

## INTRODUZIONE

*Hammer of the Scots* è un gioco sulla Guerra d'Indipendenza Scozzese. Un giocatore fa lo Scozzese e l'altro l'Inglese. Lo scopo del gioco è di controllare il maggior numero di nobili al termine.

Ci sono due scenari, *Braveheart* (1297–1305) e *The Bruce* (1306–1314). Si possono giocare separatamente. C'è anche un gioco campagna che comprende ambedue i periodi.

## TURNI DI GIOCO

Si gioca anno dopo anno a partire dal 1297 o dal 1306. Ciascun anno ha 1-5 Turni di Gioco. Ogni Turno di Gioco ha tre fasi (3), che si giocano in questa sequenza.

### [1] Fase delle Carte (3.0)

Ogni giocatore inizia ciascun anno con 5 carte in mano (5). All'inizio i due giocatori scartano una carta (1) a faccia in giù. Le carte si scoprono assieme e quella con il valore più alto diventa il Primo giocatore (prima mossa). Se si fa pari parte l'Inglese.

### [2] Fase di movimento (4.0)

Le carte consentono di muovere da 1 a 3 gruppi. TUTTI i blocchi amici in un'area fanno un GRUPPO (a parte i Normanni (Norse), 4.7). In dipendenza da quanto possono muovere, i blocchi possono avanzare 2 or 3 aree per Fase, ma devono arrestarsi se passano un Confine Rosso o se entrano in un'area occupata dal nemico. Prima muove il Giocatore 1 poi il 2 ecc..

### [3] Fase di combattimento(5.0)

Quando blocchi nemici sono nella stessa area si ha battaglia. Si combattono una dopo l'altra nella sequenza determinata dal Giocatore 1.

Finite le battaglie si ripetono i passaggi da [1] a [3] sino a fine anno.

## • TURNI INVERNALI (7.0)

Alla fine di ogni anno si gioca un turno invernale, dove i Nobili tornano a casa (talvolta cambiano bandiera) e i blocchi in eccesso per i limiti di Stacking dei castelli (1.2) sono eliminati. Qui i giocatori ricevono rimpiazzi. Il mazzo di carte si mescola e ogni giocatore riceve 5 nuove carte.

## 1.0 MAPPA

La mappa descrive la Scozia e la parte nord dell'Inghilterra. Il giocatore inglese si siede sul lato sud, lo Scozzese in quello nord.

### 1.1 AREE

La mappa è divisa in aree che determinano posizioni e mosse dei blocchi. Sono limitate da confini VERDI o ROSSI che influenzano il movimento (4.3). Dove manca il confine, ad esempio tra Carrick e Argyll, o tra Lothian e Fife – i blocchi non possono muovere da un'area all'altra.

### 1.2 CASTELLI E LIMITAZIONI

Le aree hanno una limitazione nei Castelli che va da 0 a 3. Questi limiti riflettono la situazione economica di un'area, piuttosto che la forza del Castello. Alcune aree contenevano dozzine di castelli. I limiti definiscono quanti blocchi possono stazionare in un'area durante l'inverno e anche il valore di step di rimpiazzo annuale dell'area.

### 1.3 CATTEDRALI

Tre aree (Strathspey, Lennox, e Fife) hanno una Cattedrale. La Chiesa Scozzese, che aveva forti influenze celtiche, sosteneva con forza la ribellione. Una cattedrale da un [+1] al Limite dei castelli Scozzese dell'area, ma l'Inglese non ne beneficia. Ad esempio, Fife da un [3] allo Scozzese, ma solo un [2] all'Inglese. Il Re di Scozia può muovere in un'area con cattedrale amica o neutrale nei quartieri invernali.

### 1.4 AREE DEI NOBILI

Le aree personali dei nobili Scozzesi (14) sono segnate in mappa dai loro simboli araldici. Significa che lo scudo di Buchan sul blocchetto si relazione allo scudo di Buchan nell'area.

I Nobili hanno un vantaggio nel combattimento (B2=B3) se difendono nelle proprie aree, anche se si sono mossi all'interno nello stesso turno di gioco, o se hanno perso uno scontro. I nobili NON hanno vantaggi se attaccano nella propria area.

Bruce e Comyn hanno DUE aree proprie (Home Areas). Bruce ha Annan e Carrick. Comyn ha Badenoch e Lochaber. Ambo le Home Area danno gli stessi vantaggi difensivi. Vedere anche 7.12.

## 2.0 ARMATE

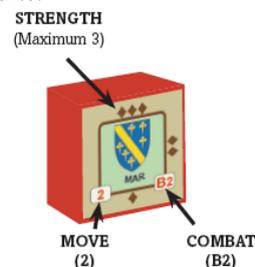
I blocchetti di legno rappresentano gli Inglese (Rossi) e gli Scozzesi (Blu).

Nel gioco c'è un foglio di etichette prestampate. Attaccatene una su una singola faccia del blocchetto. Quelle della parte blu del foglio vanno sui blocchetti blu, quelle della parte marrone vanno sui blocchetti Rossi. Posizionatele bene sul blocchetto e poi fissate l'adesivo.

I blocchi aggiungono segretezza e Fog-of-War al gioco. Stanno in piedi con la parte visibile solo dal proprietario e sono nascosti all'avversario.

## 2.1 I DATI SUI BLOCCHETTI

I blocchetti hanno numeri e simboli che definiscono il movimento e le abilità da combattimento.



### STEP REDUCTION



### 2.11 Forza

L'attuale forza del blocchetto è il numero dei puntini che sta in alto, con il blocchetto in piedi. La Forza è il numero di dadi d6 che ogni blocco tira in combattimento. Un blocchetto da 3 tira 3d6 mentre uno da 1 tira solo 1d6.

I Blocchetti possono variare da 1 a 4 per forza. Alcuni blocchi hanno una Forza massima di 4, altri di 3 vale a dire che hanno 2 step di possibile rotazione. Infatti ad ogni colpo subito in combattimento la Forza è ridotta ruotando il blocchetto di 90° in senso antiorario. Nella figura sopra si vede un blocchetto nelle sue rotazioni.

## ENGLAND

BLOCK	MOVE	COMBAT	MIX
King	3	B4	1
Archers	2	B3	2
Knights	2	B3	3
Hobelar	3	A2	1
Infantry	2	C2*	8
Nobles	2	B2/B3†	13

### 2.12 Combattimento - Combat Rating

Il Combat Rating è dato da una lettera e da un numero, tipo A1 o B2. La lettera segnala quando il blocco attacca. Tutti i blocchetti A attaccano per primi, seguono i B, infine i C. Il numero indica il risultato del dado (pari o inferiore) necessario per colpire.

**Esempio:** un blocchetto B1 colpisce solo se fa "1", ma un blocchetto B3 colpisce per ogni 1, 2, o 3 tirato con il dado.

### 2.13 Movimento

La capacità di movimento di un blocchetto (o 2 o 3) è segnato sull'angolo in basso a sinistra. È il massimo numero di aree che il blocchetto può percorrere in un turno.

## SCOTLAND

BLOCK	MOVE	COMBAT	MIX
Wallace	3	A3	1
King	3	A3	1
Archers	3	B2	1
Cavalry	3	B1	1
French	2	B3	1
Norse	(see 4.7)	A2	1
Infantry	2	C2*	8
Nobles	2	B2/B3†	14

\* Some infantry are C3.

† Nobles fire at B3 *defending* their Home Area, even if they moved there this Game Turn or defected during battle.

## 2.2 TIPI DI UNITA'

### 2.21 Leaders



Gli Scozzesi hanno due leaders, Wallace e il Re. Gli Inglesi hanno un blocchetto leader (Edoardo o Edward) che rappresenta Edoardo I sino al 1307 ed Edoardo II. I Leaders sono blocchetti normali ma muovono 3 ed hanno altri bonus (vedere 6.0).

### 2.22 Nobili

Ci sono (14) Nobili, ognuno con il proprio blasone. I Nobili con il centro Verde sono leali alla fazione del Bruce. I Nobili con il centro Giallo sono leali alla fazione dei Comyn.



**Importante:** ogni nobile (tranne Moray) ha due blocchetti, uno ROSSO e uno BLU. Tuttavia in gioco ci sarà sempre un solo blocchetto alla volta: sarà ROSSO quando appoggia gli Inglesi, e sarà BLU quando appoggia gli Scozzesi. Il controllo dei Nobili è la principale condizione di vittoria del gioco.

### 2.23 Arcieri



Gli Arcieri sono identificati da un piccolo scudo con le frecce incrociate. Gli Inglesi sono B3 e gli Scozzesi B2.

### 2.24 Cavalieri

I Cavalieri Inglesi portano la Croce di San Giorgio sullo scudo ed hanno un valore di combattimento B3. Gli Scozzesi hanno un blocchetto di Cavalieri Francesi B3 che entra in gioco per una regola speciale (7.61). Ambedue i giocatori hanno un blocchetto di Cavalleria Leggera di tipo B1 (Scozzesi) e A2 (Inglesi).



### 2.25 Fanteria



La fanteria inglese, con la Croce di San Giorgio, prende il nome delle rispettive Contee. Gli Inglesi hanno anche un blocco Gallese (Drago Rosso) e dell'Ulster (Croce Verde). La fanteria scozzese prende il nome del Clan, portano la Croce di

Sant'Andrea su uno scudo ovale. La maggioranza sono C2, alcuni sono C3.

### 2.26 Norse



I Norse è un blocco che rappresenta Normanni che possono intervenire. Essi controllano gran parte delle aree a nord del Ross, incluse le isole

Orkney e Shetland. Alcuni Clan guerrieri normanni arrivano anche dalle Ebridi Esterne. Il blocco è di valore A2 e possiede speciale movimento con bonus e limiti. Vedi 4.7.

## 3.0 CARTE

Il gioco ha (20) carte movimento e cinque (5) carte Evento. All'inizio di ciascun anno tutte le carte sono mescolate nel mazzo e ciascun giocatore ne prende cinque, celandole all'avversario. I giocatori hanno in mano e visionano le proprie carte.

### 3.1 Gioco della carta

Ogni giocatore inizia il Turno giocando una carta coperta. Le carte sul tavolo vanno girate ed il valore più alto indica chi possiede l'iniziativa, il primo giocatore ad agire (player 1) per quel turno. In caso di pareggio l'Inglese diventa Player 1.

I giocatori possono chiedere di passare la mano se giocano una carta Evento, ma, come nel movimento stesso, l'evento non può ritornare valido per un uso futuro. I giocatori possono riesaminare tutte le carte giocate durante il turno.

### 3.11 Carte movimento

Le carte movimento permettono ad uno, due, tre gruppi di muovere, secondo il valore della carta.

### 3.12 Carte Evento

Sono azioni speciali annotate sulla carta. Questi eventi si devono risolvere per primi. Chi gioca la carta Evento diventa anche il Player 1.

Se i due giocatori giocano una carta evento assieme, i due eventi vanno compiuti, prima quello Inglese, poi quello Scozzese. Questo fatto fa terminare l'anno.

## 4.0 MOVIMENTO

I giocatori non hanno obbligo di muovere. Devono giocare una carta per farlo, ma possono passare e non fare nulla se lo desiderano.

I blocchetti possono attraversare aree con altri blocchetti amici, ma devono fermarsi se entrano in aree con blocchetti nemici.

I blocchi muovono solo una volta per turno fatta eccezione per le Ritirate e i Rally.

### 4.1 Iniziativa

Il valore più alto della carta giocata indica chi possiede l'iniziativa, il primo giocatore ad agire (player 1) per quel turno. In caso di pareggio l'Inglese diventa Player 1.

### 4.2 Gruppi e movimento

L'insieme dei blocchi amici in un'area si definisce Gruppo (eccetto i Norse, 4.7).

Un giocatore può muovere tanti Gruppi quanti ne indica la carta giocata. Così una carta di valore 3 consente la mossa a tre Gruppi. Un giocatore può muovere qualsiasi numero di Gruppi verso una o più aree che siano entro la loro capacità di movimento (2.13).

**Esempio:** il giocatore con un Gruppo nel Buchan può muovere blocchi verso una o più aree contigue: Angus, Fife, Mar, Badenoch, Strathspey, Moray o Atholl.

La sequenza di movimento corretta è la seguente:

- Player 1 muove tutti i suoi gruppi
- poi Player 2 muove tutti i suoi (anche rinforzi)
- nella fase di Battaglia è il Player 1 a decidere l'ordine dei combattimenti

**Nota:** un Gruppo che usa 1 Punto Movimento (carta) non è necessario che muova sempre unito. I suoi blocchi si possono dividere in varie aree contigue. Se ciò genera attacchi multipli però, uno solo sarà dichiarato Gruppo d'Attacco Principale (5.32).

### 4.3 Confini

I Confini hanno due colori VERDE (il nero delle vecchie edizioni del gioco) e ROSSO. Un confine Verde può essere traversato da un massimo di 6 blocchi (6), un confine Rosso può essere pasato da un massimo di due blocchi (2) per singola fase di movimento. Dopo aver traversato un confine Rosso i blocchetti si devono arrestare.

**Le limitazioni dei Confini si applicano a UN giocatore alla volta** – ovviamente due giocatori avversari possono muovere due propri blocchi attraverso lo stesso confine Rosso.

**Esempio:** se sei blocchi in Buchan muovono verso Angus (confine Verde), due blocchi in Strathspey non possono muovere in Angus (altro confine Verde). Lo possono fare due blocchi che siano in Mar (confine Rosso).

### 4.4 The Anglo-Scottish Border

Il confine Anglo-Scozzese è una linea tratteggiata rossa o verde. I Blocchi che entrano in territorio inglese devono fermarsi se attraversano la linea tratteggiata Rossa in Teviot.

Ogni punto Movimento (Carta) autorizza solo la mossa di un (1) singolo blocchetto (tuttavia essi combattono sempre come un Gruppo se attaccano la stessa area). Vale a dire che una carta da 3 autorizza tre blocchi a varcare il Confine Anglo-Scozzese. Vedi anche Ritirate e Rally (5.5) e Raids sul Confine (5.9).

### 4.5 Controllo d'Area

Le aree possono essere controllate da amici o nemici o neutrali. Il cambio di controllo in un'area è immediato.

- **Area Amica:** occupata solo da propri blocchi.
- **Area Nemica:** occupata solo da blocchi avversari.
- **Contestata:** in attesa di risolvere una battaglia.
- **Neutrale:** area vacante.

## 4.6 Pinning (stallo)

In aree contestate, il blocco attaccanti (riserve incluse) bloccano un ugual numero di blocchi nemici e impediscono loro di muovere.

Il Difensore (Player 2) deve scegliere quali sono i blocchi "pinned". Quelli non "pinned" possono muovere normalmente ed attaccare, tranne che non possono varcare alcun confine usato dal nemico per entrare in battaglia (riserve incluse).

**esempio:** sei blocchi occupano Buchan. Sono attaccati da 3 blocchi da Angus e da 2 da Strathspey. Rimangono "pinned" 5 blocchi, ma uno può muovere via Badenoch o Mar.

**esempio:** il Player 1 muove due blocchi in un'area dove Player 2 ha un suo blocco. Il blocco del Player 2 rimane "pinned". Questo rimane "pinned" anche se altri blocchi amici muovono in aiuto all'unità bloccata. In pratica non si può "un-pin".

**Nota:** Poiché il Player 1 completa tutte le sue mosse prima che il Player 2 inizi a muovere, solo il Player 1 può bloccare unità avversarie. Il Player 2 non crea mai unità "pinned".

## 4.7 Movimento normanno

Il blocchetto Norse muove ed attacca separatamente dagli altri blocchi. Richiede un Punto movimento (1) per muoversi. Il Norse muove via mare da un'area di costa ad un'altra simile e può attaccare. Il Norse può ritirarsi o riordinarsi in qualsiasi area amica di costa (solo). Non può mai entrare in Inghilterra o usare la carta del Movimento Navale.

**IMPORTANTE:** la mossa del Norse DEVE essere dichiarata (sia da dove parte sia dove arriva)

**Norse in battaglia :** siccome il Norse muove e attacca separatamente dagli altri blocchetti diviene o il Principale attaccante o raggiunge l'attacco nella Riserva. La mossa del Norse va dichiarata perché non bloccano alcun confine al giocatore inglese. Siccome poi il controllo di un'area cambia immediatamente, le vie di ritirata del Norse possono variare a seconda di come finiscono altri combattimenti o a causa di altri blocchi che si ritirano nella stessa battaglia.

## 5.0 BATTAGLIE

### 5.1 sequenza di combattimento

Dopo che i movimenti sono stati portati a termine, le battaglie sono risolte una dopo l'altra; ovvero ciascuna battaglia deve terminare prima di passare a quella successiva. Il Player 1 determina quale battaglia va giocata per prima SENZA aver esaminato i blocchetti avversari. I blocchi si rivelano girandoli in modo da far vedere l'esatta forza. Alla fine della battaglia i blocchetti saranno riportati in piedi come quando muovono. Allora il Player 1 sceglierà la successiva battaglia senza dover sottostare a qualche specifica sequenza prestabilita.

### 5.2 Solidarietà Celtica

Gli armati del Galles o dell'Ulster non erano del tutto affidabili sul campo di battaglia. Ogni

volta che in una battaglia sono rivelati i blocchetti Ulster e Welsh (Galles) (ambidue fanteria ed arcieri), tirate un dado per ciascun blocchetto.

**1-4: Nessun effetto**

**5-6: il blocco torna al Draw Pool**

### 5.3 Rounds di combattimento

I combattimenti durano al massimo (3) tre Rounds. Vale a dire che se l'attaccante non vince dopo tre rounds è costretto a ritirarsi. Riportate i blocchetti in piedi per nascondere le sedi di ritirata.

### 5.31 turni di combattimento

Ogni blocchetto dispone di un turno di combattimento in ogni Round. Al suo turno un blocchetto può tirare, ritirarsi, o non far nulla (passare). La sequenza del turno dipende dal tipo di unità: tutte le unità "A" agiscono prima delle "B" che vanno prima delle "C". I blocchetti "A" che difendono agiscono prima di quelli "A" che attaccano e così via.

Quando tutti i blocchetti hanno esaurito il proprio turno di combattimento, termina anche il Round. La sequenza di ripete per un secondo (o terzo) Round se necessario.

**Esempio:** un unità Cavalieri (B3) ed una fanteria inglese (C2) attaccano un nobile Scozzese (B2) con la sua fanteria (C2).

La sequenza di combattimento per ciascun Round sarà: nobile Scozzese, Cavalieri inglesi, fanteria scozzese e fanteria inglese.

**Esempio della sequenza:**

Blocchi del Difensore A,  
Blocchi dell'Attaccante A,  
Blocchi del Difensore B,  
Blocchi dell'Attaccante B,  
Blocchi del Difensore C,  
Blocchi dell'Attaccante C.

All'interno della stessa categoria (es. difensori B) essi possono tirare (ritirarsi) in qualsiasi ordine.

**Nota:** a volte conviene anche "passare" un turno. In tal modo è possibile evitare di ridurre la forza di un Nobile avversario prima del turno invernale, quando tornerà a casa e poi cambierà schieramento diventando uno dei vostri.

### 5.32 Riserva del combattimento

Un giocatore può attaccare proveniendo da confini diversi, o attaccare usando due o tre mosse di Gruppi. Il cosiddetto Gruppo d'attacco principale (Main Attack Group) va dichiarato durante il movimento; deve partire da una SOLA area, muovere assieme, ed entrare attraverso un SOLO confine. Tutti gli altri blocchi che attaccano sono messi nella Riserva.

**Esempio:** l'Inglese ha 4 blocchi in Angus e 2 in Mar. Tutti e due i gruppi (due mosse) attaccano Buchan. L'attaccante dichiara che il gruppo Angus è il Gruppo d'attacco principale.

I blocchetti in riserva non possono tirare, ritirarsi o subire colpi durante il Round 1. Le Riserve sono rivelate all'inizio del Round 2 o restano incognite se la battaglia cessa. Le Riserve intervengono **anche se tutti gli altri**

**blocchi amici sono stati eliminati.** Esse fanno normali turni di combattimento.

**Nota:** se nel Round 1 l'attaccante elimina tutti i difensori, prima dell'arrivo di rinforzi al difensore, cambia il controllo del campo di battaglia. Chi in origine attaccava ora diventa il difensore nei Round 2 e 3. Il novello attaccante dovrà ritirarsi se non sarà vittorioso alla fine del terzo Round.

### 5.33 Rinforzi in battaglia

Tutti i blocchetti mossi dal Player 2 in aree Contestate (battaglia) sono Riserve che entrano in gioco in Round 2.

**Importante:** il movimento dei rinforzi non è un movimento che avviene durante i combattimenti. È solo un tipo di movimento regolare che riguarda il Player 2.

Durante la propria fase di Movimento il Player 2 ha TRE possibilità di muovere:

- (1) muove unità ma non attacca
- (2) muove unità e inizia nuove battaglie. Sa che il Player 1 ha già finito di muovere e non può rinforzare l'area attaccata.
- (3) muove altre unità a supporto di battaglie già ingaggiate da Player 1. Queste unità saranno Riserve ed inizieranno a tirare al secondo Round.

**Esempio:** l'Inglese attacca Buchan da Angus con 4 blocchi contro lo Scozzese che difende con 2 blocchetti. Lo Scozzese muove 3 blocchetti da Moray a Buchan come rinforzi che arrivano al Round 2.

**Nota: attaccanti e difensori.** Poiché ambedue i giocatori hanno mosso prima dei combattimenti, un giocatore può essere l'attaccante in certe battaglie ed il difensore in altre.

In generale:

- chi varca un confine ed entra in un'area nemica o contestata (pari forze ferme e pinned) è l'Attaccante.
- se è il giocatore 2 ad entrare in area contestata (ma non pinned – ovvero laddove il Player 1 ha già fatto un suo ingresso durante il movimento) i suoi blocchi non sono attaccanti ma rinforzi.
- l'Attaccante che è entrato in un'area deve dichiarare un suo gruppo (i cui blocchetti sono partiti dalla medesima area, hanno mosso assieme e hanno traversato lo stesso confine) come "principale gruppo da combattimento". Tutti gli altri gruppi che entrano in quell'area formano la Riserva.
- Il gruppo principale, dichiarato, non può essere messo in riserva.
- Mettete il gruppo principale all'interno dell'area e lasciate i gruppi della Riserva sui confini che hanno traversato per distinguerli.
- se tra le riserve vi sono unità celtiche (che devono fare il check con il dado) queste saranno rivelate al Round 2 e tireranno allora il dado (vedi solidarietà Celtica).

## 5.4 Risoluzione dei combattimenti

Ogni blocchetto nel momento in cui combatte tita tanti dadi quanti sono i suoi punti Forza. Mette a segno un colpo per ogni risultato uguale o minore al suo Fattore di combattimento.

**Esempio:** una unità Cavalieri con 3 step tita 3 dadi. I Cavalieri sono un B3, e cioè colpiscono con tiri da 1, 2, e 3. Tiri con 4, 5, e 6 non hanno effetti. Se i tiri sono ad esempio 2, 4, e 5, i Cavalieri mettono a segno un colpo e due nulli.

## 5.40 Schiltroms (opzionale)

Per ricreare le dinamiche di combattimento che coinvolgono gli "schiltroms" scozzesi (quadrati di lance), tutta la fanteria scozzese ha un Combat Rating di +1 (C3=C4) nelle battaglie in cui gli Inglesi non hanno arcieri.

## 5.41 Colpi a segno

I combattimenti NON sono simultanei. I colpi a segno vanno applicati immediatamente. Non è possibile mirare a specifici blocchetti nemici. Ogni colpo a segno va applicato all'unità avversaria più forte e se vi sono blocchi di pari forza, sarà il giocatore che li manovra a scegliere dove dare il colpo.

**Esempio:** un blocco inglese mette a segno 3 colpi. I giocatori scozzese possiede 3 blocchi a 4 step e deve assegnare un hit a ciascuno riducendoli tutti a 3 step.

**Chiarimento:** i colpi a segno sono assegnati uno alla volta per blocchetto. Chi subisce il colpo deve sempre assegnarlo alla più forte (a scelta se di pari forza).

Ad esempio: Player 1 mette a segno quattro colpi contro una unità di Forza 3 e due unità di forza 4.

I primi due colpi sono assegnati alle due unità di Forza 4 (le più forti). In tal modo esse riducono e diventano di Forza 3.

Ora Player 2 ha tre unità di Forza 3 cui assegnare i restanti due colpi (le può scegliere a suo piacimento visto che sono di pari forza).

## 5.5 Ritirate

Ogni blocchetti, al momento del suo turno di combattimento, può ritirarsi invece di combattere.

- i blocchi devono ritirarsi in area adiacenti che siano amiche o neutrali. Non è possibile ritirarsi in aree contestate o nemiche.
- se più blocchi possono ritirarsi nello stesso momento, metteteli in piedi per nascondere la destinazione finale all'avversario.
- tutti i Limiti di confine si applicano a ciascun Combat Round, ai Rally, ed alle ritirate obbligatorie dopo i tre round.
- **Controllo del Confine:** i blocchi NON possono ritirarsi attraverso confini utilizzati dal nemico per entrare in battaglia. Se ambedue i giocatori hanno usato lo stesso confine per entrare nell'area, la ritirata sarà consentita solo al Player 2.

**Nota: Chiusura del Confine:** controllano (chiudono) il confine solo i blocchi che attaccano o rinforzano un'area. Qualsiasi mossa

del Player 1 che non origina una battaglia non blocca il confine usato per entrare nell'area.

**Esempio:** il Player 1 (Scozzese) muove due blocchi da Badenoch in Atholl, lasciando Badenoch vuota. Il Player 2 (Inglese) attacca Atholl. Tutti e due i giocatori possono ritirarsi attraverso il confine Atholl-Badenoch. Chi si ritira per primo, tuttavia, chiude il confine al nemico.

**Precisazione:** i limiti di confine tengono conto di tutte le unità che lo attraversano in andata e in ritorno. Ad esempio se 4 blocchi hanno traversato un confine VERDE (max 6) per attaccare, solo 2 blocchi potranno tornare indietro in ritirata.

- i blocchi che non riescono a ritirarsi quando obbligati a farlo sono eliminati dal gioco (5.8).
- i blocchi inglesi non possono ritirarsi o fare rally in Scozia. Viceversa i blocchi scozzesi non possono ritirarsi o fare rally in Inghilterra.
- vedere la regola 4.7 per il caso dei Normanni.

## 5.6 Rally

Quando una battaglia termina il vincitore deve immediatamente eseguire un Rally delle truppe. Tutti i blocchetti vincenti (Riserve incluse) possono Raggrupparsi in qualsiasi area adiacente amica o neutrale.

Diversi blocchi vittoriosi possono raggrupparsi in aree differenti. Alcune (anche tutte) le unità vincenti possono restare nell'area della battaglia vinta Ritirandosi in aree contigue, tuttavia, devono attenersi alle regole dei limiti dei Confini: al massimo due blocchi per confini Rossi e sei blocchi per quelli verdi.

**Importante:** al Rally si applicano tutte le regole e le limitazioni delle Ritirate (5.5) fatta esclusione per il Controllo del Confine.

Significa che, anche se a passare un confine è stato uno (o più) blocchetti nemici (Controllo) le unità vincenti possono traversare il confine e raggrupparsi, purché l'area sia neutrale o amica (solo in area amica per i Normanni).

## 5.7 Cattura dei Nobili

Quando un nobile è eliminato in battaglia egli immediatamente passa al nemico (cambiate il blocchetto usando quello con il colore dell'avversario). Il nuovo blocchetto a Forza 1 è messo tra le Riserve. Dall'inizio del Round successivo il Noble catturato combatterà per il nuovo schieramento.

**Eccezione:** I Moray, nobili scozzesi, non cambiano mai bandiera o alleanza. Se Moray è eliminato in battaglia esce dal gioco per sempre.

## 5.8 Blocchetti Eliminati

Quando sono eliminati blocchetti non nobili, si pongono nel cosiddetto Draw Pool del giocatore (Pool d'estrazione) e possono rientrare in gioco durante una Leva feudale Inglese (English Feudal Levy) o durante un Reclutamento Invernale Scozzese (Scots Winter Build).

**Eccezione:** vi sono blocchetti con una CROCE NERA sulla barra laterale. Se sono eliminati in battaglia o perché non si possono ritirare sono

eliminati per sempre. Se questi blocchetti escono dal gioco a causa di una Carta Saccheggio (Pillage Card), Raid di Confine (Border Raids), o Logorio Invernale (Winter Attrition), invece vanno a finire nel Draw Pool.

## CROCI NERE

**Scozzesi** • Wallace • Moray • French Knights • Norse

**Inglese** • Hobelars • Edward I

**DRAW POOL** l'unico nobile che può stare nel Draw Pool è Moray. In nessuna l'altro caso i Nobili stanno nel DP. Quando un nobile diverso da Moray è eliminato:

a – entra in gioco il corrispondente gemello avversario

b -- il vecchio blocchetto eliminato è posto fuori mappa in una pila che mostra le identità dei blocchi non più in gioco (Scarti).

La pila del DP invece possiede blocchi a faccia coperta per permettere l'estrazione.

Ogni giocatore possiede un proprio DP.

**Esempio:** se anche il nuovo blocco subisce una eliminazione in battaglia si mette da parte questo e si riprende quello originale dalla pila degli scarti.

## Battaglie di Defezione (Incoronazioni)

Le battaglie di Defezione generate da eventi tipo Incoronazione (Coronation Event) o Carte Araldo (Herald Card) sono battaglie normali di 3 rounds con ritirata e rally come le altre.

## 5.9 Raids al Confine

Lo Scozzese può invadere l'Inghilterra (a parte durante una tregua). Ogni blocco usa 1 Punto Movimento per passare il Confine di stato.

Se uno o più blocchi scozzesi occupano il suolo inglese, l'Inglese è costretto ad eliminare (1) blocchetto di truppa (NON Nobili) alla fine di ogni turno di Gioco (5 all'anno). L'Inglese non è tenuto a dire quale blocchetto eliminerà.

Se l'Inglese possiede solo blocchetti di Nobili in mappa, nessun blocco va eliminato. I blocchi scozzesi che eseguono il Raid non possono passare il turno invernale in Inghilterra.

## Raids e Tregue

Durante una tregua (Truce) gli Scozzesi non possono eseguire Raids di Confine nemmeno se l'area inglese è vuota. I blocchetti scozzesi che sono già in Inghilterra rimangono là durante la tregua (e l'Inglese deve eliminare i blocchi comunque a fine turno).

## Particolarità:

- gli Scozzesi possono attaccare il suolo Inglese anche con blocchetti inglesi presenti pagando 1 punto movimento per blocco. In tal caso gli Inglesi dovranno difendersi alla morte perché non possono ritirarsi in Scozia.
- se la forza d'invasione scozzese proviene da aree o gruppi diversi, uno di questi deve essere nominato Gruppo Principale d'attacco.

**Esempio:** lo Scozzese usa una carta da 3 punti movimento e muove un gruppo da due blocchetti da un'area adiacente all'Inghilterra e un singolo blocchetto da un'area più lontana (il movimento paga 1 ma muove secondo la

capacità dell'unità. Lo Scozzese in tutto ha pagato i 3 punti della carta ed ha mosso tre blocchetti. Il gruppo da 2 diventa Principale mentre ilsingoo blocchetto va alla Riserva e combatterà dal Round 2.

## 6.0 Reali

### 6.1 Reali Inglesi

Il blocchetto Edward rappresenta Edward I finché non è eliminato in battaglia e non oltre la fine del 1306. In ambedue in casi diventa Edward II. Il cambio di persona dà questi effetti:

- Edward II non può svernare in Scozia (7.4).
- Se Edward II è eliminato in battaglia il giocatore scozzese registra una VITTORIA AUTOMATICA (9.1).

**Nota:** nel primo anno dello scenario Braveheart (1297), Re Edoardo è nel Draw Pool è può essere sorteggiato come uno dei 4 blocchi Inglesi di partenza per la Leva feudale.

### 6.2 Reali Scozzesi

Gli Scozzesi non hanno un blocco del Re all'inizio del gioco. Una volta sola, durante una partita, lo Scozzese può incoronare un Re. Al posto competono tre candidati: Bruce, Comyn, e Balliol. Se gli Scozzesi incoronano un Re e questi è successivamente eliminato in battaglia gli Inglesi hanno una VITTORIA AUTOMATICA (9.1).

### Incoronazione e Carta Evento inglese

Il giocatore scozzese può annunciare l'Incoronazione al posto dell'evento segnato sulla carta che gioca. Se anche il giocatore inglese ha giocato un evento, questo va risolto per primo (4.1). Lo Scozzese può aspettare il compiersi dell'evento inglese prima di decidere se annunciare l'incoronazione.

### 6.21 Bruce o Comyn

Per incoronare Bruce o Comyn:

- Wallace deve essere morto.
- Il candidato deve trovarsi in Fife.
- Lo Scozzese deve giocare un evento qualsiasi dichiarando l'Incoronazione al posto dell'evento.

Il blocchetto del Re viene posto in Fife a piena forza e il blocchetto del candidato rimane sul posto ad indicare un altro clan della stessa famiglia che appoggia il Re.

### Defezioni di Nobili

Se Robert the Bruce diventa Re, TUTTI i nobili Comyn tranne Moray immediatamente passano alla fazione Inglese.

Se Comyn diventa Re, TUTTI i nobili Bruce immediatamente passano alla fazione Inglese.

Qualsiasi battaglia che risulti va risolta subito (Fase delle Carte) con il nobile traditore che fa la parte dell'attaccante. La sequenza di queste battaglie va decisa sempre da Player 1.

**Nota:** i nobili Bruce tradiscono anche se torna Re Balliol - 6.22). I nobili Comyn sono le famiglie con le etichette gialle mentre i Bruce sono le famiglie con le etichette verdi (2.22).

### 6.22 Re Balliol

Re Balliol, in esilio in Francia, può tornare sul trono a partire dal 1301, SE non sono stati incoronati altri Re. Il ritorno ha due condizioni:

- I Cavalieri Francesi devono essere in mappa.
- il giocatore Scozzese deve giocare un qualsiasi evento ed annunciare il "Ritorno del Re" invece di giocare l'evento stesso.

Wallace può essere vivo o morto, non importa. Il blocchetto del Re va subito messo, a forza piena, insieme ai Cavalieri Francesi.

Immediatamente tutta la fazione Bruce passa agli Inglesi. Qualsiasi battaglia ne consegue, essa va risolta subito con i nobili che disertano nella parte degli attaccanti.

## CARTE EVENTI

### Rifornimenti (Victuals)

Distribuite tre Step (3) di rinforzo a tre unità diverse di vostra scelta situate nella stessa regione. Non possibili in aree diverse.

### Araldo (Herald)

Scegliete un Nobile nemico e tentate di farlo tradire e passare con voi, alla sua forza attuale.

1-4 : cambia bandiera

5-6 : resta dove stava

Se questo fatto genera una battaglia (di defezione) essa va subito risolta con il Nobile traditore nella parte dell'attaccante.

### Tregua (Truce)

Con questa carta il vostro avversario può muovere ma non attaccare. La carta della Tregua NON annulla qualsiasi altro evento giocato in simultanea (ma questo fa finire l'anno in ogni caso).

### Mossa navale (Sea Move)

Potete muovere (1) uno o due (2) blocchetti da una regione costiera a un'altra regione costiera amica (alleata), Inghilterra inclusa.

**Nota:** si possono far navigare blocchetti verso l'Inghilterra e viceversa. Infatti questa carta è utile al giocatore Inglese per muovere le unità della Leva feudale Inglese (che sono in Inghilterra) verso un'area amica che sia lontana in mappa.

**Eccezione:** I Normanni non possono usare mosse navali o far ingresso in suolo inglese.

### Saccheggio (Pillage)

Attaccate e derubate un gruppo nemico che sia adiacente (area) ad un vostro gruppo. Il gruppo nemico subisce due Hits (2) da applicare come nei combattimenti. Dopo aver tolto gli step nemici aggiungeteli alle unità del vostro gruppo di saccheggiatori.

**Nota:** se il saccheggio determina l'uscita di scena di un Nobile nemico (debole di forza 1 e quindi eliminato) quel Nobile cambierà immediatamente schieramento come nelle battaglie (ad eccezione del solito Moray vedi 5.8.)

## 7.0 Quartieri Invernali

Un anno di gioco può finire se tutti e due i giocatori scartano insieme una Carta Evento, o dopo aver giocato la serie di 5 carte. Le Carte non si possono tenere in mano per l'anno successivo.

Quando finisce un anno si gioca **uno speciale turno Invernale** durante il quale:

- alcuni blocchetti si sbandano (tornano al Draw Pool)

- i giocatori preparano l'anno successivo..

Giocate la sequenza invernale nell'esato ordine riportato.

### 7.1 I Nobili tornano a casa

I Nobili non si sbandano. Il ritorno a casa è quasi un Teleport, non conta quanto lontani siano. Si noti che nelle aree con limite di stacking Castello pari a 1 solo il Nobile potrà essere presente (a meno che non vi siano Cattedrali. Vedi)

- **Primo:** tutti i Nobili inglesi muovono alle proprie Aree Feudali (Home Areas). Se quelle aree sono occupate dal nemico, il nobile Inglese diserta e passa al nemico con la sua forza corrente.

- **Secondo:** tutti i Nobili scozzesi muovono alle proprie Aree Feudali (Home Areas). Se quelle aree sono occupate dal nemico, il nobile Scozzese diserta e passa al nemico con la sua forza corrente.

- **Eccezione:** Moray può tornare a casa, restare dove si trova (rispettando i limiti di stacking dei castelli) o addirittura sbandarsi.

### 7.12 Bruce & Comyn

Bruce e Comyn possono svernare in una delle due proprie aree, anche passando da una all'altra se vogliono. Disertano solo in caso AMBEDUE le proprie Aree Feudali siano occupate dagli Inglesi.. A quel punto il nuovo proprietario metterà i nuovi blocchi nell'area di suo gradimento.

### 7.2 Il Re di Scozia

Il Re muove in un'area amica o neutrale che possieda una Cattedrale, rimane dove sta (nei limiti di Stacking) o si sbanda.

### 7.3 Sbandamento degli Inglesi

Tutti i blocchetti che sono in Inghilterra devono sbandarsi.

### 7.31 Cavalieri, Arcieri e Hobelars

Cavalieri, Arcieri e Hobelars devono sbandarsi con l'eccezione della regola 7.4.

### 7.32 fanteria inglese

La fanteria (includere le unità del Galles e dell'Ulster) possono restare in Scozia (nei limiti di stacking dei castelli) o sbandarsi. La fanteria che supera il limite di Stacking dei castelli deve sbandarsi (a scelta del giocatore che le gestisce).

### 7.4 Quartieri invernali di Edoardo

Se si trova in Scozia, Edoardo, può scernere là o sbandarsi. Tuttavia:

- Edward II NON può svernare in Scozia.

- nessun Re inglese può svernare in Inghilterra.
- Edoardo I non può rimanere due inverni consecutivi in Scozia, né può svernare in Scozia nel 1306.

Se Edoardo I sverna in Scozia, tutti i blocchi Rossi (tranne i Nobili) che lo accompagnano (**nella stessa area**) possono restare con lui, infischandosene dei limiti di stacking dei Castelli.

**IMPORTANTE:** quando Edoardo sverna, in quei mesi invernali non ci sarà alcuna Leva feudale Inglese e l'area inglese inizierà il nuovo anno vuota.

## 7.5 Sbando delle unità scozzesi

I blocchetti scozzesi possono svernare nelle aree in cui sono (osservando i limiti di stacking) o sbandarsi. I blocchi non nobili che eccedono i limiti di stacking dei castelli devono sbandarsi (a scelta del giocatore).

**Eccezione Wallace:** Wallace può riparare in Selkirk (a meno che non sia occupata dal nemico) dove recupera 2 step. Il giocatore scozzese può muoverlo là indipendentemente da dove si trova.

**Wallace:** come ogni blocchetto scozzese non nobile (Francesi e il Re ad esempio), Wallace può scegliere di sbandarsi e finire nel Draw Pool. Per rientrare però dovrà essere estratto dal Draw Pool e rientrerà con forza 1.

## 7.6 Rimpiazzi invernali

Un'area AMICA genera Punti di Rimpiazzo (Replacement Points - (RP) nella stessa misura del suo limite di stacking (es. Angus = 2 RP). La Cattedrale aggiunge un +1 al Limite di stacking-castelli per lo Scozzese e quindi aggiunge un +1 RP.

**Nota:** se un'area non contiene alcun blocchetto è neutrale e non amica. Quindi non genera RP.

**Precisazione:** se un'area non ha alcun Limite di stacking-castelli segnato significa che è un'area di valore ZERO (0). Pertanto:

- non genera alcun RP;
- tutti i blocchi presenti a fine anno non vi possono svernare e devono sbandarsi (anche gli Inglese) a parte Wallace che può andare a Selkirk (vedi 7.5).

## 7.61 Cavalieri francesi

Quando lo Scozzese controlla 8 o più Nobili può aggiungere il blocchetto dei Cavalieri Francesi al suo Draw Pool. Una volta estratto, il blocchetto rimane in gioco sino a che non sia eliminato (5.8).

**Precisazione:** si controlla se lo Scozzese ha 8+ nobili nel momento in cui il gioco entra nella fase invernale dei Rimpiazzi. In pratica se lo Scozzese controlla 8 o più nobili alla fine dell'anno, il blocchetto dei Cavalieri Francesi entra nel Draw Pool dove può essere reclutato (estratto a caso).

**Attenzione:** se Moray è eliminato o sbandato non conta per il controllo degli 8 nobili necessari all'intervento dei Francesi. Per contare deve esse in mappa

## 7.62 Reclutamento scozzese

L'area AMICA dà alcuni RP. Ogni RP può essere usato per:

- pescare a caso dal Draw Pool un blocchetto da porre in quell'area con Forza minima di 1.
- oppure aumentare di 1 step un blocchetto già presente nell'area.

Gli RP si possono usare in qualsiasi combinazione di estrazioni/rimpiazzi e ad un singolo blocco si possono aggiungere più di 1 step. Il giocatore può anche aggiungere step al blocchetto appena estratto. Gli RP, tuttavia, non possono essere accumulati.

Se estraete blocchetti dovete osservare i limiti di stacking dei castelli. Ad esempio se in Buchan vi sono già due blocchetti, non se ne possono aggiungere altri.

In caso di estrazione dei Normanni o dei Francesi a Lanark o Badenoch (entroterra), pescate un blocchetto diverso e lasciate stare quello estratto.

## 7.63 Reclutamento inglese

L'Inglese può usare RP generati da un'area amica solo per rinforzare fanteria o Nobili che siano in quell'area. L'Inglese non può usare RP per estrarre blocchetti dal suo Draw Pool.

**Eccezione Edoardo I:** se sverna in Scozia il giocatore Inglese non può usare RP per ricostituire il blocchetto del Re. Si noti, tuttavia, che le Carte tipo Saccheggio o Rifornimenti possono fornire al Re gli step mancanti.

## 7.7 La Leva feudale inglese

L'Inglese può ricevere nuovi blocchetti solo grazie alla Leva feudale, e solo se Edoardo I non sta svernando in Scozia.

- Mescolate tutti i blocchi (a faccia in giù) nel Draw Pool.
- Pescatene metà (arrotondate per eccesso) e schierateli a piena forza in Inghilterra.

## 7.8 Cinque carte nuove

Alla fine mescolate il mazzo e date 5 carte nuove a ciascun giocatore epr iniziare il nuovo anno di gioco.

## 8.0 SCENARI

### 8.1 BRAVEHEARTH

*John Balliol vantava un diritto al trono scozzese. Comunque, venne ritenuto necessario che un arbitro indipendente venisse invitato in Scozia, così che nessuna accusa di parzialità potesse venirgli mossa. Con un gesto folle, gli scozzesi invitarono Edoardo I d'Inghilterra a decidere della successione al trono scozzese.*

*Invece di giungere come arbitro indipendente, egli si presentò al confine anglo-scozzese con una grossa armata ed annunciò di essere un capo supremo, venuto a risolvere una disputa in uno stato vassallo, costringendo ogni re potenziale a rendergli omaggio. Dopo aver ascoltato tutte le pretese, Edoardo scelse John Balliol, come re di quello che descriveva come lo stato vassallo di Scozia.*

*Nel marzo del 1296, Balliol rinunciò a rendere omaggio ad Edoardo, e per la fine del mese Edoardo prese d'assalto Berwick-upon-Tweed, saccheggiando le città di confine e spargendo molto sangue. In aprile, sconfisse gli scozzesi nella Battaglia di Dunbar nel Lothian, ed entro luglio aveva costretto Balliol ad abdicare al Castello di Kincardine.*

*Edoardo si recò a Berwick in agosto per ricevere formale omaggio da circa 2.000 capi scozzesi, avendo precedentemente rimesso la Pietra del destino dal Palazzo di Scone, reggia dei re scozzesi. La Scozia veniva a trovarsi sotto l'effettivo dominio inglese.*

*L'anno seguente, il 1297, vide l'inizio dell'ascesa di Wallace. Secondo la leggenda locale dell'Ayrshire, Wallace venne fermato da due soldati inglesi per dei pesci che aveva pescato. La discussione dilagò in una vera e propria rissa, con il risultato che Wallace uccise i soldati. Un mandato per il suo arresto venne emesso poco dopo. Vera o falsa che sia questa storia, è chiaro che Wallace nutriva da lungo tempo un odio per gli inglesi, basato in parte sulla morte del padre per mano loro, avvenuta nel 1291. Wallace vendicò ulteriormente la perdita del padre vincendo battaglie a Loudoun Hill (nei pressi di Darvel, Ayrshire) e ad Ayr.*

*A maggio combatté assieme a Sir William Douglas, a Scone, mettendo in fuga l'amministratore giudiziario inglese. I sostenitori della sempre più popolare rivolta soffrirono un duro colpo quando a luglio i nobili scozzesi scesero a patti con l'Inghilterra, ad Irvine, e in agosto Wallace lasciò la sua base nella Foresta di Selkirk per unirsi all'esercito di Andrew de Moray, a Stirling. Moray aveva dato il via ad un'altra sollevazione, e a Stirling le loro forze congiunte si prepararono ad incontrare gli inglesi in battaglia.*



### DURATA

Parte nel 1297 e arriva al 1305, a meno che uno dei due lati ottenga una Vittoria Automatica.

### Schieramento Inglese

Mettete i blocchetti sotto elencati sulla mappa, a forza piena:

**NOBILI:** tutti i Nobili (tranne Bruce, Moray, e Galloway) nelle proprie aree feudali. Comyn parte a Badenoch.

**Lothian:** fanteria Cumbria.

**Mentieth:** fanteria Northumber.

**Inghilterra:** mettete TUTTI i restanti 13 blocchetti Rossi nel Draw Pool inglese a faccia in giù. Estratene 4 e metteteli in Inghilterra.

**Schieramento scozzese**

Mettete i blocchetti sotto elencati sulla mappa, a forza piena:

**Annan:** Bruce.

**Galloway:** Galloway.

**Fife:** Wallace, Douglas, & Barclay.

**Moray:** Moray, Fraser.

**Strathspey:** Grant.

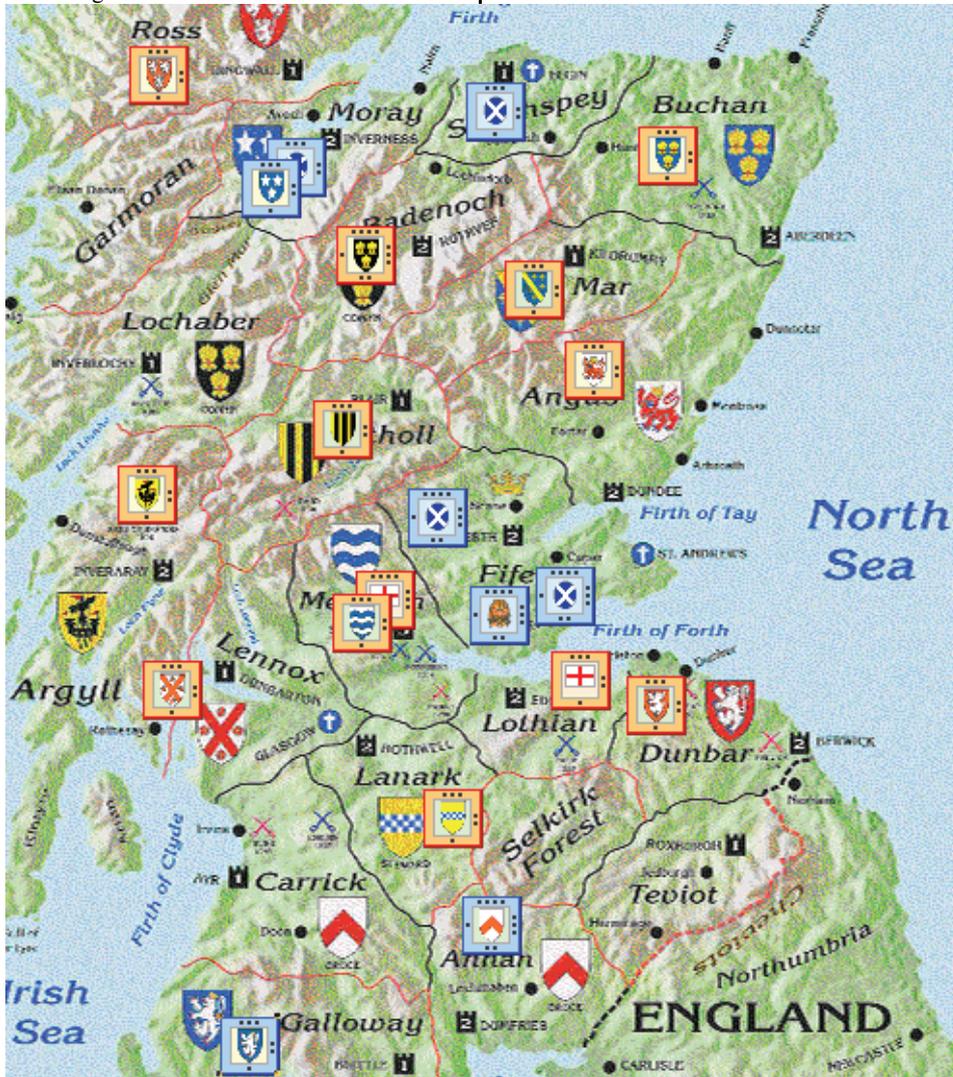
Il Re di Scozia (6.2) e i Cavalieri Francesi (7.61) sono fuori mappa. Mettete gli altri 7 blocchetti azzurri nel Draw Pool scozzese a faccia in giù.



**DRAW POOL SCOZZESE**



**DRAW POOL INGLESE**



SET UP SCENARIO BRAVEHEARTH

**8.2 THE BRUCE**

Nell'agosto del 1296 Bruce e suo padre giurarono fedeltà a Edoardo I d'Inghilterra a Berwick-upon-Tweed, ma in rottura di questo giuramento, che era stato rinnovato a Carlisle, il giovane Robert si unì alla sommossa scozzese contro re Edoardo nello stesso 1296. Il 7 luglio 1297, Bruce ed i suoi amici furono costretti a scrivere le condizioni di un trattato denominato la Capitolazione di Irvine.

Subito dopo la Battaglia di Stirling Bridge, Bruce venne visto come traditore dagli scozzesi; Annandale fu distrutta e fu bruciato il castello Inglese di Ayr. Tuttavia, quando il re Edoardo ritornò in Inghilterra dopo la sua vittoria alla Battaglia di Falkirk, Annandale e Carrick furono esclusi dalla Signoria e dalle terre che assegnò ai suoi seguaci; Bruce venne considerato come se fosse ancora fedele a re Edoardo.

Dopo che William Wallace fu nominato Guardiano di Scozia dopo la Battaglia di Falkirk, a cui successe Robert Bruce e John Comyn entrambi nominati guardiani per lo stesso periodo (1298-1300). Come nipote e sostenitore di John Balliol reclamò il trono scozzese, Comyn era il nemico di Bruce.

Bruce, come tutta la sua famiglia, credeva fortemente ai diritti che avevano sul trono scozzese. Tuttavia le sue azioni di sostegno, alternativamente, agli eserciti inglesi e scozzesi avevano creato moltissima diffidenza verso Bruce fra "la Comunità del regno della Scozia". La sua ambizione fu maggiormente contrastata da John Comyn. Comyn fu molto più risoluto nella sua opposizione agli inglesi, ed era il nobile più potente in Scozia.

Bruce lo ha invitato ad una riunione durante la tregua a Dumfries il 10 febbraio 1306. Comyn venne attaccato da Bruce dall'altare maggiore della chiesa del monastero di Greyfriars e poi fuggì. Bruce venne scomunicato per questo crimine, insieme ai Baroni che lo avevano sostenuto, successivamente nel 1328 Papa Giovanni XXII lo assolse. Robert Bruce venne quindi incoronato Re di Scozia con il nome di Roberto I, a Scone vicino Perth

Nel giugno del 1306 fu sconfitto alla Battaglia di Methven e ad agosto in quella di Strathfillan, dove si era rifugiato. Le signore della sua famiglia furono mandate a Kildrumny nel mese di gennaio del 1307. Bruce, quasi senza seguito, fuggì nell'isola di Rathlin fuori dal litorale nordico dell'Irlanda.

Re Edoardo marciò ancora a nord in primavera. Lungo la strada assegnò le proprietà scozzesi di Bruce e dei suoi seguaci ai propri seguaci e pubblicò un manifesto di scomunica contro Bruce. La regina consorte di Bruce, Elizabeth, sua figlia Marjorie e sua sorella Mary, furono catturate in un santuario a Tain, mentre suo fratello Niall venne giustiziato. Ma il 7 luglio del 1307, re Edoardo morì, ed ad opporsi a Bruce rimase il suo

debole figlio, Edoardo II. Nel marzo del 1309, riunì il suo primo Parlamento a Saint Andrews ed entro agosto dello stesso anno controllava tutto il nord della Scozia. Il seguente anno, il clero scozzese, durante un consiglio generale, riconobbe Bruce come re. Il supporto datogli dalla chiesa nonostante la scomunica era di grande importanza politica.

I tre anni successivi videro la conquista di un castello e di un avamposto inglese dopo un altro: Linlithgow nel 1310, Dumbarton nel 1311 e Perth. Bruce fece incursioni nel nord dell'Inghilterra e si stanziò a Ramsey nell'Isola di Man, dove assediò il castello di Rushen a Castletown conquistandolo il 21 giugno 1313, con il chiaro intento di strappare agli inglesi una importante postazione strategica, quale era l'isola di Man. Nella primavera del 1314, il fratello, Edward Bruce assediò il castello di Stirling, il cui governatore, era sir Philip de Mowbray. Intanto nel marzo del 1314 sir James Douglas catturò Roxburgh e Randolph conquistando il Castello di Edimburgo. A maggio Bruce invase sottomise tutta l'Isola di Man. Per tutti gli otto anni di si rifiutò incessantemente di incontrare gli inglesi, e ciò ha indotto molti a considerare Bruce come uno dei più grandi guerriglieri mai esistiti. Bruce assicurava militarmente l'indipendenza scozzese dall'Inghilterra con la storica Battaglia di Bannockburn nel 1314.

## DURATA

Parte nel 1306 e dura fino al 1314, a meno che uno dei due lati ottenga una Vittoria Automatica.

## Schieramento Inglese

Mettete i blocchetti sotto elencati sulla mappa, a forza piena:

**NOBILI:** tutti e 6 i Nobili Comyn (non Moray) sono nelle proprie aree Feudali. Comyn si trova a Badenoch.

**Moray:** fanteria Cumbria.

**Mentieth:** fanteria Mentieth, Northumber

**Lothian:** fanteria Durham.

**Lanark:** Stewart, fanteria Westmor.

**Inghilterra:** mettete gli 11 blocchetti Rossi rimasti nel Draw Pool inglese a faccia in giù e pescate 6 blocchetti da mettere in Inghilterra.

**Importante:** Edoardo I morì alla fine del 1306 e quindi il blocchetto del Re diverrà Edoardo II (6.1). Edoardo I non può svernare in Scozia nel 1306.

## Schieramento scozzese

Mettete i blocchetti sotto elencati sulla mappa, a forza piena:

**NOBILI:** Dunbar, Lennox, Atholl, Marnelle rispettive aree Feudali. Bruce va in Carrick.

**Fife:** il Re, Douglas, Barclay.

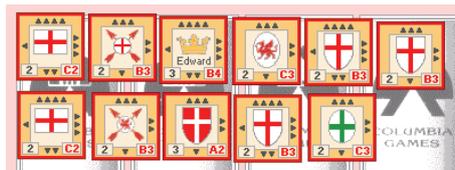
**Lennox:** Campbell.

**Carrick:** Lindsay.

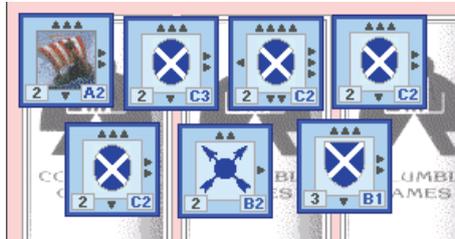
Mettete da parte Wallace e Moray (morto) I Cavalieri Francesi sono fuori mappa (7.61). Mettete i 7 blocchi rimasti nel Draw Pool scozzese a facci in giù.



## SET UP THE BRUCE



## DRAW POOL INGLESE



## DRAW POOL SCOZZESE

## 8.3 CAMPAGNA

Inizia come nello scenario Braveheart e si gioca sino a che un giocatore ottiene la vittoria, oltre il 1314 se necessario.

**Ricordare che:** Edward I non può svernare in Scozia nel 1306 e diventa Edward II nel 1307.

## 9.0 COME SI VINCE ?

La vittoria si ottiene controllando il maggior numero di Nobili alla fine dello scenario. In Braveheart vi può essere un PARI se ambedue controllano (7) sette Nobili alla fine del 1305 (Moray sarà sempre scozzese e deve essere in mappa altrimenti i Nobili sono 13 e non 14). In tal caso vince lo Scozzese se Wallace è in mappa; se invece Wallace è morto o nel Draw Pool, vince l'Inglese.

## 9.1 Vittoria Automatica (Sudden Death)

Accade quando:

- un giocatore controlla TUTTI i Nobili in gioco alla fine di un TURNO di gioco.
- **Ricordare che:** Moray non passa mai con gli Inglese; Moray deve essere morto o nel Draw Pool per far sì che l'Inglese possa vincere così.
- l'Inglese vince subito se elimina in battaglia il Re di Scozia (5.8).
- lo Scozzese vince subito se elimina in battaglia Edoardo II (5.8).

## Credits

**Game Design:** Tom Dalglish e Jerry Taylor

**Developers:** Grant Dalglish e George Seary Cal Stengel

**Art/Graphics:** Mark Churms (Cover) - Tom Dalglish (Blocks) - Jerry Taylor (Map).