehe 7.4).

7.32 Englische Infanterie

Englische Infanterie (inkl. Waliser und Ulster Infanterie) dürfen in Schottland überwintern, wenn sie sich in einem Gebiet mit ausreichenden Festungslimiten befinden. Die Engländer dürfen keine Adelige auflösen, um „Platz“ für Infanterie zu schaffen.

7.4 Überwinterung von Edward

Befindet er sich in Schottland, darf Edward I. dort überwintern oder sich auflösen.

- Edward II. darf nicht in Schottland überwintern
- Kein König darf in England überwintern
- Edward I. darf nicht zwei Jahre in Folge in Schottland überwintern
- Edward I. darf 1306 nicht in Schottland überwintern

Falls Edward I. in Schottland überwintert, dürfen alle roten Einheiten (mit Ausnahme der Adelige) mit ihm überwintern, unabhängig von Festungslimiten.

ACHTUNG: Wenn Edward I überwintert, findet in diesem Winter keine feudale Rekrutierung statt und England beginnt das nächste Jahr „leer“.

7.5 Schottische Einheitenauflösung

Wallace darf sich nach Selkirk bewegen, (ausgenommen wenn dieses durch einen „überwinternden“ Edward I. besetzt ist) wo dieser (maximal) 2 Stärkepunkte zurückgewinnt. Der schottische Spieler eliminiert anschliessend alle Blocks, welche die Festungslimiten in ihren Gebieten *überschreiten*. Er darf dabei wählen, welche Einheiten aufgelöst werden. Mit Ausnahme von MORAY dürfen sich Adelige nicht auflösen.

7.6 Winternachschub

Jedes freundliche Gebiet generiert Nachschubpunkte gemäss seiner Festungslimiten. Gebiete mit Kathedralen generieren einen zusätzlichen Nachschubpunkt, wenn sie sich in schottischer Hand befinden. Die Spieler verwenden diese Nachschubpunkte nun, um ihre Armeen zu verstärken.

7.61 Schottischer Nachschub

Jeder Nachschubpunkt darf benutzt werden um:

- Eine Einheit in dem betreffenden Gebiet um einen Stärkepunkt zu erhöhen, oder
- Einen Block verdeckt aus dem Verstärkungspool zu ziehen und ihn in dem betreffenden Gebiet mit der Stärke 1 ins Spiel zu bringen.

Nachschubpunkte dürfen so in beliebiger Kombination verwendet werden. Eine Einheit darf auch um mehr als einen Stärkepunkt erhöht werden. Neu (mit Stärke 1) aufgestellte Einheiten dürfen ebenfalls verstärkt werden. Nachschubpunkte können nicht „gespart“ werden und verfallen, wenn sie nicht eingesetzt werden. Werden neue Einheiten gezogen, müssen dabei die Festungslimiten beachtet werden. Stehen also beispielsweise 2 Einheiten in BUCHAN, darf dort keine neue Einheit aufgestellt werden.

7.62 Französische Ritter

So bald der schottische Spieler 8 oder mehr Adelige kontrolliert, wird die Einheit „französische Ritter“ in den schottischen Verstärkungspool gelegt. Die Einheit bleibt im Spiel bis sie im Kampf eliminiert wird.

7.63 Englischer Nachschub

Der englische Spieler darf die Nachschubpunkte seiner kontrollierten Gebiete nur dazu benutzen, Infanterie oder Adelige zu verstärken. Er darf keine zusätzlichen Einheiten aufstellen.

7.7 Englische feudale Rekrutierungen

Der englische Spieler erhält neue Einheiten aus feudalen Rekrutierungen, **ausser** wenn Edward I. in Schottland überwintert:

- Alle Blöcke im englischen Verstärkungspool werden verdeckt gemischt
- Die Hälfte (aufgerundet) wird gezogen
- Alle gezogenen Einheiten werden mit voller Einheitenstärke in England platziert.

7.8 Neue Karten

Alle Karten werden gemischt und je fünf neue an beide Spieler ausgeteilt. Das folgende Jahr beginnt nun.

Der schottische Adel

Die Eliminierung eines schottischen Adligen im Spiel bedeutet nicht unbedingt den Tod dieses Adligen. Adelige wurden oft gefangen genommen und als Geiseln gehalten, um die Loyalität des Gefolges und der Nachfolger zu sichern. Es kam auch vor, dass Adelige nach kurzer Zeit in Gefangenschaft wieder freigelassen wurden, nachdem sie Loyalität gegenüber den Siegern geschworen hatten. Starb ein Adelliger auf dem Schlachtfeld trat ein Erbe aus dessen Familie an seine Stelle. Manchmal vertraten diese andere Ansichten bezüglich der Rebellion als ihre Vorgänger.

Hinter dem politischen Geplänkel stand jedoch ständig schwelender Hass gegenüber den Engländern. Die englischen „Lanercost Chonicle“ – zur Zeit der Kriege verfasst, schrieb damals:

„In all diesen Feldzügen waren die Schotten untereinander derart uneins, dass manchmal der Vater auf der schottischen Seite kämpfte, während der Sohn mit England gemeinsame Sache machte – oder umgekehrt; es konnte auch ein Bruder auf Seiten der Schotten, ein anderer auf Seiten der Engländer kämpfen. Ja, sogar ein und dieselbe Person mochte zuerst auf der einen, später auf der anderen Seite stehen. Aber alle, die auf Seiten der Engländer standen, heuchelten - entweder, da die englische Seite die stärkere war, oder um Land zu beschützen, welches sie in England besaßen; denn ihre Herzen gehörten immer ihrem eigenen Volk.“

Feudale Rekrutierungen

Entsprechend feudaler Gepflogenheiten bat der englische König s wichtigen Adelige häufig, Armeen aufzustellen – sei dies um in Frankreich oder in Schottland zu kämpfen. Ökonomische und politische Gegebenheiten, zusammen mit den Kämpfen in Frankreich (welcher für den englischen König bei weitem der wichtigere der beiden Schauplätze darstellte) bedeuteten, dass nicht jedes Jahr ein grosser Feldzug in Schottland stattfinden konnte.

Im Spiel bedeutet dies, dass der englische Spieler nur dann erfolgversprechend einen bedeutenden Feldzug durchführen kann, wenn er entsprechend hohe Karten zieht. Mit einer guten Kartenhand ist es möglich, in einem Jahr im Norden bis nach MORAY vorzustossen. Die einzige Möglichkeit, in die nördlichsten Highlands vorzudringen ist meist, Edward I. in MENETIETH oder FIFE überwintern zu lassen.

Nachschub sparen

Nachschubpunkte können nicht „gespart“ werden. Sie verfallen, wenn sie nicht eingesetzt werden.

Verstärkung über See

Wird der Block der Skandinavien oder der französischen Ritter als Verstärkung für ein Binnengebiet wie BADENOCH oder LANARK gezogen, wird er stattdessen in einem freundlichen, benachbarten Küstengebiet platziert. Dessen Festungslimiten sind dadurch nicht betroffen, und der neue Standort der Skandinavien oder Franzosen erhält nach wie vor die volle Anzahl an Nachschubpunkten.

8.0 Szenarien

8.1 Braveheart

Nach der Schlacht von Dunbar hatte der schottische Adel erbärmliche Knechtschaft und Demütigung zu ertragen. Aus den Trümmern der Niederlage erhoben sich jedoch zwei mutige, junge Männer um den Kampf gegen die weit überlegene Übermacht weiterzuführen. William Wallace wurde 1294 zum Briganten. Sein mörderischer Guerillakrieg gegen die Engländer gipfelte in der Plünderung von LANARK im Jahr 1297. Die unbesiegbaren Engländer schienen auf einmal nicht mehr ganz so unbesiegbar. Gleichzeitig führte Andrew de Moray – ein junger Ritter aus einer der wichtigsten landbesitzenden Familien Schottlands im Norden – einen blutigen Aufstand im schottischen Hochland. Schottland, in welchem schon seit 1296 Unzufriedenheit und sporadischer Widerstand schwelten, entzündete sich im Frühling 1297 in einer offenen Rebellion. Longshanks sollte sieben Jahre benötigen um die Brände zu löschen, die von diesen beiden jungen Männern entfacht wurden.

Dauer

1297 bis 1305 (oder sofortiger Sieg).

Englische Startaufstellung

Alle roten Blöcke werden verdeckt in den englischen Verstärkungspool gelegt, mit folgenden Ausnahmen. Diese werden mit maximaler Einheitenstärke in die angegebenen Gebiete gestellt:

Adelige: Alle Adligen (ausgenommen *Bruce*, *Moray*, und *Galloway*) in ihren Heimatgebieten. *Comyn* steht in Badenoch.

Lothian: Cumbria Infanterie.

Mentieth: Northumber Infanterie.

England: Feudale Rekrutierung von 4 Blöcken.

ANMERKUNG: Edward I. beginnt das Spiel im Verstärkungspool. Er kämpfte zu diesem Zeitpunkt in Flandern.

Schottische Startaufstellung

Der König und die französischen Ritter sowie alle englisch kontrollierten Adligen werden vorerst beiseite gelegt. Untenstehende Blöcke werden bei voller Stärke in die angegebenen Gebiete gestellt. Alle übrigen blauen Blöcke werden in den Verstärkungspool gelegt.

Annan: *Bruce*.

Galloway: *Galloway*.

Fife: Wallace, Douglas, & Barclay.

Moray: *Moray*, Fraser.

Strathspey: Grant.

8.2 The Bruce

Nach der durch John Comyn im Februar 1304 ausgehandelten Kapitulation vor Longshanks, stand Schottland unter einem gespannten Frieden. Robert Bruce hatte Comyns Rebellion nicht unterstützt und verübte dem König, dass dieser ihn nicht wie versprochen auf den Schottischen Thron hob. Bruce verschwor sich mit gleichgesinnten Adligen und der Führung der schottischen Kirche mit dem Ziel, den Thron zu erobern und die Schotten erneut zur Revolte anzuspornen. Dies wurde durch die Nachricht von Wallaces brutaler Hinrichtung im August 1305 erleichtert. Bruce und Comyn trafen sich alleine in der Kirche zu Dumfries. Sie gerieten in eine lautstarke Auseinandersetzung über Bruces Plan, welche mit Bruces Messer in Comyns Herz endete. Mit der Absolution der schottischen Kirche wurde Bruce in Scone am 10. März 1306 – dem 10. Jahrestag des Ausbruchs der Rebellion – gekrönt. Angesichts eines bevorstehenden Bürgerkrieges gegen Comyn-Loyalisten und des zu erwartenden Angriffs aus England machte sich Bruce auf das Schlimmste gefasst.

Dauer

1306 bis 1314 (oder sofortiger Sieg).

Englische Startaufstellung

Alle roten Blöcke werden verdeckt in den englischen Verstärkungspool gelegt, mit folgenden Ausnahmen. Diese werden mit maximaler Einheitenstärke in die angegebenen Gebiete gestellt:

Adelige: alle Comyn-Adligen (ausgenommen Moray) in ihren Heimatgebieten. *Comyn* steht in Badenoch.

Moray: Cumbria Infanterie.

Mentieth: Mentieth, Northumber Infanterie.

Lothian: Durham Infanterie.

LANARK: Stewart, Westmor Infanterie.

England: Feudale Rekrutierung (50% der Blöcke).

WICHTIG: Edward I. stirbt am Ende des Jahres 1306 und wird zu Edward II (siehe 6.1). Edward I. kann 1306 nicht in Schottland überwintern.

Schottische Startaufstellung

Wallace und Moray werden nicht benötigt. Beide sind tot. Alle englisch-kontrollierten Adligen werden vorerst beiseite gelegt. Untenstehende Blöcke werden bei voller Stärke in die angegebenen Gebiete gestellt. Alle übrigen blauen Blöcke werden in den Verstärkungspool gelegt:

Adelige: alle Bruce-Adligen (ausgenommen *Mentieth* und *Stewart*) in ihren Heimatgebieten. *Bruce* steht in **Carrick**.

Fife: King, Douglas, Barclay.

Lennox: Campbell.

Carrick: Lindsay

Comyn & Bruce

Die Auseinandersetzung zwischen den Familien Bruce und Comyn um die Kontrolle Schottlands definierten den Konflikt. Robert the Bruce war entschlossen, den schottischen Thron zu erobern, der ihm - aus seiner Sicht - nach dem Tode Königs Alexander III im Jahr 1286 zu Unrecht vorenthalten wurde. Seine wechselnden Bündnisse während des ersten Konfliktes von 1297 - 1304 lassen darauf schliessen, dass es ihm hauptsächlich um den Thron, und weniger um die nationale Unabhängigkeit ging.

Die Comyns andererseits waren die mächtigsten Vertreter der schottischen „Kriegspartei“ und unterstützten den im Exil lebenden König John Balliol. Dies machte sie einerseits zu natürlichen Feinden der Familie Bruce, und ebenfalls zu Feinden der englischen Krone. Sie führten die Rebellion gegen England nach Wallaces Niederlage bei Falkirk (1298) an und schlossen widerwillig 1304 Frieden mit Edward, nachdem dieser zugestimmt hatte, dass die Comyns ihre Ländereien behalten durften. Erst als John „the Red“ Comyn, Lord of Badenoch, von Bruce erstochen wurde, wandten sich die Comyns von ihren Freiheitsgedanken ab und gingen eine Allianz mit England ein.

Die „alte Allianz“

Der englisch-französische Konflikt behinderte Edwards Möglichkeiten, sich um den Krieg in Schottland zu kümmern. Französische Überfälle auf englische Häfen im Jahr 1295 verursachten Hysterie im ganzen Land und bewirkten, dass Edward sein Hauptaugenmerk gegen Süden richtete. Der katastrophale flämische Feldzug im Jahr 1297 verstärkte noch das Unbehagen auf der anderen Seite des Kanals.

1302 erreichten England Gerüchte, dass die Franzosen planten, den Grafen von Artois mit einer gewaltigen Streitmacht los zu senden um den im Exil lebenden König Balliol erneut in Schottland einzusetzen. Alarmiert, dass die Balliol-Dynastie fortgesetzt werden könnte, sagte sich Robert the Bruce von der Rebellion los und machte gemeinsame Sache mit Edward I., der Bruce den schottischen Thron versprach, sollte es ihm gelingen, die englische Autorität in Schottland wieder herzustellen.

Am 11. July 1302 wurde jedoch jede Möglichkeit einer französischen Invasion in Schottland zunichte gemacht. 13'000 Männer in Flandern übernahmen die von Wallace erfolgreich eingeführte Schiltrom-Taktik und richteten unter 7'500 französischen Kavalleristen bei Courtrai ein Blutbad an. Als diese Neuigkeiten Schottland erreichten, verlor die Rebellion ihren Mut und Edward konzentrierte seine ganze Aufmerksamkeit auf die Niederschlagung der Comyns und ihrer Alliierten. 1304 war der Krieg - der zwei Jahre zuvor beinahe von den schottischen Rebellen gewonnen wurde - beendet. Ein neuer Krieg sollte bald beginnen...

8.3 Kampagne

Die Kampagne beginnt gemäss dem Szenario "Braveheart" und dauert solange, bis ein Spieler einen Sieg erringt. Die Kampagne kann auch länger als bis 1314 dauern.

WICHTIG: Edward I. darf 1306 nicht in Schottland überwintern und wird 1307 zu Edward II.

9.0 Sieg

Ziel des Spiels ist, am Ende eines Szenarios die Kontrolle über die Mehrzahl der Adligen zu besitzen. Wenn beide Spieler sieben Adelige kontrollieren (Moray befindet sich im Spiel), gewinnt England wenn Wallace tot oder im Verstärkungspool ist. Andernfalls gewinnt Schottland.

9.1 sofortiger Sieg

Ein sofortiger Sieg tritt ein wenn:

- Ein Spieler alle Adligen im Spiel kontrolliert (Achtung: Moray wechselt nie auf die englische Seite, müsste also tot sein oder sich im Verstärkungspool befinden damit der englische Spieler auf diese Art gewinnen kann)
- England gewinnt sofort wenn der schottische König in einer Schlacht eliminiert wird
- Schottland gewinnt sofort wenn Edward II. in einer Schlacht eliminiert wird.

Erklärung von Arbroath, 6. April 1320

Sollte er [Robert the Bruce, König von Schottland] aufgeben was er begonnen hat, und uns oder unser Königreich dem König von England unterwerfen, werden wir alles daran setzen, ihn als unseren Feind und Untergräber seiner und unserer Rechte zu verjagen und einen anderen, fähigen Mann zum König zu machen; so lange noch hundert von uns leben werden wir uns nicht der englischen Herrschaft unterwerfen. Es ist nicht Ruhm, Reichtum oder Ehre für die wir kämpfen, sondern für Freiheit – für Freiheit alleine, die kein aufrechter Mann aufgeben kann ausser mit seinem eigenen Leben.



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

Turnierspiele

Die bevorzugte Methode zur Wahl einer Seite in Turnierspielen ist, dass alle Spieler geheim für eine der beiden Seiten "bieten", und zwar in der Form E1, E2, E3, S1, S2 oder S3.

Gebote für die englische Seite (E#) betreffen die Anzahl Jahre, in denen König Edward *offen* im Verstärkungspool verbleibt und dabei nicht gezogen werden kann (aber dennoch für die Bestimmung der Grösse einer feudalen Rekrutierung zählt).

Gebote für die schottische Seite (S#) geben an, welche Anzahl Blöcke die englische feudale Rekrutierung im Jahr 1297 *zusätzlich* zu den üblichen 4 erhält.

Der Turnierorganisator vergleicht die eingegangenen Gebote. Gebote gleicher Höhe der verschiedenen Seiten (z.B. E3, S3) heben sich auf und diese Spieler spielen gegeneinander. Der E3-Spieler spielt also (als Engländer) gegen den S3 Spieler (als Schotten), ohne dass ein Effekt eintritt.

Übriggebliebene Gebote werden möglichst gleichwertig gepaart, wobei der **Netto**-Effekt für das höhere Gebot zum Tragen kommt. Ein E2-Gebot gegen ein S1 Gebot entspricht also einem Netto-Effekt von E1 – Edward ist also im Jahr 1297 nicht im Spiel.

Übersetzung der Ereigniskarten

Truce (Waffenstillstand):

Der gegnerische Spieler darf sich bewegen, aber nicht angreifen. Die Karte hebt eine andere, gleichzeitig gespielt Ereigniskarte NICHT auf (das Jahr endet wie üblich bei zwei gleichzeitig gespielten Ereigniskarten).

Anmerkung: Die Besetzung neutraler Gebiete ist auch unter Waffenstillstand möglich. Neue Grenzüberfälle dürfen jedoch nicht durchgeführt werden. Befinden sich beim Ausspielen der Karte bereits schottische Einheiten in England, dann haben sie in dieser Runde keine Auswirkungen.

Victuals (Proviant):

Verteile drei (3) Stärkepunkte auf beliebige freundliche Einheiten in *einem* Gebiet.

Pillage (Plünderung):

Plündere eine feindliche Gruppe, die sich in einem Gebiet angrenzend zu (mindestens) einem freundlichen Block befindet. Die gegnerische Gruppe erleidet 2 (2) Treffer (wie Kampfverluste). Die geplünderten Stärkepunkte werden freundlichen Einheiten der plündernden Gruppe hinzugefügt.

Sea move (Seetransport):

Bewege einen (1) oder zwei (2) Blöcke aus einem Küstengebiet in ein (1) anderes freundliches Küstengebiet (inklusive England).

Anmerkung: Die skandinavische Einheit darf mit dieser Karte **nicht** bewegt werden.

Herald (Herold)

Nenne einen gegnerischen Adligen und versuche ihn mit einem Würfelwurf auf Deine Seite zu ziehen:

1-4: Erfolg!

5-6: Misserfolg

Entsteht nach einem „Erfolg“ eine Kampfsituation, wird dieser sofort ausgetragen - mit dem übergelaufenen Adligen als Angreifer.

CREDITS

Designers: Jerry Taylor
Tom Dalglish

Entwickler: Grant Dalglish
George Seary
Cal Stengel

Grafik: Mark Churms (Umschlag)
Tom Dalglish (Einheiten)
Jerry Taylor (Karte)

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

Dt. Übersetzung: Benjamin Spicher