

## はじめに [INTRODUCTION]

*Hammer of the Scots* は、スコットランド独立戦争のゲームです。一人のプレイヤーはスコットランド軍をプレイし、他方はイングランド軍をプレイします。目標は、ゲーム終了時に貴族の過半数を支配することです。

2つのシナリオがあります。*Braveheart* (1297~1305) と *The Bruce* (1306~1314) です。それぞれが異なるゲームとしてプレイできます。両期間を扱うキャンペーン・ゲームもあります。

## ゲーム・ターン [GAME TURNS]

ゲームは1297年又は1306年に開始して、連続する年でプレイされます。各年は、1~5ゲーム・ターン以内です。各ゲーム・ターンは、与えられたシークエンスでプレイされる3つのフェイズを持ちます。

### [1] カード・フェイズ [Card Phase](3.0)

両プレイヤーは、5枚のカードで各年を開始します。両者は、表面を伏せた1枚のカードをプレイします。次に、カードの内容を明らかにし、高いカードがプレイヤー1(最初に移動する)になります。同数の場合には、イングランド軍プレイヤーになります。

### [2] 移動フェイズ [Move Phase] (4.0)

移動カードは、1~3グループの移動を認めます。1つのエリア内の全友軍ブロックは、1つのグループです(ノルウェイ人4.7を除く)。移動率に依存し、ブロックは移動フェイズ毎に2又は3エリア移動できますが、赤い境界線を越えるか又は敵が占めるエリアに入れた瞬間に停止しなければなりません。プレイヤー1が最初に移動し、次にプレイヤー2が移動します。

### [3] 戦闘フェイズ [Battle Phase](5.0)

戦闘は、敵のブロックが同じエリア内に位置するときに発生します。プレイヤー1によって選択された順番で、1つずつ闘われます。全ての戦闘が闘われた後に、年が終了するまで[1]から[3]のステップを繰り返します。

### ・冬季ターン [WINTER TURN] (7.0)

各年の終了後、貴族が帰還する場所で冬季ターンがプレイされ(陣営を交換する可能性がある)、城塞限度(1.2)を超えるブロックを解散します。次にプレイヤー諸氏は、補充を受取ります。デッキをシャッフルし、各プレイヤーに新たな5枚のカードを配ります。

## 1. 0 マップボード [MAPBOARD]

マップボードは、スコットランドとイングランド北部を描写します。イングランド軍プレイヤーは、マップの南端に座り、スコットランド軍プレイヤーは北端に座ります。

### 1. 1 エリア [AREAS]

マップは、ブロックの位置や移動を定義するためのエリアに分割されます。これらのエリアは、移動を制限する緑又は赤の境界線によって分割されます(4.3を参照)。境界線がない場所—例えば Carrick と Argyll 間又は Lothian と Fife 間—では、ブロックはこれらのエリア間で移動できません。

### 1. 2 城塞限度 [CASTLE LIMITS]

エリアは、0~3の城塞限度を持ちます。城塞限度は、個々の城塞の戦力よりもエリアの経済値を反映します。エリアのいくつかは、実際には1ダース以上の城塞を表示することができます。城塞限度は、冬季を通してエリア内に留まることができるブロックの数と、エリア内の1年間の補充ステップの数値にも相当します。

### 1. 3 大聖堂 [CATHEDRALS]

3つのエリア(Strathspey, Lennox, Fife)には、大聖堂を含みます。ケルトの影響が強いスコットランドの大聖堂は、叛乱を堅固に支えました。大聖堂は、エリアのスコットランド軍城塞限度に[+1]を加えますが、イングランド軍プレイヤーには無価値です。例えば、Fifeはスコットランド軍プレイヤーに3の価値がありますが、イングランド軍プレイヤーには2のみです。スコットランド王は、冬季中に友軍又は中立の大聖堂に移動できます。

### 1. 4 貴族の本拠エリア [NOBLE HOME AREAS]

全14のスコットランド貴族の本拠エリアは、マップ上に紋章盾によって指定されます。例えば、BUCHAN ブロック上の紋章は、BUCHAN エリアの紋章と一致します。

貴族は、自身の本拠エリアで防御するときには、たとえこのゲーム・ターンにそこへ移動したか又は戦闘の間に寝返ったとしても、戦闘優勢(B2=B3)を持ちます。貴族は、自身の本拠エリアを攻撃するときには、戦闘優勢を持ちません。

BRUCE と COMYN は、2つの本拠エリアを持ちます。BRUCE は Annan と Carrick を持ちます。COMYN は、Badenoch と Lochaber を持ちます。両方の本拠エリアは、同じ防御特典を提供します。7.12も参照してください。

## 2. 0 軍 [ARMIES]

木製のブロックは、イングランド軍(赤)とスコットランド軍(青)の部隊をあらわします。

## ルールブックの構成 [Rulebook Organization]

このルールブックは、ゲームの理解と楽しむことを手助けするために、サイドバー(このコラム)に定義、例、提言、選択ルール、解明、歴史的コメントを含みます。

## 戦場の霧 [Fog-of-War]

奇襲は、*Hammer of the Scots* のエキサイティングな一面です。戦闘を闘っているときを除き、活性ブロックは所有者に向けて立っています。プレイヤー諸氏は敵ブロックの戦力や正体が不明瞭なので、ブラフや斬新な戦略を促します。

## スコットランド人に鉄槌を [Hammer of the Scots]

エドワード一世は、ウェストミンスター寺院の彼の墓所に *Scottum Malleus*—「スコットランド人に鉄槌を」と墓碑銘を彫らせた。エドワードは、確かにスコットランド人に屈従の鉄槌を下したかったが、彼の強打はむしろ彼らに愛国心を提供することになった。

## 戦争の勃発理由 [How the War Started]

スコットランド独立戦争は、実際には欧州の出来事に誘発された。1294年、フランスは名目上自国の一部だが、エドワード一世が保有するガスコニュ公国の支配をまんとせしめた。続いて戦争が起り、エドワード一世の操り人形だったスコットランド王のジョン・ベイリヤルを通して屈辱の支配下にあったスコットランド貴族たちは、大義のため熱烈にフランスに賛同した。

この予期せぬではないスコットランドの抵抗に油断していたエドワード一世は、フランダースへの侵攻を延期し、ツイードの北の叛乱を解決するために動いた。しかし、エドワードがスコットランドに対して動いたらイングランドに侵攻して戦いをすぐに終わらせるよう自陣営の同意を得ることにフィリップ王は失敗した。当時のスコットランド最大の町パーウィックで情け容赦ない攻囲戦と人口の半分を虐殺した後、エドワードはダンバーの北に移った。ダンバーの攻囲を突破する試みは、小規模なイングランド部隊がスコットランド軍を潰走させたとき無残に終わった。

ベイリヤル王を含むスコットランドの大部分の貴族は拘束され、スコットランドは完全にイングランド王によって併合されたため、事態は収束したとエドワードは考えた。彼は、1296年に「糞から手を引く」という不遜な態度でスコットランドを離れた。だが長く手を引くことにはならなかった。

## 戦場 [Battle Sites]

大部分のエリアには、当時の主要な町が表示されます。これらは、歴史的な興味のためのみで、ゲーム・プレイに影響はありません。戦争の主な戦いも表示されます。

# HAMMER OF THE SCOTS™

1枚のラベル・シートが含まれます。1枚のラベルを各ブロックの表面に貼り付けます。青いシートのラベルは青いブロックに貼り付け、タン色のシートは赤いブロックに貼り付けます。各ラベルをまっすぐになるよう位置取りし、ブロックに強く押し付けます。

ブロックは、ゲームに隠密性と奇襲を加えます。垂直に立っているときには、ブロックのタイプと戦力は相手側から隠されます。

## 2.1 ブロックのデータ [BLOCK DATA]

ブロックは、移動や戦闘の能力を規定している数値とシンボルを持ちます。

### 2.1.1 戦力 [Strength]

ブロックの現行戦力は、ブロックが垂直に立っているとき上端にある点の数です。戦力は、戦闘でブロックが六面体サイコロ (d6) を振る数を決定します。戦力4のブロックは4d6 (4つの六面体サイコロ) を振り、戦力1のブロックは1d6を振ります。

ブロックは、1から4の戦力に変化します。いくつかのブロックは4戦力を、いくつかは3戦力、いくつかは2戦力を持ちます。戦闘で受けた各命中について、反時計回りに90度回転させることで、ブロックの戦力を1ステップずつ減少させます。サイドバーには、戦力1、2、3の同じ貴族ブロックが表示されます。

### 2.1.2 戦闘値 [Combat Ratings]

戦闘値は、A1やB2のように文字と数字で示されます。文字は、ブロックが攻撃する順番を決定します。全てのAブロックが最初に攻撃し、次に全てのBブロック、最後に全てのCブロックの順番です。数字は、命中を獲得する最大のサイの目を示します。

例: B1のブロックは、各「1」の目のみ命中を獲得しますが、B3のブロックは各1、2、3の目で1命中を獲得します。

### 2.1.3 移動値 [Move Rating]

ブロックの移動値 (2又は3のどちらか) は、その左下端に表示されます。これは、ブロックがターン毎に移動できるエリアの最大数です。

## 2.2 ブロックのタイプ [BLOCK TYPES]

### 2.2.1 指揮官 [Leaders]

スコットランド軍は、二人の指揮官ウォレス [Wallace] と王 [King] を持ちます。イングランド軍は、1人の指揮官ブロック (エドワード [Edward]) を持ち、1307年まではエドワード一世を次にエドワード二世をあらわします。指揮官たちは通常の戦闘ブロックですが、移動



Wallace



King

3と他の特典を持ちます。6.0を参照。



### 2.2.2 貴族 [Nobles]

その紋章によって区別される14の貴族があります。緑色の中心部を持つ貴族は、ブルース [BRUCE] 派閥に忠実です。黄色いラベルの貴族は、カミン [COMYN] 派閥に忠実です。

**重要:** 各貴族 (Morayを除く) は2つのブロックを持ち、1つは赤で1つは青です。同時に1つのブロックのみがプレイされます。その貴族がイングランドを支援するときは赤バージョン、スコットランドを支援するときは青バージョンです。貴族の支配は、ゲームの主要な勝利条件です。



### 2.2.3 弓兵 [Archers]

弓兵は、小さな盾と十字の矢によって識別されます。イングランド軍の弓兵はB3の評価で、スコットランド軍はB2です。



English



French

### 2.2.4 騎士 [Knights]

イングランド軍の騎士は、盾に聖ジョージ十字を持ち、B3の戦闘値です。スコットランド軍はB3と評価され、特別なルール (7.61) の下にゲームに登場する1つのフランス人の騎士を持ちます。両陣営は、B1 (スコットランド軍) とA2 (イングランド軍) と評価された1つの軽騎兵ブロックも持ちます。



English



Scots

### 2.2.5 歩兵 [Infantry]

聖ジョージ十字で識別されるイングランド軍歩兵は、その郷土の名称を持ちます。イングランド軍は、1つのウェールズ (レッド・ドラゴン) とアルスター (緑十字) の歩兵も持ちます。著名な氏族の名称を持つスコットランド軍歩兵は、長円形の盾の上に聖アンドリュウ十字を持ちます。大部分の歩兵は、C2に評価されますが、少数はC3です。



### 2.2.6 ノルウェイ人 [Norse]

ノルウェイ人ブロックは、オークニー、シェトランド諸島を含むロスの北方地域の大部分を支配した古代ノルウェイ人の介入の可能性をあらわします。古代ノルウェイ人の好戦的な氏族たちは、アウター・ヘブリディーズ諸島からもやってきました。ブロックはA2の戦闘値、特別な移動能力、制限を持ちます。4.7を参照。

## イングランド

ブロック	移動	戦闘	数
王 [King]	3	B 4	1
弓兵 [Archers]	3	B 3	2
騎士 [Knights]	2	B 3	3
軽騎兵 [Hobelar]	3	A 2	1
歩兵 [Infantry]	2	C 2*	8
貴族 [Nobles]	2	B 2 / B 3 †	13

## スコットランド

ブロック	移動	戦闘	数
ウォレス [Wallace]	3	A 3	1
王 [King]	3	A 3	1
弓兵 [Archers]	3	B 2	1
騎士 [Knights]	3	B 1	1
フランス [French]	2	B 3	1
ノルウェイ [Norse] (4.7を参照)		A 2	1
歩兵 [Infantry]	2	C 2*	8
貴族 [Nobles]	2	B 2 / B 3 †	14

\* いくつかの歩兵はC3。

† 貴族は、たとえこのゲーム・ターンにそこへ移動したとしても、又は戦闘中に寝返っても、自身の本拠エリアで防御しているときにB3で射撃する。

## ステップ減少 [STEP REDUCTION]



戦力1



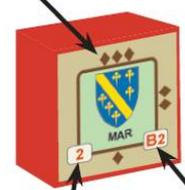
戦力2



戦力3

## ブロック・データ [BLOCK DATA]

戦力  
(最大3)



移動  
(2)

戦闘値  
(B2)

## 3. 0 カード [THE CARDS]

ゲームは 20 枚の移動と 5 枚のイヴェント・カードを持ちます。各年の開始時に、全てのカードがシャッフルされ、5 枚が表面を伏せて各プレイヤーに配られます。次に、プレイヤー諸氏は自身のカードを調べることができます。

## 3. 1 カード・プレイ [CARD PLAY]

両プレイヤーは、1 枚のカードの表面を伏せてプレイすることで、ゲーム・ターンを開始します。次にカードの内容を明らかにします。数字がより高いカードを持つプレイヤーは、そのゲーム・ターンのプレイヤー 1 です (同数の場合には、イングランド軍)。

### 3. 1.1 移動カード [Move Cards]

移動カードは、カードの数値に従って、1 つ、2 つ、3 つのグループ移動を認めます。

### 3. 1.2 イヴェント・カード [Event Cards]

イヴェント・カードは、カード上に標記されたように、プレイヤーに特別なアクションを与えます。イヴェント・カードは、最初に解決されます。

もしも両プレイヤーがイヴェント・カードをプレイすると、両イヴェントが解決され (イングランド軍プレイヤーが最初)、年が終了します。

## 4. 0 移動 [MOVEMENT]

プレイヤー諸氏は、移動することを決して強制されません。カードはプレイしなければなりません、望むならば何もしないで構いません。移動は、取っておくことはできません。

ブロックは、自由に友軍ブロックを通過できますが、敵のブロックを含んでいるいずれかのエリアに進入するとき**停止**しなければなりません。

ブロックは、退却又は再編を除き、ゲーム・ターン毎に一度のみ移動できます。

### 4. 1 主導権 [INITIATIVE]

カードの数値は、各ゲーム・ターンのプレイヤーの順番を決定します。より高いカード (同数ではイングランド軍) がプレイヤー 1 で、最初に**プレイしなければなりません**。

### 4. 2 グループ移動 [GROUP MOVES]

1 つのエリア内の全ての友軍ブロックは、グループです (ノルウェイ人 4.7 を除く)。プレイヤーは、プレイされたカードに応じた数のグループを移動させることができます。例えば、カード 3 は、3 つまでのグループに移動することを認めます。プレイヤーは、グループ内のいかなる数のブロックも、その移動値 (2.13) 内の 1 つ以上のエリアに移動させることができます。

**例:** Buchan 内のグループで、プレイヤーは Angus、Fife、Mar、Badenoch、Strathspey、Moray、Atholl の 1 つ以上にブロックを移動させることができます。

### 4. 3 境界線限度 [BORDER LIMITS]

緑と赤の 2 つの境界線色があります。移動フェイズ毎に、最大で 6 つのブロックが緑の境界線を越えることができ、2 つが赤い境界線を越えることができます。**赤い境界線を越えているブロックは、停止しなければなりません**。

境界線限度は、各プレイヤーに適用されます。それ故、両プレイヤーが同じ赤い境界線を越えて、2 つのブロックを移動させることができます。

**例:** もしも BUCHA の 6 つのブロックが ANGUS に移動すると、STRATHSPT のブロックは ANGUS に移動できません。ただし、MAR の 2 つのブロックは、ANGUS に移動できます。

### 4. 4 アングロ・スコットランド境界線 [ANGLO-SCOTTISH BORDER]

アングロスコットランド境界線は、赤又は緑の点線です。イングランドに進入しているブロックは、停止しなければなりません。ブロックは、もしも赤い破線を越えて Teviot に進入したら停止しなければなりません。

各移動ポイントは、**1 ブロック**のみに境界線を越えることを認めます (ただし、もしも同じエリアを攻撃していると、1 つのグループとして闘うことができます)。例えば、3 のカードは、3 つのブロックに境界線を越えることを認めます。

退却/再編 (5.5) と越境襲撃 (5.9) も参照してください。

### 4. 5 エリアの支配 [AREA CONTROL]

エリアは、友軍、中立、敵支配下のいずれかです。エリア支配の変更は、**直ちに有効**です。

**友軍 [Friendly]:** あなたのブロックによって単独で占められている。

**敵 [Enemy]:** 相手側のブロックによって占められている。

**競合状態 [Contested]:** 未解決の戦闘。

**中立 [Neutral]:** カラのエリア。

### 4. 6 拘束 [PINNING]

競合状態のエリア内では、攻撃しているブロック (予備を含める) は、同数の防御ブロックの移動を妨げます。

防御側 (プレイヤー 2) は、どのブロックが拘束されるか**選択**できます。「非拘束状態」のブロックは通常に移動して攻撃できますが、戦闘に進入するために敵によって使用された境界線を越えることはできません (予備を含める)。

### 国境線移動の例 [Border Movement Example]

イングランド軍は移動 2 をプレイし、2 つのブロックにアングロ・スコットランド国境線を越えることを認めます。これらは Annan (カラ) 内に移動し、Galloway 内を攻撃するために移動を継続します。両方のイングランド軍ブロックは、戦闘のラウンド 1 に到着します。

### カード・プレイ [Card Play]

プレイヤー諸氏は、イヴェント・カードをプレイしているときにパスを選択できますが、移動と同様に効果は未来の使用のために取**っておけません**。プレイヤー諸氏は、この年にプレイされた相手側のカードを調べることができます。

### ブラック・ダグラス [The Black Douglas]

この戦争で最も空想化された人物の一人が、凶悪な戦士、大胆なゲリラ、敵を恐れさせた聡明な野戦司令官ジェームズ「ザ・ブラック」ダグラスである。

ダグラスの性格は、短気な父親サー・ウィリアム・ダグラスから受け継いだものだった。ウィリアムは、ジョン・ベイリヤル王のイングランド王への嘆願を軽蔑しており、決してエドワードにお辞儀をしない数少ないスコットランド人の一人だった。ウォレスの初期の仲間、ダグラスはアーヴァインでの総崩れの後に捕らわれ、1299 年にロンドン塔内で死んだ。

彼の息子は、断然父親の死の復讐をしようとした。ブルースに最も忠実な副官の一人だった。ジェームズ・ダグラスは、野戦だけでなく攻囲戦中も同様に自身の価値を立証した。ダグラスは、よく守られた城や要塞でさえ進入する方法を見つけることに長け、彼の手に落ちた守備隊への残忍な報復は伝説的だった。

死の床で、ブルースは彼の心臓を神の敵が破れるところを目撃できる、聖地の戦場に運ぶことをダグラスに頼んだ。

それ故に、1330 年にダグラスとスコットランド騎士の大部隊は、アルフォンソ十一世がグラナダのムーア人に対して戦役を実施したカスティルに出帆した。ブルースの心臓を持っているダグラスは、3月 25 日にテバス・デ・アルダレスで軍司令官に任ぜられた。そこで、主力部隊から切り離された彼は、部下の大部分と共に殲滅させられた。ムーア人たちは、最後にイングランドができなかったことを成し遂げた。

### 初期版 [Earlier Editions]

マップ上の緑の境界線は、ゲームの初期版では黒でした。緑と黒の境界線は、同じ限度 (6 ブロック) を持ちます。

### 戦闘でのノルウェイ人 [Norse in Battle]

ノルウェイ人は、他のブロックと別個に移動や攻撃を行うので、主攻撃側 (単独)、あるいは予備の**どちらかで**、攻撃に組み込まれます。

イングランド軍プレイヤーについては、いかなる境界線も閉ざされないで、ノルウェイ人の移動は宣言されなければなりません。エリアの支配は直ちに変わるので、ノルウェイ人の退却選択肢は他の戦闘の成果、又は同じ戦闘で他のブロックの退却によってさえ変化し得ます。

**例:** 6つのブロックがBuchanを占めます。これらはAngusからの3つのブロックとStrathspeyからの2つのブロックによって攻撃されます。合計で5つのブロックが拘束されますが、1つは移動できます(Badenoch又はMar経由で)。

## 4. 7 ノルウェイ人の移動 [NORSE MOVEMENT]

ノルウェイ人のブロックは、他のブロックと個別に移動と攻撃を行います。自身で移動するために、1移動ポイントが要求されます。ノルウェイ人は、沿岸エリアからいずれかの沿岸エリアに海上移動して攻撃できます。ノルウェイ人は、いずれかの友軍沿岸エリア(のみ)に退却又は再編できます。

ノルウェイ人は、決してイングランドに進んでくず又は海上移動カードを使用できません。

**重要:** ノルウェイ人の移動は、宣言されなければなりません(出発場所と到着地の両方)。

## 5. 0 戦闘 [COMBAT]

### 5. 1 戦闘の手順 [BATTLE SEQUENCE]

戦闘は、全ての移動が完了した後に1つずつ闘われます。各戦闘は、次の戦闘が闘われる前に完了しなければなりません。プレイヤー1は、いかなる敵ブロックも調べる前に、どの戦闘を最初に闘うかを決定しなければなりません。現行戦力を前方に維持するように倒すことで、ブロックの内容を明らかにします。その戦闘が完了した後に、全てのブロックを立てた状態に戻し、プレイヤー1は次の戦闘を選択します。ただし、事前に戦闘の順番を決めておく必要はありません。

### 5. 2 ケルト人の特性 [CELTIC UNITY]

アルスター [Ulster] 又はウェールズ [Wales] からの兵士は、戦場では完全に信頼できるわけではありませんでした。戦闘でアルスターとウェールズのブロック(歩兵と弓兵の両方)が明らかになるときに毎に、各ブロックについてサイを1つ振ります。

1~4: 効果なし

5~6: ブロックは引きプールに行く。

### 5. 3 戦闘ラウンド [COMBAT ROUNDS]

戦闘は、最大3戦闘ラウンドで闘われます。もしも3番目のラウンド終了時までには戦闘が完了しなければ、攻撃側は退却しなければなりません。退却先を隠匿するために、全てのブロックを立てて裏返します。

#### 5. 3.1 戦闘ターン [Combat Turns]

各ブロックは、戦闘ラウンド毎に1戦闘ターンを持ちます。自身の戦闘ターンに、ブ

ックは射撃、退却、パスができます。戦闘ターンのシークエンスは、戦闘値に依存します。全ての「A」ブロックは「B」ブロックの前に射撃し、次に「C」ブロックが射撃します。防御している「A」ブロックは、攻撃している「A」ブロックの前に射撃する等です。全てのブロックが1戦闘ターンを行ったら、1つの戦闘ラウンドが闘われたこととなります。必要に応じて、2番目又は3番目のラウンドを繰り返します。

**例:** 騎士(B3)とイングランド歩兵(C2)が、スコットランド貴族(B2)と歩兵(C2)を攻撃します。各戦闘ラウンドの順番は、スコットランド貴族、イングランド騎士、スコットランド歩兵、イングランド歩兵です。

#### 5. 3.2 戦闘予備 [Combat Reserves]

プレイヤーは、異なる境界線を介して、あるいは2つ又は3つのグループを使用して攻撃できます。主攻撃グループは、移動中に宣言しなければならず、1つのエリアで開始し、一緒に移動し、1つの境界線を越えて戦闘エリアに進入しなければなりません。攻撃している他の全ブロックは、予備状態に置かれます。

**例:** イングランド軍プレイヤーは、ANGUSに4ブロックとMARに2ブロックを持ちます。両グループ(2つの移動)は、BUCHANを攻撃します。攻撃側は、ANGUSグループを自軍の主攻撃と宣言します。

予備ブロックは、ラウンド1に射撃、退却、命中を受けることができません。予備は、ラウンド2の開始時に内容を明らかにされるか、又はもしも戦闘が終了したら隠蔽状態に留まります。予備は、たとえ他の全ての友軍ブロックが除去されても到着します。それ以後、それらは通常の戦闘ターンを行います。

**注記:** 戦場の支配は、もしも攻撃側がラウンド1に防御側の増援が到着する前に全ての防御側を除去したら、変更されます。元の攻撃側は、いまやラウンド2と3について防御側です。新たな攻撃側は、もしも勝利しなければラウンド3の後に退却しなければなりません。

#### 5. 3.3 戦闘増援 [Battle Reinforcements]

プレイヤー2によって競合エリア(戦闘)に移動させられた全てのブロックは、ラウンド2に到着する予備です。

**例:** イングランド軍プレイヤーは、4つのブロックでAngusからスコットランド軍の2つのブロックが防御しているBuchanを攻撃します。スコットランド軍は、3つのブロックをMarayからBuchanまで、ラウンド2に到着する増援として移動させます。

### シルトロン隊形 [Schiltroms]

シルトロンは、徒歩の兵士が巨大な四角方陣(又は卵型)に集中し、重騎兵の致命的な突撃に対抗するために長槍を装備した隊形である。必要ときに防御線を崩すために突撃できるよう、しばしば隊形の中央部が増強された。

フォルカークでウォレスによって考案された防御戦術を、ブルースは移動や攻撃隊形の能力を持つ歴戦の勇士を雇うことで改良し、このアイデアは後にスイスのバイクマンによって破壊的な効果を持つまでに洗練された。集中した遠距離射撃(弓矢や大砲)には常に脆弱だが、シルトロンは戦場での騎士の力を減少させる革命的な戦術だった。

### □シルトロン隊形(選択ルール) [Schiltroms]

スコットランドのシルトロン隊形を含む戦闘のダイナミックさを反映させるため、戦闘でイングランド陣営が弓兵を持たないときには、全てのスコットランド歩兵は+1(C3=C4)で射撃します。

### 長弓 [The longbow]

戦争は、イングランドの長弓にとって実験場で、この兵器は100年戦争中にフランス軍を恐れさせた。長弓は350~400ヤードに射程を持つが、100~175ポンドの体躯と広範な訓練を必要とした。エドワード一世はこの恐るべき兵器の潜在能力を最初に認識し、その能力は中世の戦場に革命を起こした。

スコットランド軍の弓兵は、少数の短弓兵とエトリック森の投石兵に過ぎず、イングランド軍長弓兵の敵ではなかった。

### 攻撃側 [Attacker or defender]

両プレイヤーが戦闘の前に移動するので、あるプレイヤーはいくつかの戦闘では防御側で、いくつかでは攻撃側になり得ます。

### 戦闘予備 [Combat Reserves]

主攻撃ブロックたちは、同じエリア内でターンを開始し、一緒に移動し、同じ境界線を越えて戦闘に入らなければなりません。他の全てのブロックは、予備状態です。主攻撃ブロックは、任意に予備状態に置けません。

あなたの主攻撃ブロックを攻撃しているエリア内に置き、予備は到着して使用されるまで境界線内に保持されます。

ケルト人の特性チェックを受ける予備は、戦闘ラウンド2にそれらの内容が明らかになるまでサイを振りません。

### 境界線越え [Closing Borders]

あるエリアを攻撃又は増援しているブロックのみが、境界線を越えます。戦闘を開始しないプレイヤー1による移動は、いかなる境界線も越えません。

例えば、プレイヤー1(スコットランド軍)は、2つのブロックをBadenochからAthollまで移動させ、Badenochはカラのままにします。プレイヤー2(イングランド軍)は、Athollを攻撃します。どちらのプレイヤーも、Atholl~Badenoch境界線を介して退却できますが、どちらかが先にそれを行ったら、敵に対して境界線が閉ざされます。

## 5. 4 戦闘の解決 [COMBAT RESOLUTION]

自身の戦闘ターンに、各ブロックはその現行戦力と同数のサイコロを振ります。ブロックの戦闘値以下の各サイの目について、1命目が獲得されます。

**例:** 3ステップを持つ騎士が、3つのサイコロを振ります。騎士はB3の戦闘値を持ち、1、2、3の目が命中を意味します。4、5、6の目は、はずれです。もしもサイの目が2、4、5であったら、騎士は1命中を獲得し、2がはずれです。

### 5. 4.1 戦闘命中 [Battle Hits]

戦闘は、同時ではありません。全ての命中は、直ちに適用されます。敵のブロックは、個別に目標になりません。各命中は、最強の敵ブロックに適用されます。もしも複数のブロックが最高の戦力を持つと、所有者が減少させるブロックを選択します。

**例:** イングランド軍のブロックは、3命中を与えます。スコットランド軍プレイヤーは、3つの4ステップ・ブロックを持ち、各ブロックに1命中を適用して全てが3ステップに減少します。

### 5. 5 退却 [RETREATING]

各ブロックは、自身の通常戦闘ターンに退却(攻撃の代わりに)できます。

- ブロックは、隣接する友軍又は中立のエリアに退却しなければなりません。ブロックは、競合状態又は敵のエリアに退却できません。ブロックは、使用可能なエリアに退却できます。
- もしも同時に複数のブロックが退却する資格を持つと、退却する到着地を隠匿するために、それらを全て立てます。
- 再編するためと、3ラウンド後の強制的な退却では、境界線限度が各戦闘ラウンドに適用されます。
- 境界線の支配: ブロックは、敵プレイヤーによってその戦闘に進入するために使用された境界線を通過して退却できません。もしも両プレイヤーが同じ境界線を使用していたら、プレイヤー2のみがその境界線を通過して退却できます。
- 要求されたときに退却できないブロックは、除去されます(5.8)。
- イングランド軍ブロックは、スコットランド国内に進入する退却/再編ができません。スコットランド軍のブロックは、イングランド国内に進入する退却/再編ができません。
- ノルウェイ人の退却/再編については、4.7を参照してください。

### 5. 6 再編成 [REGROUPING]

戦闘が終了したとき、勝者は直ちに再編ができます。全ての勝利ブロック(いかなる予備も含める)は、隣接する**いずれかの**友軍又は

は中立のエリアに再編できます。

**重要:** 退却(5.5)の全てのルールと限度は、境界線の支配を除き、再編に適用します。

## 5. 7 貴族の捕獲 [CAPTURING NOBLES]

貴族が戦闘で除去されたときには、直ちに敵陣営に変更され(ブロックの色を交換する)、戦力1で予備状態に置かれます。捕獲された貴族は、次の戦闘ラウンド開始時に新たな陣営のために闘います。

**例外:** スコットランドの貴族MORAYは、決して忠誠を変えません。もしも戦闘で死んだら、Morayは永久に除去されます。

## 5. 8 除去されたブロック [ELIMINATED BLOCKS]

非貴族ブロックが取り去られたときには、プレイヤーの引きプール内に置かれ、イングランドの封地徴兵、又はスコットランドの冬季補充の間にゲームに復帰できます。

**例外:** もしも戦闘で死ぬか、又は要求されるときに退却できなければ、黒十字を持つブロック(サイドバー)は永久に除去されます。もしもこれらのブロックが略奪カード、越境襲撃、冬季損耗によって取り去られると、解散して引きプールに置かれます。

## 5. 9 越境襲撃 [BORDER RAIDS]

スコットランド軍プレイヤーは、イングランドを襲撃できます(停戦中を除く)。国境線を越えるためには、ブロック毎に1移動ポイントかかります。

もしも1つ以上のスコットランド軍ブロックがイングランドを占めると、イングランド軍プレイヤーは各ゲーム・ターンの終了時に非貴族ブロック1つを除去しなければなりません。イングランド軍プレイヤーは、どのブロックを取り去ったか内容を明らかにする必要があります。

もしもイングランド軍プレイヤーが盤上に貴族ブロックのみを持つと、ブロックは除去されません。襲撃しているブロックは、イングランド内で冬営できません。

## 6. 0 王 [KINGS]

### 6. 1 イングランド王 [ENGLISH KINGS]

Edward ブロックは、戦闘で死ぬか又は1306年を終了するまでは、エドワード一世であらわします。どちらかが起きた場合、エドワード二世になります。エドワード二世への変更は、2つの影響があります。:

- エドワード二世は、スコットランドで冬営(7.4)できません。
- もしもエドワード二世が戦闘で除去されたら、スコットランドはサドン・デス勝利で勝ちます(9.1)。

## 長脛王エドワード [Edward the Longshanks]

エドワードは中世をリードする君主の一人だった。彼は、法改革の先駆者、司法の建築家、財政の改革者、議会政府の創始者として注目された。欧州の王や法王は彼を高く評価し、かつてエドワードのような君主がイングランド貴族を統治したことはなかった。

ただし、ルイスの詩では、エドワードを勇敢なライオンと誇り高く、獐犷な一と比較して、狡猾で信頼できないとも謳っている。晩年には、エドワードの正義への関与は、無慈悲な司法殺人に及んだ。彼はスコットランド戦争を、2つの国家間の戦争ではなく叛乱と見なしており、それ故騎士道精神は当てはまらなると信じていた。残酷な処刑と無法が戦争を特徴づけた。

エドワードの行為は、彼の王としての正当性を保護し、強化すべく、強烈な決意に推し進められた。彼はマキャヴェリ的戦略家というよりも、経験豊富な機会主義者だった。いとこで同盟者のスコットランド王アレクサンダー三世が1286年に死ぬ前に、彼がスコットランドに野心を持っていたかどうかは疑わしい。しかし、カラの王位を巡るブルースとベイリヤル間の争い(歴史的に「大空位時代」として知られる)の裁定を下すよう、彼がスコットランドの有力者から頼まれたとき、長期間でないにしてもスコットランド全土の統治権を要求することを躊躇わなかった。

1263~1267年の戦場の勇者モンフォールの叛乱、1270年の教皇ウルバヌスIV世の十字軍、1277年、1282~1283年と1294年~1295年のウェールズ戦争、エドワードは、有能な軍事司令官として、兵士、装備、糧食を徴収した。エドワード一世がスコットランドからいなくなるか死ぬときのみ、スコットランドの勝利があった。

## 黒十字ブロック [Black Cross Blocks]

スコットランド軍	イングランド軍
• Wallace	• 軽騎兵 [Hobelars]
• Moray	• Edward I
• ノルウェイ人 [Norse]	
• フランス人騎士	

## 寝返り戦闘 [Defection Battles]

戴冠式イベント又は使者カードによって発生した寝返り戦闘は、通常の戦闘のごとく闘われます(最大3ラウンド、勝者は再編できる等)。

## 戴冠式&イングランドのイベント・カード [Coronation & English Event Card]

もしもイングランド軍もまたイベント・カードをプレイしたら、最初に解決されます(4.1)。スコットランド軍は、自身のカードを戴冠式又は列記されたイベントとして使用するかどうか決めるために、イングランド軍ターンの後まで待つことができます。

## 襲撃と停戦 [Raids and Truces]

スコットランド軍は、たとえイングランド国内がカラでも、停戦中に越境襲撃を發動できません。すでにイングランド内にあるスコットランド軍ブロックは、停戦中そこに留まることができます(しかも、イングランド軍プレイヤーはブロックを取り去らなければなりません)。

## 6. 2 スコットランド王 [SCOTTISH KINGS]

スコットランドは、プレイの開始時に王ブロックを持ちません。ゲーム毎に一度、スコットランドは王を戴冠できます。即位には、Bruce、Comyn、Balliolの3人の候補者がいます。:もしもスコットランド王が戦闘で死んだら、イングランドはサドン・デス勝利で勝ちます(9.1)。

### 6. 2.1 ブルース又はカミン [Bruce or Comyn]

Bruce又はComynのどちらかを戴冠させるためには:

- Wallaceが死んでいなければなりません。
- 候補者はFifeに位置していなければなりません。
- スコットランド軍プレイヤーはいずれかのイベント・カードをプレイし、通常のイベントの代わりに「戴冠式」を宣言しなければなりません。

次に、Fifeに王ブロックが完全戦力で置かれます。候補者ブロックはプレイに留まり、通常の貴族ルール下にある、他のファミリー・メンバーをあらわします。

もしもBruceが王になると、**Morayを除く**全てのComyn派貴族が直ちにイングランドへと離反し、又はもしもComynが王になると、全てのBruce派貴族がイングランドへと離反します。解決しているいかなる戦闘も、離反している貴族を攻撃側として、**直ちに**闘われます。

### 6. 2.2 ベイリヤル王 [King Balliol]

1301年に開始して、他の王が即位していないという条件で、フランスに追放されたベイリヤル王を即位させるために戻すことができます。2つの条件があります。:

- フランス人騎士がマップ上に存在しなければなりません。
- スコットランド軍プレイヤーはいずれかのイベント・カードをプレイし、通常のイベントの代わりに「王の帰還」を宣言しなければなりません。

Wallaceの生死は問われません。王ブロックは、直ちに完全戦力でフランス人騎士と共に配置されます。全てのBruce派貴族は、直ちにイングランドへと離反します。解決しているいかなる戦闘も、離反している貴族を攻撃側として、**直ちに**闘われます。

## 7. 0 冬営 [WINTERING]

ゲーム年は、もしも両プレイヤーが同時にイベント・カードをプレイするか、又は全5枚のカードがプレイされた後に終了します。カードは、決して翌年に持ち越すことができません。

年が終了するときには、特別な冬季ターンがあり、この間にいくつかのブロックを解散

し(引きプールに戻す)、プレイヤー諸氏は翌年の準備をします。以下の**正確な**順番で、冬季アクションをプレイします。

### 7. 1 貴族の帰還 [NOBLES GO HOME]

貴族は、解散できません。

最初に、全てのイングランド貴族をその本拠エリアに移します。もしもそのエリアが敵によって占められていると、イングランド貴族は現行戦力でスコットランドに寝返ります。

次に、全てのスコットランド貴族をその本拠エリアに移します。もしもそのエリアが敵によって占められていると、スコットランド貴族は現行戦力でイングランドに寝返ります。

**例外:** MORAY は、本拠地に移動するか、又はその場に留まることが**できません**(城塞限度に従う)。彼は、**解散**もできます。

### 7. 1.2 ブルース&カミン [Bruce & Comyn]

BruceとComynは、2つのエリアの**どちらか**に移さなければなりません。もしも彼らの**両本拠**エリアが敵によって占められている場合にのみ、彼らは寝返ります。**新たな所有者**は、変換したブロックを**どちらか**の本拠エリア内に置くことができます。

## 7. 2 スコットランド王 [SCOTTISH KING]

王は、いずれかの友軍又は中立の大聖堂に移るか、その場に留まるか(城塞限度に従う)、解散することができます。

### 7. 3 イングランド軍の解散 [ENGLISH DISBANDING]

イングランド内の全ブロックは、解散しなければなりません。

#### 7. 3.1 騎士、弓兵、軽騎兵 [Knights, Archers, Holbelars]

弓兵、騎士、軽騎兵は、解散しなければなりません(例外:7.4を参照)。

#### 7. 3.2 イングランド軍歩兵 [English Infantry]

歩兵(WalesとUlsterを含める)は、城塞限度に従いスコットランド内に留まるか、又は解散**できません**。城塞限度を超過する歩兵は、**解散しなければなりません**(所有者の選択)。

### 7. 4 エドワード王の冬営 [EDWARD WINTERING]

もしもスコットランド内に位置していたら、Edward Iはそこで冬営するか、又は解散できます。

- Edward IIは、スコットランド内で冬営できません。
- どちらの王も、イングランド内で冬営できません。
- Edward Iはスコットランド内で2連

## スコットランドの貴族 [The Scottish Nobility]

スコットランド貴族ブロックの戦闘での除去は、その貴族の死亡を意味するわけではありません。貴族たちはしばしば戦闘で捕虜となり、家来や後継者の忠誠を保証するための身代金を確保しました。ときには、短い拘留期間の後、捕虜になった貴族は赦されて捉えた者に忠誠を誓うことが認められました。戦場での貴族の死は、一族からの新たな封建君主の誕生を意味し、彼らはしばしば先代とは異なる理想を持っていました。

完全な覇権下にあることで、決して消すことができなかつたイングランドへの憎悪は減少しました。イングランドのラナーコスト・クロニクルによると、当時の戦争についてこう書かれています。:

「前述のこれら全ての戦役で、スコットランドは分割され、ときには父親がスコットランド陣営で息子はイングランド陣営、あるいはその逆、兄弟で陣営が異なることもあり、同じ個人でも陣営を変えることがあった。しかし、イングランド側に寝返った者たちは、強力な方につくか、イングランドに所持する土地を守るためについたに過ぎず、たとえ親がそうでなくても、本心は常に彼らの人民と共にあった。」

## イングランドの徴兵 [The English Levy]

中世の慣習により、イングランド王はしばしば大貴族たちに軍を起すことを求めた。ときにはフランスで、ときにはスコットランドで、ときには両方で闘うために。経済と政治の現実、フランスでの戦いを要求し(イングランド王にとって遥かに重要な2つのエリアだった)、結果的に毎年スコットランドで大規模戦役が起きることはなかつた。

ゲームでは、イングランド軍プレイヤーは、スコットランドでの大規模戦役に傾注できます。うまくすれば、1年でモレイを遙か北方に追いやることも可能です。ただし、メンティス又はファイフでエドワード一世と共に冬営することは、しばしば北方ハイルランドで戦役を行うための唯一の現実的な方法です。

## 補充の蓄積 [Saving Replacements]

補充ステップは、取っておくことができません。使用できなかったステップは、放棄されます。

## 貴族の本拠エリア [Noble Home Areas]

貴族ブロックは、たとえ他のブロックに余地をつくるためでも解散できません(Morayは除く)。

続して冬季を費やすことができず、1306年のスコットランド内も不可です。

もしも Edward I がスコットランド内で冬営すると、全ての赤ブロック（貴族を除く）は、そのエリアの城塞限度にかかわらず、彼と共に冬営できます。

**警告：** Edward が冬営するときには、この冬季に封地徴兵はなく、イングランドは翌年はカラで開始します。

## 7.5 スコットランド軍の解散 [SCOTTISH DISBANDING]

スコットランド軍のブロックは、城塞限度に従いエリア内に留まるか、又は解散できます。城塞限度を超過する非貴族は、解散しなければなりません（所有者の選択）。

**例外：** Wallace は、2ステップを獲得する Selkirk に移すことができます（敵に占められていない限り）。

## 7.6 冬季補充 [WINTER BUILDS]

友軍のエリアは、その城塞限度に一致する補充ポイント（RPs）を創出します（Angus=2RPs）。大聖堂は、そのエリアのスコットランド軍城塞限度に+1RPを加えます。

### 7.6.1 フランス人騎士 [French Knights]

もしもスコットランド軍が8+の貴族を支配すると、スコットランド軍引きプールにフランス人騎士を加えます。いったん引かれたら、ブロックは除去されるまでプレイに留まります（5.8）。

### 7.6.2 スコットランド軍の補充 [Scottish Builds]

各RPは、以下のいずれかに使用されます。:

- ・ プールから1つのブロックを引き、戦力1で同じエリア内に配置します。
- ・ 同じエリア内に存在しているブロックに1ステップを補充します。

RPは、補充又は引きのいずれかの組み合わせで使用できます。1つのブロックに、複数ステップを加えることができます。プレイヤー諸氏は、引いた直後のブロックにステップを加えることができます。RPは取っておくことができません。

ブロックを引いているときには、城塞限度が守られなければなりません。例えば、もしも Buchan に2つのブロックがすでにあれば、追加のブロックを加えることはできません。

もしもノルウェイ人あるいはフランス人が Lanark 又は Badenoch（内陸部）のために引かれたら、異なるブロックを引きます。

### 7.6.3 イングランド軍の補充 [English Builds]

イングランド軍プレイヤーは、友軍エリア

から創出されるRPsを、そこに位置する歩兵又は貴族を増強させるためにのみ使用できます。イングランド軍プレイヤーは、イングランド軍引きプールからブロックを配置するためにRPsを使用できません。

## 7.7 イングランド軍の封地徴兵 [ENGLISH FEUDAL LEVY]

イングランド軍プレイヤーは、Edward I がスコットランド内で冬営しているときを除き、封地徴兵によって新たなブロックを受け取ります。

- ・ 引きパイル内の全ブロック（表面を伏せて）をシャッフルします。
- ・ パイル内の半数（端数切り上げ）を引き、イングランド内に**完全戦力**で配置されます。

## 7.8 新たなカード [NEW CARDS]

デッキをシャッフルし、各プレイヤーに新たな5枚のカードを配り、次の年をプレイします。

## 8.0 シナリオ [SCENARIOS]

### 8.1 ブレイブハート [BRAVEHEART]

ダンバーの戦い後、スコットランド貴族は奴隷に落ちぶれて面目をつぶされた。しかし、敗北の灰の中から2人の勇気ある若者が立ち上がり、万難を排して戦いを続けた。

ウィリアム・ウォレスは、1294年に盗賊になった。彼のイングランドに対する凶悪なゲリラ戦は、1297年のラナークの略奪で頂点に達した。突如、無敵のイングランドは、もはや無敵でないように見えた。一方、スコットランド北部の大地主一族の1つからの若き騎士アンドリュウ・デ・モレイは、ハイランドで流血の蜂起を行った。

スコットランドは、1296年の秋以来すでに不満による突発的な抵抗がはびこり、1297年春までに叛乱に枠組みが拡大された。これら2人によって起こされた火事を消しとめるために、長脛王（エドワード一世の異名）は、7年間をかけた。

### 期間 [DURATION]

一方の陣営がサドン・デス勝利を達成しない限り、1297年から1305年まで。

### イングランド軍の配置 [ENGLISH DEPLOYMENT]

以下に列記されたブロックを完全戦力でマップ盤上に配置します。:

**貴族 [Nobles]:** 全ての貴族 (Bruce, Moray, Gallowayを除く) を本拠エリア内。Comyn は、Baldenoch内に配置します。

**ロジアン [Lothian]:** Cumbria 歩兵。

**メンティス [Mentith]:** Northumber 歩兵。

**イングランド [England]:** 他の13個のブ

## カミン&ブルース [Comyn & Bruce]

スコットランドの支配を巡るブルース派閥とカミン派閥との間の苦い戦いは、紛争と定義されている。ロバート・ザ・ブルースは、1286年のアレクサンダー三世の死後、彼の一族が不当に否定されていたスコットランドの王位を勝ち取ることを決意した。最初の紛争中（1297~1304年）に、ブルースの忠誠は、彼の主な優先度が国家の独立ではなく王位の獲得に変化したことが窺われる。

一方のカミンは、スコットランドで最も強力な「戦争派閥」の1つで、亡命したジョン・ベイリヤル王の強力な支持者だった。これは、彼らをブルースの自然な敵だけでなく、イングランドの情け容赦ない敵対者とした。彼らは1928年のウォレスの敗北の後に、イングランドに対する叛乱を導き、イングランド王が彼らの領土の保全を認めた1304年に、エドワードと東の間の和平を結んだ。バドノックの君主ジョン「ザ・レッド」カミンが1306年にダムフライズ教会でブルースに殺されたときだけは、カミン一族は解放の道を外れてイングランドと固い同盟を結んだ。

### 古き同盟 [The Auld Alliance]

アングロ・フランス紛争は、スコットランドで戦争を遂行するためにエドワードの能力を要求した。1295年のフランス王フィリップによるイングランド海運に対する襲撃は、王国中にヒステリーを起させ、イングランドは主要な注意を南方に向けてることになった。1297年の破滅的なフランドル戦役は、海峡を越えて心配事を募らせた。

1302年までに、フランスが亡命したジョン・ベイリヤル王をスコットランド王位に戻すため、大規模な騎士部隊をアッティスの宮廷に送ることを計画しているという噂がイングランドに届いた。ベイリヤル王朝が彼の費用で再興されることも恐れられた。ロバート・ザ・ブルースは、反乱者からエドワード一世の正統派に寝返った。エドワードは、スコットランドにイングランドの権威が確立されたら、ブルースを王にすると約束した。

1302年7月11日、フランスのスコットランド侵攻の脅威は、永久に粉砕された。フォルカークでウォレスが発案したシルロン戦術を採用したフランスの13,000名の兵士は、7,500のフランス騎士軍をコルトレークの戦いで潰滅したのだ。

この悲惨な知らせがスコットランドに届いたとき、解放の火は消え、エドワードは大胆にも、彼の全ての関心をブルースとその連合を終わらせることに向けた。1304年までに、戦争一2年前にはスコットランドの解放によってほぼ勝利しかけていた一は、終了した。ただし、別の戦争が始まるうとしていた。

### 1320年4月6日、アーブローズ宣言 [Declaration of Arbroath, April 6, 1320]

もしも、彼（スコットランド王ロバート・ザ・ブルース）が、自身の始めた独立を放棄し、我々の王国をイングランドやイングランド人に従わせることがあれば、我々は彼を敵とし、我々の権利を奪う破壊者となし、別の王を立てることを厭わない。我々が討ち滅ぼされても、我々とその子孫たちが100人でも残っているかぎり、決してイングランドの法に従うことはない。我々が戦うのは、栄光や名誉のためでも、富のためでもなく、ただ自由のためなのだ。この独立のために、高潔な我々は決してあきらめず、そしていかなる犠牲をも怖れない。

ロックを、表面を伏せてイングランド軍引きプール内に入れ、4つのブロックを引いてイングランド内に置きます。

## スコットランド軍の配置 [SCOTTISH DEPLOYMENT]

以下に列記されたブロックを完全戦力でマップ盤上に配置します。:

- アナン [Annan]: Bruce,
- ガロウエイ [Galloway]: Galloway,
- ファイフ [Fife]: Wallace, Douglas, Barclay,
- モレイ [Moray]: Moray, Fraser,
- ストラスペイ [Strathpey]: Grant,

スコットランド王 (6.2) とフランス人騎士 (7.61) は、マップ外です。他の7つのブロックをスコットランド軍引きプール内に表面を伏せて置きます。

## 8. 2 ブルース [THE BRUCE]

1304年2月のジョン・カミンによる長脛王への降伏交渉の後、スコットランドにつかの間の平和が回復する。ロバート・ブルースは、カミンの叛乱を支援しておらず、スコットランド王位を彼に約束したエドワードの裏切りを許せなかった。ブルースは、玉座について郷土人たちに叛乱を吹き込むため、同情した貴族たちと共謀した。1305年8月にウォレスの残忍な処刑の知らせが広がると、達成を容易にした。

ブルースとカミンは、ダムフライズ教会で単独会見した。彼らはブルースの計画の妥当性を巡って激しく非難し合い、ブルースのナイフがカミンの心臓を貫くことで終わった。

スコットランド聖職者の赦免により、ブルースは叛乱勃発10周年の1306年3月10日にスコーンで即位した。カミン支持者に対する内戦とイングランドからの差し迫った攻撃に直面して、ブルースは必死に軍隊を招集し、最悪の事態に備えた。

## 期間 [DURATION]

一方の陣営がサドン・デス勝利を達成しない限り、1306年から1314年まで。

## イングランド軍の配置 [ENGLISH DEPLOYMENT]

以下に列記されたブロックを完全戦力でマップ盤上に配置します。:

- 貴族 [Nobles]: 全6つの Comyn 貴族 (Moray は不可) をその本拠エリア内に。
- モレイ [Moray]: Cumbria 歩兵。
- メンティス [Mentieth]: Mentieth, Northumber 歩兵。
- ロジアン [Lothian]: Durham 歩兵。
- ラナーク [Lanark]: Stewart, Westmor 歩兵。
- イングランド [England]: 他の11個のブロックを、表面を伏せてイングランド軍引

きプール内に入れ、6つのブロックを引いてイングランド内に置きます。

**重要:** Edward I は 1306 年の終了時に死亡し、王のブロックは Edward II になります (6.1 を参照)。Edward I は、1306 年にスコットランド内で冬営できません。

## スコットランド軍の配置 [SCOTTISH DEPLOYMENT]

以下に列記されたブロックを完全戦力でマップ盤上に配置します。:

- 貴族 [Nobles]: Dunbar, Lennox, Atholl, Mar をその本拠エリア内に。Bruce をキャリック [Carrick] 内に配置します。
- ファイフ [Fife]: 王, Douglas, Barclay,
- レノックス [Lennox]: Campbell,
- キャリック [Carrick]: Lindsay,

Wallace と Moray (死亡) を脇に置きます。フランス人騎士 (7.61) は、マップ外です。他の7つのブロックをスコットランド軍引きプール内に表面を伏せて置きます。

## 8. 3 キャンペーン・ゲーム [CAMPAIGN GAME]

このゲームは、ブレイブハート・シナリオとして開始し、1人のプレイヤーが勝利を達成するまでプレイされます。必要であれば、1314年を越えてゲーム年を延長します。

**覚書:** Edward I は、1306年にスコットランド内で冬営できず、1307年に Edward II となります。

## 9. 0 勝利 [VICTORY]

ゲームの目的は、シナリオの終了時に貴族の過半数を支配することです。ブレイブハート・シナリオでは、もしも1305年の終了時に両プレイヤーが7つの貴族を支配すると、同点の可能性があります。この場合には、もしも Wallace がマップ上にあればスコットランドが勝利し、Wallace が死亡するか引きプール内にあるとイングランドが勝利します。

## 9. 1 サドン・デス [Sudden Death]

以下のときに即時勝利が発生します。:

- ・ ゲーム・ターン終了時に、プレイヤーがイン・プレイにある全ての貴族を支配する。Moray が決してイングランドに寝返らないことを忘れないでください。イングランドがこの方法で勝利するためには、彼が死亡するか又は引きプール内になければなりません。
- ・ もしもスコットランド王が戦闘で除去されると (5.8) イングランド軍プレイヤーは直ちに勝利します。
- ・ もしも Edward II が戦闘で除去されると (5.8) スコットランド軍プレイヤーは直ちに勝利します。

## トーナメント・プレイ [TOURNAMENT PLAY]

トーナメントで陣営を決める好ましい方法は、全てのプレイヤーが密かに E1, E2, E3, S1, S2, S3 の1つを入札することです。

イングランドのプレイへの入札 (E #) は、引きプール内で Edward 王の表面を向けてプレイする年数についてです。王を引く資格を持ちませんが、封地徴兵の規模にはカウントします。

スコットランドのプレイへの入札 (S #) は、1297年にイングランドの封地徴兵で通常の4つに加えていくつ余分にブロックを加えるかです。

トーナメントの主催者は、入札を比較します。相対する入札は互いに相殺され、これらのプレイヤーが対戦します。例えば、E3の入札者はS3の入札者とプレイし、どちらも影響を受けません。

残っている入札者は、可能な限り最近で組み合わされ、実質的な影響はより高い入札者に適用されます。例えば、E2対S1のゲームは実質E1で、Edward は1297年にイン・プレイではありません。

## イベント・カードの説明

○**停戦 [TRUCE]**: 相手側は移動できるが、攻撃できない。スコットランド軍はイングランドに進入できない。停戦は他のイベント・カードを無効にせず、貴族の寝返り戦闘を妨げない (それでも、両イベント・カード解決された後に年は終了する)。

○**糧食 [VICTUALS]**: 1つのグループ内の友軍ブロック間に3ステップを提供する。

○**強奪 [PILLAGE]**: 友軍グループに隣接する1つの敵グループを略奪する。敵ブロックは、2命中を受ける (戦闘損失と同様に適用する)。略奪したステップは、略奪しているグループ内の友軍ブロックに加えることができる。

○**使者 [HERALD]**: 敵の貴族を指名する (Moray は不可)。彼を現行戦力であなたの陣営に変更させるためにサイを振る。

1~4: 成功、5~6: 失敗。

もしも戦闘の結果になったら、寝返っている貴族を攻撃側としてここで解決する。

○**海上移動 [SEA MOVE]**: 1つの沿岸エリアから他の1つの友軍 (カラではない) 沿岸エリア (イングランドを含む) に、1つ又は2つのブロックを移動させる。ノルウェイ人は、このカードを使用できない。



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

(翻訳: 松谷健三 2013.5.29)