

HAMMER OF THE SCOTS™

SEGUNDA
EDIÇÃO

Game Design: *Tom Dalgliesh*
Jerry Taylor

 MARK CHURMS
THE ART OF HISTORY


COLUMBIA
GAMES
3215

HAMMER OF THE SCOTS

INTRODUÇÃO

Hammer of the Scots é um jogo sobre as Guerras Escocêsas de Independência, onde jogador assume o controle dos Escocêses, e o outro dos Ingleses. O objetivo é controlar a maioria dos nobres Escocêses ao final de uma partida.

Existem dois cenários no jogo: *Braveheart* (1297–1305) e *The Bruce* (1306–1314). Cada um pode ser jogado como uma partida independente, o ou em conjunto, numa campanha que envolve ambos os períodos.

TURNOS DE JOGO

O jogo se desenvolve durante um período específico de anos iniciando em 1297 ou no início de 1306. Cada ano é dividido em 5 Turnos de Jogo sendo que cada Turno de Jogo possui 4 fases, divididas na seguinte sequência :

[1] Fase de Cartas

Cada jogador começa o ano com cinco (5) cartas. Em seguida deverá escolher **uma (1)** delas e virá-la com sua *face principal voltada para baixo*. Em seguida ambas serão viradas, o jogador que tiver a carta de maior valor, será aquele que se moverá primeiro. Em caso de empate o jogador *Inglês* ganha.

[2] Fase de movimentação

As cartas de movimento permitem um, dois ou três Movimentos de Grupo, conforme o valor impresso na carta. Todas as peças de um mesmo exército, formam o chamado Grupo. Dependendo do valor do Movimento de uma peça, a mesma pode mover-se até 3 regiões na Fase de Movimento, porém se cruzar uma fronteira vermelha ou uma área ocupada por uma peça inimiga, deverá imediatamente parar.

Inicialmente o jogador 1 move seguido do jogador 2 em seguida, sucessivamente, executando assim a sequência de jogo e definindo situações de batalha futuras.

[3] Fase de Combate

Um combate ocorre quando peças inimigas se encontram em uma mesma região do mapa. O combate é resolvido seguindo uma determinada sequência a ser determinada pelo primeiro jogador. Resolvidos todos os combates as rodadas de [1] a [3] deverão ser repetidas antes do final do ano.

• TURNO DE INVERNO

No final do Ano é jogado o chamado Turno de Inverno, onde os nobres regresam as suas casas (podendo trocar de lado) e os exércitos se alojam em seus quartéis para passar o inverno. Passada esta fase os jogadores recebem reforços e 5 novas cartas para começar o novo ano.

1.0 TABULEIRO

O tabuleiro de jogo representa a Escócia e o Norte da Inglaterra. O jogador Inglês deve se sentar na borda sul do tabuleiro e o Escocês na borda norte.

1.1 REGIÕES

O mapa se divide em regiões que determinam a localização e movimento das peças. Estas regiões estão separadas por fronteiras vermelhas e pretas, que criam restrições ao movimento. As peças não podem se mover entre regiões quando não existem fronteiras entre si, por exemplo: Carrick e Argyll, ou Lothian e Fife.

1.2 LIMITES POR CASTELO

A maioria das regiões possuem um castelo com valores de 1, 2 ou 3. Estes valores refletem mais o valor econômico de uma região do que a força do castelo. Algumas destas regiões abrigam de uma dezena de castelos ou mais. Os limites por castelo determinam quantas peças podem permanecer numa região no turno de inverno, e seu valor equivale ao número de peças de reforços vindas daquela região.

1.3 CATEDRAIS

Existem 3 regiões (Strathspey, Lennox e Fife) que possuem um símbolo azul com uma cruz branca. Estas regiões são as posições das três mais importantes catedrais da Escócia. A igreja Escocêsas com forte influência céltica, apoiava incondicionalmente os rebeldes. Cada catedral tem um valor [1] para os reforços para o jogador escocês no inverno, contudo nada valem para os ingleses. Por exemplo Fife vale três [3] para o jogador escocês, porém somente dois [2] para o inglês.

1.4 REGIÕES DE ORIGEM DOS NOBRES

As regiões de origem dos nobres são quatorze [14] e estão indicadas no mapa por seus escudos heráldicos. A peça com o escudo heráldico de BUCHAN corresponde a região de BUCHAN.

Os nobres possuem uma vantagem (B2=B3, o valor 2 torna-se valor 3) quando defendem sua região de origem, inclusive se moverem para sua região durante o turno de jogo atual, ou se trocam de estado durante uma batalha. Os nobres não utilizam esta vantagem quando atacam sua região de origem

Existem dois nobres que possuem 2 regiões de origem, no caso de BRUCE que tem Annan e Carric. Já COMYN tem Badenoch e Lochaber. Nos dois casos as regiões oferecem os mesmos benefícios para o

Organização do Livro de Regras

Este livro de regras está organizado onde as barras laterais (como esta) contém definições, exemplos e sugestões, regras opcionais, esclarecimentos e comentários históricos para auxiliar o entendimento e fazer com que os jogadores se divirtam com este jogo.

Fog-of-War (Visibilidade de Combate)

O fator surpresa é um aspecto excitante do *Hammer of the Scots*. Tadas as peças são somente visíveis ao jogador qua a controla, sendo exceção quando uma batalha é travada. Este recurso permite o “blefe” e estratégias inovadoras, pois os jogadores nunca sabem o poder de combate ou a identificação da peça adversária.

Hammer of the Scots

Eduardo I ordenou que em seu túmulo na Abadia de Westminster se gravasse o seguinte epitáfio: *Scottorum Malleus – “Hammer of the Scots” – “Martelo dos Escoceses”*. Sem sombra de dúvidas que Eduardo pretendia “martelar” os escoceses até sua completa vassalagem, porém seus golpes servirão para forjar uma nação orgulhosa.

Como a Guerra Começou

De acordo com a história vigente, certos incidentes na Europa fizeram que a Guerra de Independência escocesa fosse deflagrada. Em 1294 a França tentou através de um ardil, controlar o Ducado da Gasconha, uma importante província que nominalmente pertencia a França, porém era controlada por Eduardo I. A guerra que se seguiu a este episódio, fez com que os nobres escoceses enfurecidos com o humilhante governo de Eduardo I, representado pela sua “marionete”, o rei John Balliol da Escócia, fizessem um tratado apoiando os franceses de comum acordo.

Eduardo I, revoltado com esta demonstração de desobediência escocesa, atrasou sua invasão a Flanders para sufocar a rebelião ao norte da região de Tweed. Contudo o rei Francês Felipe não cumpriu a sua parte no trato com os escoceses, que consistia em invadir a Inglaterra, caso Eduardo ataca-se a Escócia e com isso a luta durou pouco. Depois de um brutal cerco e o massacre da metade da população de Berwick (a maior cidade da Escócia), Eduardo moveu-se para o norte até Dunbar. A intenção de romper o cerco de Dunbar, terminou em desastre quando os escoceses se renderam a uma tropa inglesa numericamente inferior.

Com a maior parte da nobreza (incluindo o Rei John Balliol) na prisão e a completa anexação da Escócia a coroa Inglesa, Eduardo considerou que o problema terminara. Ao abandonar a Escócia em 1296, disse com grande arrogância: “Era bom ter-se livrado da merda”. Porém não passaria muito tempo sem que ele tivesse que encarar novamente os escoceses.

Cidades e Campos de Batalha

Em quase todas as regiões são exibidas as povoações mais importantes da época e os principais locais de batalhas da guerra (em vermelho as vitórias inglesas, em azul as escoceses) Isto é apenas representado por motivos históricos, não afetando o desenvolvimento do jogo

HAMMER OF THE SCOTS

apoio e defesa do nobre.

2. EXÉRCITOS

A peças de madeira representam os exército ingleses (vermelhas) e os escoceses (azuis).

Junto com o jogo vem uma folha de adesivos com os desenhos dos escudos representando os nobres, que devem ser coladas nas peças. As etiquetas com a área de fundo azul, são Escocêsas e com a área de fundo vermelha as inglesas. Coloque com cuidado as etiquetas azuis nas peças de madeira azuis e as vermelhas nas peças de madeira vermelhas.

Quando as peças estão na posição vertical é possível visualizar que tipo são e o poder de combate que possuem. As peças de madeira são importantes pois adicionam o elemento surpresa e estratégia ao jogo

2.1 INFORMAÇÃO NAS PEÇAS

As peças possuem símbolos e números que determinam a sua capacidade de movimentação e sua habilidade de combate.

2.11 Força

A força atual de uma peça é igual ao número de triângulos no canto superior da peça, quando a mesma se encontra de "pé". A força determina quantos dados de seis lados (d6) podem ser lançados em combate. Uma peça com 4 de força, lançaria 4d6 (quatro dados de seis lados); uma peça com 1 de força, lançaria 1d6.

A força das peças variam de 1 a 4, sendo que a força máxima de algumas peças são 4, outras 3 ou 2. Cada dano recebido em combate reduz a força da peça, fazendo que a mesma gire 90° para a esquerda. Na nossa barra lateral podemos ver o exemplo da peça do cavaleiro com força 1,2 e 3.

2.12 Valor em combate

O valor em Combate é determinado por uma letra e um número, como por exemplo A1 ou B2. A letra determina quando uma peça pode atacar. Todas as peças do tipo "A" atacam primeiro, seguidas das peças do tipo "B" e do tipo "C". O número indica o dano máximo que pode produzir impacto.

EXEMPLO: Uma peça com valor B1 só conseguirá causar dano com resultado "1" nos dados, porém uma peça B3, conseguirá dano com os resultados, "1", "2" ou "3".

2.2 TIPO DE PEÇAS

2.21 Líderes



Wallace



King

Os Escoceses possuem duas peças de líderes, Wallace e "O Rei" (King). Os ingleses possuem uma peça de líder (Eduardo) que representa a Eduardo I até 1307 e posteriormente. Os líderes são peças que combatem normalmente e possuem movimento de 3, além de outras vantagens (veja a seção 6.0).

2.22 Nobres



Existem quatorze (14) nobres, sendo que cada um é identificado por seu escudo heráldico. Os nobres com fundo verde são leais a facção de BRUCE. Já os nobres com o fundo amarelo são leais a facção de COMYN.

IMPORTANTE: Cada nobre (exceto Moray) tem duas peças, uma vermelha e outra azul. Somente uma destas peças pode estar presente durante uma partida. A versão vermelha é utilizada quando o nobre está apoiando a Inglaterra e a versão azul quando este mesmo nobre está apoiando a Escócia. O controle dos nobres é considerado a forma mais comum de vitória.

2.23 Arqueiros



Os arqueiros são representados por um pequeno escudo atravessado por uma cruz de flechas. O valor dos arqueiros ingleses são peças do tipo B3 e dos escoceses B2.

2.24 Cavaleiros



English



French

Os cavaleiros ingleses possuem a Cruz de São Jorge no seu escudo e um valor de combate do tipo B3. Os escoceses possuem um grupo de cavaleiros franceses que só entram no jogo se utilizadas as regras especiais (seção 9.1). Os dois grupos possuem uma peça especial de cavalaria ligeira com valor B1 (escoceses) e A2 (ingleses)

2.25 Infantaria



English



Scots

A infantaria inglesa possui também a Cruz de São Jorge e o nome de sua região de origem. Os ingleses também possuem uma unidade de infantaria da região de Gales (Dragão Vermelho) e da região de Ulster (cruz verde). A infantaria escocesa recebe seus nome vindas dos clãs mais importantes e possuem a cruz de Santo André, dentro de um escudo oval.

INGLATERRA

PEÇA	MOV.	COMBATE	QTD
Rei (King)	3	B4	1
Arqueiros	2	B3	2
Cavaleiros	2	B3	3
Hobelar	3	A2	1
Infantaria	2	C2*	8
Nobres	2	B2/B3†	13

ESCÓCIA

PEÇA	MOV.	COMBATE	QTD
Wallace	3	A3	1
Rei (King)	3	A3	1
Arqueiros	2	B2	1
Cavalaria	3	B1	1
França	2	B3	1
Nórdicos (ver 4.7)		A2	1
Infantaria	2	C2*	8
Nobres	2	B2/B3†	14

* Algumas peças de infantaria são do tipo C3.

† Nobres atacam como uma peça B3, defendendo suas áreas de origem, caso tenham se movido para a mesma neste turno de jogo ou tenham mudado de facção durante uma batalha.

REDUÇÃO DE FORÇAS



Força 1



Força 2



Força 3

INFORMAÇÃO DA PEÇA

FORÇA
(Máximo 3)



MOVIMENTAÇÃO
(2)

COMBATE
(B2)

HAMMER OF THE SCOTS

Quase todas as peças de infantaria possuem um valor C2, porém existem algumas C3.

2.26 O Nórdicos

A peça NORDICA representa uma possível intervenção da Noruega, que nesse período controlava grande parte da região norte de Ross, incluindo Orkney, as Ilhas Shetland e os clãs de guerreiros de nórdicos da região de Outer Hebrides. Esta peça tem um valor de combate A2, além de habilidades e movimentação especiais. (Ver seção 4.7)



3.1 AS CARTAS

No início do turno de jogo, ambos os jogadores, deverão separar uma carta e coloca-la com sua face voltada para baixo. Em seguida as mesmas são reveladas e a que teve maior valor determinará o jogador vencedor neste turno (no caso de empate a Inglaterra vence).

3.11 CARTAS DE MOVIMENTAÇÃO

As Cartas de Movimentação permitem um, dois ou três MOVIMENTOS EM GRUPO indicado pelo valor da carta.

3.12 CARTAS DE EVENTO

As Cartas de Evento indicam uma ação especial de acordo com o escrito na mesma. As cartas de evento sempre tem suas ações resolvidas primeiro. Caso um jogador tenha uma carta de evento, ele será o vencedor e será o jogador vencedor neste turno. Se ambos os jogadores revelarem uma carta de evento, os efeitos devem ser resolvidos (primeiro o do jogador Inglês) e o ANO termina.

4.0 MOVIMENTO

Os jogadores não são obrigados a mover-se em sua vez. Devem jogar uma das cartas porém podem optar por não fazer nenhuma ação. Não é permitido “guardar” movimentos para serem utilizados mais tarde. As peças podem mover-se livremente através de regiões com peças aliadas, contudo devem **parar** e entrar em combate, quando entrarem numa região com uma peça adversária.

As peças só se movem uma vez por turno de jogo, exceto para RETROCEDER ou REAGRUPAR.

4.1 INICIATIVA

O valor da carta determina a ordem de jogo naquele turno. O jogador com iniciativa (ou Jogador 1) é o que possui a carta de valor mais alto (o jogador Inglês ganha em caso de empate), e deve mover-se primeiro.

4.2 MOVIMENTOS EM GRUPO

Todas as peças (inclusive as solitárias) que estão em uma região, formam um grupo. Os jogadores podem mover tantos grupos como a carta jogada venha permitir. Isto significa que uma carta com valor 3, permite mover 3 grupos de peças. O jogador pode mover qualquer peça de um Grupo para uma ou mais regiões de acordo com sua capacidade de movimentação.

EXEMPLO: Um jogador com um grupo na região de Buchan pode mover uma ou mais peças para as regiões de Angus, Fife, Mar, Badenoch, Strathspey, Moray, ou Atholl.

4.3 LIMITES DE FRONTEIRA

Existem duas cores de regiões de fronteira: Preto e Vermelho. Durante cada Fase de Movimento somente o máximo de seis peças (6) podem atravessar uma fronteira de cor negra, porém somente duas (2) no caso de uma fronteira vermelha. Os limites fronteiriços se aplicam separadamente para cada jogador. Uma vez que se tenha alcançado o limite de passagem de uma fronteira, a mesma fica “fechada” para o jogador durante ESTE turno de jogo.

IMPORTANTE: Todas as peças que ao cruzarem uma fronteira do tipo vermelha, devem parar imediatamente.

EXEMPLO: Se seis peças na região de BUCHAN se movem para a região de ANGUS, duas peças na região de STRATHSPEY não poderiam mover-se para a região de ANGUS. Contudo duas peças poderiam mover-se de MAR para ANGUS.

Os limites de fronteira se aplicam a cada um dos jogadores individualmente, portando cada jogador pode mover suas peças através da mesma fronteira vermelha.

4.4 FRONTEIRA ANGLO-ESCOCÊSA

A fronteira Anglo-Escocês é uma linha mais forte traçada de maneira intermitente nas cores vermelha e preta. As peças que entram na Inglaterra devem parar imediatamente, e os Peças que entram na Escócia devem também parar somente se cruzarem a linha vermelha em Teviot.

Cada ponto de movimentação permite mover só **uma** (1) **peça** (não um grupo) através da fronteira Anglo-Escocês. Portanto uma Carta com valor 3 de movimentação, permite mover 3 peças através da fronteira.

As peças que venha a cruzar a fronteira Anglo-Escocês e venham realizar um ataque **na mesma** região, lutarão como um grupo único. As regras de combate da seção 5.32, não são aplicadas.

Exemplo de Movimentação pela Fronteira

O jogador Inglês acaba de receber um reforço (Via Recrutamento Feudal) de seis (6) peças originalmente posicionados na Inglaterra. Uma carta de movimentação permitiria que três unidades atravessassem a fronteira anglo-escocesa. Toma a decisão de mover duas peças da região de LOTHIAN através da região de DUNBAR, e uma peça da região de LANARK para a região de ANNAN.

Outra combinação possível seria mover duas peças para LOTHIAN, mostrada o exemplo acima, e mover outro grupo que já estivesse na Escócia.

Cartas de Eventos

Como nas cartas de movimentação, um jogador pode optar ignorar os efeitos de uma carta de evento ao utilizá-la. Os eventos deste tipo de carta não podem ser guardados para utilização futura.

Black Douglas

Uma das figuras mais romantizadas da guerra foi James “The Black” Douglas, um guerreiro feroz, audacioso guerrilheiro, e um brilhante comandante no campo de batalha, que causava terror nos inimigos.

Douglas havia herdado a personalidade de seu pai, o “rude” Sir William Douglas. William desprezava o Rei John Balliol, a coroa Inglesa, e foi um dos poucos escoceses que não se uniram a Eduardo. William Douglas foi um dos primeiros camaradas de Wallace, porém foi capturado após o distúrbio de Irving e morreu na Torre de Londres em 1299. Seu filho mais tarde vingaria sua morte “na espada”. James Douglas era um dos Lugar Tenentes mais fies de Bruce e mostrou seu valor tanto em batalhas como em diversos cercos. Douglas tinha o dom singular de encontrar a maneira de atacar fortalezas e castelos muito bem defendidos e a vingança selvagem contra as guarnições defensoras que caíam em suas mãos, eram uma lenda.

No seu leito de morte, Bruce pediu a Douglas que “levasse seu coração” para as batalhas na Terra Santa, onde poderia presenciar a derrota dos inimigos de Deus. Segundo esta vontade, Douglas e um numero contingente de cavaleiros escoceses zarparam para Castelo em 1330, onde o rei Alfonso XI liderava uma campanha contra os Mouros de Granada. Douglas, “levando o coração” de Bruce, tomou o comando de um exército em Tebas de Ardales em 25 de Março. Contudo ali pereceram a maioria de seus homens e ele próprio, separados do corpo principal das tropas. Os Mouros acabaram assim com aquilo que os Ingleses não haviam conseguido.

HAMMER OF THE SCOTS

4.5 CONTROLE DAS REGIÕES

As regiões podem ser ALIADAS, NEUTRAS OU INIMIGAS. As tropas de controle de uma região se aplicam **imediatamente**. As regiões são definidas como :

Aliadas: ocupadas pelas peças do jogador.

Inimigas: ocupadas por peças adversárias

Neutras: vazias ocupadas por peça de nenhum jogador.

4.6 BLOQUEIO

Todas as peças atacantes (reservas inclusive) impedem a movimentação de um número equivalente de peças defensoras. O jogador defensor escolhe as peças que serão imobilizadas, sendo que aquelas que não se encontram imobilizadas podem mover-se e atacar normalmente. É importante lembrar que as peças não podem atravessar nenhuma fronteira utilizada pelo jogador adversário no começo de um combate.

EXEMPLO: A região de Buchan está ocupada por seis peças. São atacadas por 3 peças adversárias da região de Angus e 2 peças da região de Strathspey. Um total de 5 peças são imobilizadas, porém 1 delas pode mover-se livremente.

4.7 NÓRDICOS.

A peça NÓRDICOS (Norse) se movimentam de forma independente das outras peças. É necessário um (1) ponto de movimento para que a mesma se mova por si só. A peça pode deslocar-se de uma região costeira, para outra região escocesa e/ou atacar, e ainda pode retirar-se ou reagrupar-se em qualquer região costeira **aliada da Escócia** (Não é permitido em regiões neutras). A mesma não pode penetrar na Inglaterra.

5.0 COMBATES

5.1 ORDEM DOS COMBATES

Os combates se resolvem individualmente, até que toda a movimentação seja completada. Cada combate deve ser resolvido, antes de se passar ao próximo. O jogador com a iniciativa declara o combate primeiro antes de examinar as peças adversárias. Em seguida as peças adversárias são reveladas, tombando-as para frente, de uma maneira a mostrarem a sua força de combate atual. Terminada a batalha as peças devem retornar a posição inicial vertical.

Em seguida o jogador com a iniciativa deverá realizar o mesmo procedimento com próximo combate, sem ter necessidade de seguir uma ordem específica.

5.2 UNIDADE CÉLTICA

As formações de Gales e de Ulster não eram totalmente confiáveis quando estavam em um campo de batalha. Toda a vez que uma peça Galesa de Ulster (Tanto a infantaria como os arqueiros) se encontrem em um combate, é necessário rolar 1 dado para comprovar a lealdade de cada peça. Veja os resultados abaixo :

1-4: Sem efeito

5-6: A peça retorna ao Depósito de Unidades

5.3 RODADAS DE COMBATE

As batalhas se acontecem no máximo em TRÊS (3) rodadas de combate e o atacante deve recuar caso na terceira rodada se a batalha não foi resolvida.

NOTA: Devido a possibilidade de ambos jogadores moverem-se antes do combate, o jogador pode fazer o papel do defensor em alguns combates e atacantes em outros.

5.31 Rodadas de combate

Cada peça dispõem de um Turno de combate por rodada de combate. Em seu turno de combate a unidade pode escolher COMBATER, RECUAR OU PASSAR. A ordem das rodadas de combate depende dos valores de combate das peças.

Todas as peças do tipo "A" precedem as do tipo "B", que por sua vez precedem as do tipo "C". As peças defensoras do tipo "A" precedem as peças atacantes do tipo "A" e assim sucessivamente. Uma rodada de combate é terminada após todas as peças realizarem seu turno de combate. A sequência se repete em uma segunda ou terceira fases e necessária.

EXEMPLO: Um cavaleiro (B3) e uma infantaria inglesa (C2) atacam um nobre escocês (B3 defendendo sua região de origem) e uma infantaria escocesa (C2). A ordem do combate durante cada fase será : nobre escocês, cavaleiro inglês, infantaria escocesa, infantaria inglesa .

5.32 Reservas de combate

Um jogador pode atacar através de fronteiras diferentes ou realizar este ataque utilizando dois ou três movimentos de grupo. Um dos grupos que venham a cruzar a fronteira deverá ser nomeado o grupo que realizara o ataque principal. As demais peças tornam-se automaticamente reservas.

EXEMPLO: O jogador inglês tem 4 peças na região de ANGUS e 2 na região de MAR. Os dois grupos (duas movimentações) atacam a região de BUCHAN. O atacante declara que o grupo de ANGUS será o que realizará o ataque principal.

Schiltroms

O Schiltrom era um tipo de formação de combate, desenvolvida para resistir a cargas de cavalaria pesada. A mesma era formada por soldados armados com grandes lanças agrupados numa formação quadrada (ou oval). No interior da formação ficavam as tropas de reforço, que rapidamente ocupavam lugares na linha, caso algum membro fosse ferido, impedindo assim o seu desmoronamento.

Esta tática foi inventada por Wallace em Falkirk. Bruce a aperfeiçoou utilizando soldados veteranos de combate, capazes de mover e atacar em formação e que mais tarde foi "refinada" pelos lanceiros suíços, que conseguiram um devastador efeito em combate.

Apesar desta tática ser vulnerável a um ataque massivo contra armas de longo alcance (como canhões e flechas) o Schiltrom foi uma tática revolucionária que reduziu a ameaça da cavalaria nos campos de batalha.

• Schiltroms

Como regra opcional que reflete a função das unidades do tipo "Schiltrom" escocesas, a infantaria escocesa combate com um +1 (C3=C4) nas batalhas em que as unidades inglesas não possuam arqueiros.

O Arco Longo (Longbow)

A guerra foi um campo de provas para o Arco Longo inglês, ou Longbow, arma que causaria terror aos franceses durante a Guerra dos 100 anos. O arco inglês possui um alcance efetivo entre 320 a 360 metros. Para a sua utilização era necessário um longo treinamento, além de grande força física, para tensionar seu arco de 45 a 80 quilos de potência. Eduardo I foi o primeiro que percebeu o potencial desta terrível arma e de sua capacidade em revolucionar o campo de batalha medieval. Os arqueiros escoceses era raros, seus arcos curtos e fundibulários do Bosque de Etterick não podiam se comprar aos arqueiros da Inglaterra.

Reservas de Combate

As peças do corpo de Ataque Principal devem estar posicionadas na mesma região e cruzar a mesma fronteira quando se deslocam para a Batalha. Todas as outras peças ficam em reserva, sendo que as demais peças atacantes não podem se posicionar na fronteira de maneira arbitrária.

HAMMER OF THE SCOTS

As peças de reserva não podem combater nem recuar, nem sofrer danos na primeira fase de combate. Na segunda fase as peças de reserva são reveladas, sempre que todas as outras aliadas do grupo tenham sido eliminadas. Deste ponto em diante as unidades de reserva participam do combate de maneira normal.

IMPORTANTE: *A troca do controle do campo de batalha se dá quando o atacante ganha a rodada 1, antes que a unidades de reserva do defensor cheguem a batalha. Neste caso o Atacante passa a ser o defensor durante o resto do combate.*

5.33 Reforços

As peças que o jogador 2 (aquele que perdeu a iniciativa) move para reforçar um combate iniciada pelo jogador 1, são consideradas reservas.

EXEMPLO: *O jogador Inglês ataca a região de Buchan com 4 unidades, O jogador escocês possui 2 peças defendendo esta região, mas movimenta 3 peças de região de Moray para Buchan. Na primeira rodada de combate são considerados as peças atacantes e as duas defensoras que se encontravam em Buchan. Os Peças da região de Moray são considerados reservas.*

5.4 RESOLUÇÃO DO COMBATE

Para realizarmos um ataque devemos rolar o número de dados equivalente a sua força de combate naquele turno. Um dano é obtido através de um rolamento igual ou menor ao valor de combate da peça.

EXEMPLO: *Um cavaleiro com força 3 tira "3" no lançamento de seus dados. Os cavaleiros tem uma característica de combate do tipo "B3", significando se obter 1,2 ou 3 como resultado causa um dano na peça adversária (os resultados 4,5 ou 6 representam falhas). No exemplo se o resultados dos rolamentos fossem 2,4 ou 5 o cavaleiro causaria somente 1 dano, falhando duas vezes seguidas.*

5.41 Acertos em Batalha

Peças inimigas não podem ser escolhidas como alvos individualmente. Cada acerto é aplicado a peça adversária mais forte. Quando duas ou mais peças empatam com a poder de ataque mais alto, o jogador que controla a mesma deve decidir qual reduzir.

OBSERVAÇÃO: *O Combate não é simultâneo. Todos os acertos são aplicados imediatamente.*

5.5 RECUO OU RETIRADA

Cada peça pode se retirar (ao invés de atacar) em seu turno de combate. Eles não precisam recuar de maneira conjunta para uma mesma área. Antes de recuar, Peças são novamente ocultadas (viradas de frente para seu dono) para esconder do adversário quais peças estão recuando.

- Peças devem recuar para áreas adjacentes Aliadas ou Neutras.
- Limites de fronteira para recuo se aplicam a cada rodada de combate e para o recuo obrigatório após 3 rodadas;
- Peças não podem recuar por fronteiras que foram usadas por um jogador inimigo para entrar na batalha. Quando os dois jogadores usam a mesma fronteira, apenas o último jogador que entrou na batalha por esta mesma fronteira poderá recuar por ela durante esta batalha.
- Peças que não podem recuar quando necessário são eliminados.
- O jogador inglês nunca poderá recuar para a Escócia. O jogador escocês nunca poderá recuar para a Inglaterra.
- **A peça do nórdico pode recuar para qualquer área costeira Aliada (não Neutra). A peça nórdica não pode entrar na Inglaterra.**

5.6 REAGRUPANDO

Quando uma batalha termina, o vencedor pode Reagrupar. Todos as Peças vitoriosas(incluindo todas na Reserva) podem se mover para qualquer área adjacente Aliada ou Neutra. Unidades não podem Reagrupar para uma batalha não realizada.

EXCEÇÃO: *O bloco escandinavo pode reagrupar para qualquer área costeira Aliada(não Neutra). O bloco escandinavo não pode entrar na Inglaterra.*

IMPORTANTE: *Limites de Fronteiras se aplicam para Reagrupamentos. Apenas as peças Escoceses podem Reagrupar para a Escócia. Apenas as peças Ingleses podem Reagrupar para a Inglaterra.*

5.7 CAPTURANDO NOBRES

Quando um nobre é eliminado em combate, ele imediatamente muda para o lado do inimigo(mude a cor do bloco) com força 1 e é posto na reserva. Nobres capturados lutam por seu novo lado a partir da próxima rodada de combate. Veja: seção 1.4

EXCEÇÃO: *O Nobre Escocês Moray nunca muda sua aliança. Se eliminado em batalha, esta peça é removida do jogo.*

Edward the Longshanks

Eduardo I foi um dos principais monarcas da idade média. Ele foi um pioneiro em reforma judiciária; um grande arquiteto da justiça administrativa; um inovador da administração financeira, e um dos fundadores do governo parlamentarista.

Os reis europeus e os papas, sempre o estimaram, e poucos monarcas dominaram a nobreza inglesa como Eduardo.

A Canção de Lewes, entretanto, compara Eduardo a um leão corajoso – orgulhoso e feroz – traiçoeiro e enganoso. Em seus últimos anos, o compromisso de Eduardo com a justiça se transformou em crueldade e assassinatos legalizados. Ele via a guerra escocesa como uma rebelião, e não como uma guerra entre nações, conseqüentemente acreditava que a cavalaria era desnecessária. Execuções repulsivas e falta de lei caracterizaram a guerra. A conduta de Eduardo foi exacerbada por uma feroz determinação de preservar, proteger e intensificar seu poder como rei. Ainda sim, ele foi mais um astuto oportunista do que um estrategista maquiavélico. É duvidável que ele tivesse grandes planos para a Escócia antes da morte de seu primo e aliado Rei Alexandre III da Escócia em 1286. Mas quando ele foi requisitado pelos nobres escoceses para arbitrar a disputa entre Bruce e Balliol pelo trono vago(conhecido pelos historiadores como "a Grande Causa"), ele não hesitou em declarar uma antiga mas dormente reivindicação à soberania da Escócia.

Um veterano das Rebeliões Montfortianas de 1263-1267, Cruzada do Papa Urbano IV em 1270, As Guerras Gaulesas em 1277, 1282-83 e 1294-1295, Eduardo era um comandante militar extremamente capaz e um brilhante mobilizador de homens, equipamentos e provisões. As vitórias Escocesas começaram apenas quando Eduardo I estava ausente da Escócia ou morto.

Peças com a Cruz Negra Escoceses

- Wallace
- Moray
- Norse
- Cavaleiros Franceses

Ingleses

- Cavalaria Ligeira
- Eduardo

HAMMER OF THE SCOTS

5.8 UNIDADES ELIMINADAS

Quando peças são eliminadas, elas são postas na o depósito de unidades de um jogador e podem retornar ao jogo durante um Recrutamento Feudal Inglês ou uma Aquartelamento de Inverno Escocês

EXCEÇÃO: Quando eliminados em Batalha, Peças com uma cruz negra (veja a barra lateral) são permanentemente eliminadas. Todos os Peças eliminadas como consequência da Carta de Pilhagem, Incursão de Fronteiras, ou Desgaste de Inverno são debandados para a Depósito de Unidades.

5.9 INCURSÕES DE FRONTEIRAS

O jogador escocês pode invadir a Inglaterra. Isto custa [1] ponto de movimento por unidade que cruzar a fronteira. Se uma força escocesa ocupa a Inglaterra, o jogador inglês deve eliminar uma peça não-nobre no final de todo turno de jogo. Se o jogador inglês tem apenas peças nobres no tabuleiro, então nenhuma unidade é eliminada. Peças escocesas não podem passar o inverno na Inglaterra.

6.0 REIS

6.1 REIS INGLESES

O bloco de Eduardo representa Eduardo I até que seja morto em combate, ou até o final de 1306. Então se torna Eduardo II. A mudança para Eduardo II tem dois efeitos no jogo:

- * Eduardo II não pode passar o Inverno na Escócia
- * Se o bloco de Eduardo II é eliminado em combate, os escoceses ganham uma Vitória de Morte Súbita.

6.2 REIS ESCOCESSES

Os escoceses não tem um bloco de Rei no início do jogo. Uma vez a cada jogo, os escoceses podem coroar um rei. Existem três candidatos ao trono: Bruce, Comyn e Balliol.

6.21 Bruce ou Comyn

Para coroar Bruce ou Comyn:

- * Wallace deve estar morto.
- * O candidato deve estar localizado em Fife.
- * O jogador escocês deve jogar QUALQUER carta de evento, anunciando "Coroação" ao invés do evento normal.

A peça do Rei é posto então em Fife com força total. A peça candidata continua em jogo representando outro membro de família sob a regra de nobres. Se Bruce for corado rei, TODOS os nobres Comyn exceto Moray imediatamente desertam

para a Inglaterra, ou se Comyn se tornar rei, então TODOS os nobres de Bruce imediatamente desertam para a Inglaterra. Qualquer batalha resultante é lutada imediatamente com o(s) nobre(s) desertor(es) sendo o(s) atacante(s).

6.22 Rei Balliol

Rei Balliol, Exilado na França, pode retornar ao trono, começando em 1301, desde que nenhum rei tenha sido coroado. Para que isto aconteça, existem duas condições:

- * O Cavaleiro francês deve estar no mapa.
- * O jogador escocês deve jogar QUALQUER carta de evento, anunciando "Retorno do Rei" ao invés do evento normal.

Wallace pode estar vivo ou morto. A peça do rei é posicionado com força total junto ao Cavaleiro Francês. Todos os nobres Bruce imediatamente desertam para a Inglaterra.

7.0 INVERNO

Um ano de jogo termina se ambos os jogadores jogam uma carta de evento ao mesmo tempo, ou após cinco cartas serem jogadas. Cartas nunca são guardadas no próximo ano.

Quando um ano termina, existe um turno de inverno especial, durante o qual alguns peças debandam (retornam ao depósito de unidades) e os jogadores se preparam para o próximo ano. Jogue as ações de inverno na seguinte ordem exata:

7.1 OS NOBRES RETORNAM PARA CASA

Todos os nobres, os nobres ingleses primeiro, devem retornar a suas Áreas Natas. Se esta área estiver ocupada por um inimigo, os nobres desertam com sua força atual.

EXCEÇÃO: Moray pode não retornar para casa e permanecer em seu local ou debandar.

7.12 Bruce e Comyn

Os Peças Bruce e Comyn podem retornar para qualquer de suas áreas natas.

EXCEÇÃO: Se ambas áreas natas estiverem ocupadas, o jogador inimigo decide a área natal deno inverno.

7.2 REI ESCOCÊS

O rei Escocês pode se retirar para qualquer área aliada ou inimiga com uma catedral, permanece em sua área ou debandar.

A Nobreza Escocesa

A eliminação de uma peça de nobre escocês em combate não necessariamente implica na morte daquele nobre. Nobres eram geralmente capturados em batalha e feitos reféns para conquistar a lealdade de servos e herdeiros. Em outras vezes, após uma breve prisão, os nobres capturados eram libertados em troca de um juramento de lealdade a seus captores. A morte de um nobre no campo de batalha significava um novo senhor feudal daquela família, e lordes recém-nomeados geralmente tinham idéias diferentes sobre a rebelião do que seus antecessores.

Apesar da política, entretanto, havia um ódio sufocado pelos ingleses que nunca poderia ser extinguido. Observando a Crônica Lanercost, a história da guerra escrita na época:

"Em todas as campanhas supracitadas os escoceses eram tão divididos entre si que às vezes o pai de uma família estava no lado escocês, e o filho no lado inglês, e vice-versa. Assim como, ocasionalmente, um irmão estava do lado escocês e outro do lado inglês. Até, o mesmo indivíduo era aliado de um lado e depois do outro. Mas todos que estavam do lado dos ingleses estavam meramente fingindo, ou porque era o lado mais forte, ou para preservar a terra que possuíam na Inglaterra, pois em seus corações, eles sempre estiveram com o seu próprio povo, embora não pudessem demonstrá-lo."

A Consciência Inglesa

Por costume feudal, o rei inglês frequentemente requisitava a seus nobres que estes montassem um exército, às vezes para lutar contra a França, às vezes para lutar contra a Escócia, e às vezes ambos. Realidades políticas e econômicas, e a demanda de lutar na França (que era de longe a mais importante das duas áreas para o rei inglês) significava que uma campanha maior à Escócia não poderia ocorrer todo ano.

Em termos de jogo, o jogador inglês estará habilitado a montar uma campanha maior à Escócia somente se possuir cartas em sua mão que permitam uma ampla movimentação. De posse destas cartas, é possível ir tão a norte quanto Moray em um ano. Entretanto, na fase de inverno um exército com Eduardo I em Mentiethe ou Fife é a única forma prática de desencadear uma campanha contra as terras do norte (Highlands),

Recuperação de Pontos de Dano

Reforços sob a forma de pontos de dano não podem ser alocados.

Reforços Marítimos

Se a peça escandinava ou francesa é "comprada" para uma área interior como Badenoch ou Lanark, o mesmo deve ser posicionado em qualquer área aliada, adjacente ao litoral. Limites de Castelo não se aplicam neste caso especial, e a nova área natal para os franceses ou escandinavos ainda pode receber reforços vindos da região que foram alocados ou da região de onde realizarm o moviemnto.

HAMMER OF THE SCOTS

7.3 DEBANDADA INGLESA

Peças inglesas nunca são obrigados a permanecer na Escócia. Elas podem debandar.

7.31 Cavaleiros, Arqueiros e Cavalaria Ligeira

Arqueiros, Cavaleiros e Cavalaria Ligeira devem debandar (exceção veja 7.4)

7.31 Infantaria Inglesa

Peças de infantaria inglesa (incluindo os galeses e de Ulster) podem permanecer na Escócia apenas se localizados em uma área com Limites de Castelo suficientes. Os ingleses não podem debandar uma unidade de "nobre" para fazer espaço para uma peça de infantaria.

7.4 FASE DE INVERNO PARA EDUARDO

Se localizado na Escócia, Eduardo I pode passar o inverno por lá ou debandar.

- * Eduardo II não pode passar o inverno na Escócia.
- * Nenhum rei pode passar o inverno na Inglaterra.
- * Eduardo I não pode passar dois invernos consecutivos na escócia
- * Eduardo I não pode passar o inverno na escócia em 1306.

Se Eduardo I passa o inverno na escócia, todos as peças vermelhas (exceto os nobres) podem passar o inverno com ele, apesar dos Limites de Castelo.

AVISO: Se Eduardo passar o inverno, não há Conscrição Feudal nesta fase de inverno e a Inglaterra começa o próximo ano vazia.

7.5 DEBANDADA ESCOCESA

A peça Wallace pode se mover para Selkirk (a não ser que esteja ocupada por um Eduardo I na fase de inverno) onde ele recebe dois pontos de reforços. O jogador escoces agora debanda todos os peças que excedam o limite de castelo. O jogador escoces pode escolher qual(is) peça(s) debandar. Com exceção de Moray, um nobre não pode debandar.

7.6 REFORÇOS DE INVERNO

Cada área aliada gera pontos de reforço (PRs) igual ao seu Nível de Castelo (Buchan = 2 PRs). Áreas com uma Catedral geram um PR extra para o jogador escoces. Os jogadores agora usam seus PRs simultaneamente para fortalecer seus exércitos.

7.61 Reforços Escoceses

Cada PR é usado para:

- * Construir um reforço em uma peça existente na mesma área, ou
- * Comprar uma peça e a posicionar na mesma área com força 1.

PRs podem ser usados em qualquer combinação de reforços ou compras. PRs não podem ser salvos e são perdidos se inutilizáveis. Quando comprar peças, o limite de castelo deve ser obedecido. Conseqüentemente, nenhuma peça adicional pode ser adicionada a Buchan se duas peças já estiverem lá.

7.62 Cavaleiros Franceses

Uma vez que o jogador escoces controlar 8 ou mais nobres, o Cavaleiro Francês é adicionado no depósito de unidades escoces e posicionado como qualquer outro peça se comprada. A peça continua em jogo até ser eliminado em batalha.

7.63 Reforços Ingleses

O jogador inglês pode usar PRs gerados por áreas sob seu controle para fortalecer a infantaria (apenas) ou nobres sob seu controle. O jogador inglês não pode usar PRs para posicionar peças do depósito de unidades inglesa.

7.7 CONSCRIÇÃO FEUDAL INGLESA

O jogador recebe novos peças por uma conscrição feudal, exceto quando o rei inglês está na Escócia.

- * Embaralhe todos os Peças (com a face voltada para baixo) no depósito de unidades.
- * Compre metade (arredondado para cima)
- * Posicione os peças com força total na área da Inglaterra.

7.8 NOVAS CARTAS

Embaralhe e distribua cinco novas cartas para cada jogador. O próximo ano agora é jogado.

8.0 CENÁRIOS

8.1 CORAÇÃO VALENTE

A nobreza Escocês foi reduzida após a batalha de Dunbar para evitar servidão e humilhação. Mas nas cinzas da derrota, dois jovens corajosos surgiram para continuar a luta contra a Inglaterra, com ínfimas chances de vitória.

William Wallace retornou de seu exílio em 1294. Sua "guerra de guerrilhas assassina" contra os ingleses culminou no saque de Lanark em 1297. Repentinamente, os invencíveis ingleses não pareciam mais

Comyn e Bruce

A luta amarga entre as facções Bruce e Comyn pelo controle da Escócia definiram o conflito. Robert The Bruce era determinado a conquistar o trono que era – em sua mente – injustamente negado à sua família após a morte do rei Alexander em 1286. O fato de Bruce ter trocado de aliança durante o primeiro conflito (1297-1304) sugere que sua prioridade era a posse da coroa, não independência. Os Comyns, por outro lado, eram os membros mais poderosos do “destacamento de guerra” escocês e fortes partidários do rei exilado John Balliol. Isto os fazia não apenas inimigos naturais de Bruce, mas também adversários implacáveis da Inglaterra. Eles lideraram a rebelião contra a Inglaterra após a derrota de Wallace em Falkirk em 1298, e declararam uma paz relutante com o Edward em 1304, após o Rei Inglês, após o rei inglês concordar em deixá-los manter suas terras. Apenas quando John “o verme-lho” Comyn, o Lorde de Badenoch foi assassinado por Bruce em uma igreja de Dumfries em 1306 os Comyns finalmente se afastaram da causa da liberdade e fizeram uma aliança firme com a Inglaterra.

A Velha Aliança

O conflito Franco-Inglês restringiu a habilidade de Edward de prosseguir com a guerra na Escócia. As selvagens incursões navais do rei francês Philip contra os portos ingleses em 1295 causaram histeria pelo império e garantiram que a Inglaterra concentrasse sua atenção principalmente ao sul. A campanha desastrosa aos Flandres em 1297 reforçaram a ansiedade sobre o que ocorria além do canal. Em 1302, rumores chegavam à Inglaterra que os franceses planejavam enviar o Conde de Artois como líder de uma extensa força de cavaleiros para retornar o rei John Balliol ao trono escocês. Alarmados que a dinastia Balliol pudesse ser reestabelecida às suas custas, Robert the Bruce desertou da rebelião e se aliou a Edward I, que prometeu que, se conseguisse reestabelecer a autoridade inglesa na Escócia, Bruce seria rei. Em 11 de julho de 1302, entretanto, a ameaça da invasão francesa à escócia foi esmagada para sempre. 13.000 flamengos adotaram as táticas schiltrom, criadas por Wallace em Falkirk e massacraram 7.500 cavaleiros franceses na batalha de Courtrai. Quando a notícia do desastre chegou à escócia, os rebeldes perderam seu ímpeto, imbuíu Eduardo de confiança, voltando suas atenções para acabar com Comyn e seus aliados. Em 1304, a guerra – que quase foi ganha pelos rebeldes escoceses dois anos antes – terminara. Outra guerra, entretanto, estava prestes a começar.

HAMMER OF THE SCOTS

tão invencíveis. Enquanto isso, Andrew de Moray, um jovem cavaleiro de uma das famílias que mais possuía terra no norte, começou uma revolta sangrenta nas HIGHLANDS. A Escócia, já descontente e com resistências apenas esporádicas, no outono de 1296, organizou uma rebelião na primavera de 1297. A Inglaterra demorou sete longos anos para silenciar a rebelião iniciada por estes dois heróis.

DURAÇÃO

1297 a 1305, a não ser que um lado ganhe por Morte Súbita.

POSICIONAMENTO INGLÊS

Coloque todos os Peças vermelhos no depósito de peças inglesa, exceto as seguintes peças – posicione-as com força total no mapa:

Nobres: Todos os nobres (exceto Bruce, Moray e Galloway) em suas áreas natais. Comyn é posicionado em Badenoch.

Lothian: Infantaria CUMBRIA

Mentieth: Infantaria NORTHUMBER

Inglaterra: Conscrição Feudal de 4 Peças.

OBSERVAÇÃO: *Eduardo I Começa o jogo no depósito de peças inglês. Historicamente ele estava lutando em Flandres em 1297.*

POSICIONAMENTO ESCOCÊS

Remova o Rei e os Cavaleiros Franceses e os separe. Coloque todos os outros peças azuis no depósito de unidades Escocês, exceto as seguintes peças – posicione-as com força total no mapa:

Annan: Bruce.

Galloway: Galloway.

Fife: Wallace, Douglas e Barclay.

Moray: Moray, Fraser.

Strathspey: Grant.

8.2 ROBERT BRUCE

Após a rendição negociada de John Comyn para Longshanks em Fevereiro de 1304, uma paz “forçada” retornou a Escócia. Robert Bruce não suportou a rebelião de Comyn e se ofendeu com a promessa quebrada de Eduardo de devolvê-lo ao trono escocês. Bruce conspirou com nobres simpatizantes e a liderança da igreja Escocês para se apoderar do trono e inspirar seus camponeses a revolta, uma tarefa facilitada pela notícia da execução brutal de Wallace em agosto de 1305. Bruce e John Comyn se encontraram a sós em uma igreja em Dumfries. Eles discutiram violentamente sobre a sapiência do

plano de Bruce. O encontro terminou com a faca de Bruce no coração de Comyn. Com a indulgência do clero escocês, Bruce foi coroado em Scone, em 10 de março de 1306, o 10º aniversário da rebelião. Enfrentou uma guerra civil contra os seguidores de Comyn e um ataque eminente da Inglaterra. Bruce desesperadamente montou um exército e se preparou para o pior.

DURAÇÃO

1306 a 1314, a não ser que um lado ganhe por Morte Súbita.

POSICIONAMENTO INGLÊS

Coloque todos os Peças vermelhos no depósito de unidades inglesa, exceto as seguintes peças – posicione-as com força total no mapa:

Nobres: Todos os nobres Comyn (exceto Moray) em suas áreas natais. Comyn é posicionado em Badenoch.

Moray: Infantaria CUMBRIA.

Mentieth: Mentieth, Infantaria NORTHUMBER.

Lothian: Infantaria DURHAM.

Lanark: Stewart, Infantaria WESTMOR.

Inglaterra: Conscrição Feudal (Peças 50%)

IMPORTANTE: *Eduardo I morre ao final de 1306 e o bloco do rei se torna Eduardo II (veja 6.1). Eduardo I não pode hibernar na Escócia em 1306.*

POSICIONAMENTO ESCOCÊS

Remova Wallace e Moray e os separe – ambos estão mortos. Coloque todos os outros Peças azuis no depósito de unidades escocês, exceto as seguintes peças – posicione-os com força total no mapa:

Nobres: Todos os nobres da facção Bruce (exceto Mentieth e Stewart) em suas áreas natais. Bruce é posicionado em Carrick.

Fife: Rei, Douglas, Barclay.

Lennox: Campbell.

Carrick: Lindsay

8.3 JOGO DE CAMPANHA

Este jogo começa com o cenário Coração Valente e é jogado até que um jogador vença. Jogue além de 1314 se necessário.

LEMBRE-SE: *Eduardo I não pode passar o inverno na Escócia em 1306 e se torna Eduardo II em 1307.*

HAMMER OF THE SCOTS

9.0 VITÓRIA

O objetivo do jogo é controlar a maioria dos Nobres no final do cenário. Se ambos os jogadores controlam sete nobres (Moray em jogo), o jogador inglês vence se Wallace está morto ou no depósito de peças. Caso contrário, o jogador escocês vence.

9.1 MORTE SÚBITA

Uma vitória instantânea acontece quando:

- * Um jogador controla TODOS os nobres em jogo no final do turno. Lembre-se: Moray nunca deserta para a Inglaterra; ele deve estar morto ou no depósito de unidades para que o jogador inglês vença desta maneira.
- * O jogador inglês vence imediatamente se o rei escocês é eliminado em batalha.
- * O jogador escocês vence imediatamente se Eduardo II é eliminado em batalha.

TORNEIO DE JOGO

O melhor maneira de organizar os exércitos para um torneio é mediante a apostas. Cada jogador apostará secretamente nas

unidades E1, E2, E3, S1, S2 ou S3.

As apostas para jogar com as peças ingleses (E#) indicam o número de anos que a peça do Rei Eduardo fica no Depósito de Peças, sem poder fazer sua eleição, mas contando com o mesmo para determinar o tamanho do recrutamento feudal.

As apostas para jogar com os Escoceses (S#) indicam o número de peças extras que podem ser utilizadas, similar ao método inglês para o recrutamento feudal do ano de 1297 (mais peças além das 4 tradicionais)

O Juiz do Torneio irá comparar as apostas, sendo que as peças equivalentes se cancelame estes jogadores irão enfretar-se. Uma aposta de uma peça E3 contra uma peça S3 deve ser decidido pelo juiz, pois as mesmas não são permitidas.

As apostas restantes deveram ser comparadas de maneira mais direta possível. A diferença entre as mesmas se aplicará ao jogador que tiver feito a mais alta. Se fossemos decidir entre uma peça E1 e S1, Eduardo não entraria no jogo durante o ano de 1297.

INDICE

Acertos em Batalha	5.41
Arqueiros	2.23
Bloqueio	4.6
Borda Anglo-Escocesa	4.4
Cartas	3.0
Cartas de Movimento	3.11
Cartas de Evento	3.12
Catedrais	1.3
Cavaleiros	2.24
Cavaleiros Franceses	7.62
Cenários	8.0
<i>Braveheart</i>	8.1
<i>Robert Bruce</i>	8.2
Combate	5.0
Conscrição Feudal Inglesa	7.7
Controle das Regiões	4.5
Força	2.11
Incursoes na Fronteira	5.9
Infantaria	2.25
Informação da Peça	2.1
Iniciativa	4.1
Limites de Fronteira	4.3
Limites por Castelo	1.2
Lideres	2.21
Moray	5.7, 7.1, 7.5
Movimento	4.0
Grupos	4.2
Nobres	2.22
Captura	5.7
Regiões de Origem	1.4, 7.1
Nórdicos	2.26, 4.7, 5.5, 5.6
Ordem dos Combates	5.1
Pontos de Reforço (PR)	7.6
Reforços	5.33
Regiões	1.1
Reagrupar	5.6
Reforços Ingleses	7.63
Reforços de Inverno	7.6
Reforços Escoceses	7.61
Regiões de Origem dos Nobres	1.4
Reis: Ingleses	6.1
Reis: Escoceses	6.2
Retirada	5.5
Reservas de Combate	5.32
Resolução do Combate	5.4
Rodadas de Combate	5.3, 5.31
Tipo de Peças	2.2
Unidade Céltica	5.2
Unidades Eliminadas	5.8
Valor em Combate	2.12
Vitória	9.0
Wallace	2.21, 7.5

Declaração de Arbroath, 6 de Abril de 1320

Mesmo que ele [Robert o Bruce, Rei da Escócia] deva desistir do que começou, e concordar em fazer-nos ou nosso reino submisso ao Rei da Inglaterra ou aos Ingleses, devemos nos manifestar de uma vez para que ele seja repellido como nosso inimigo e um subversor de seus próprios direitos e os nosso, e fazer de outro nome que seja capaz de defender-nos nosso Rei; mesmo que reste apenas uma centena de nós vivos, nunca, em qualquer condição seremos governados pelos ingleses. É verdade que, não pela glória, nem pelos ricos nem por honras que nós lutamos. Lutamos por liberdade – e por isto apenas, nenhum homem honesto desiste, nem que desista de sua própria vida.



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

Para atualizações de jogos e informações, veja:
www.columbiagames.com

CRÉDITOS

Projeto do jogo: *Jerry Taylor*
Tom Dalgliesh

Desenvolvedores: *Grant Dalgliesh*
George Seary
Cal Stengel

Arte/Gráficos: *Mark Churms (Capa)*
Tom Dalgliesh (Peças)
Jerry Taylor (Mapa)

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

Tradução para o português: *Antonio Marcelo*
Guilherme Rodrigues
Alexander Costa (DTP)

**MOVIMENTO
MARÍTIMO**
(SEA MOVE)

Mova uma (1) ou duas (2) peças de uma área costeira para outra área costeira aliada (inclui a Inglaterra).

PILHAGEM
(PILLAGE)

Saqueie qualquer grupo adversário adjacente a uma peça aliada. As peças adversárias recebem 2 danos (aplicados como perdas de combate). Os pontos perdidos dos inimigos são adicionados a peças aliadas próximas a este grupo.

SUPRIMENTOS
(VICTUALS)

Distribua 3 pontos de força entre peças aliadas de sua escolha, localizadas em uma mesma área.

TRÉGUA
(TRUCE)

O jogador adversário pode mover-se, porém não ataca. A carta de Trégua não cancela outra carta de evento jogada simultaneamente (o ano entretanto termina).

EMBAIXADOR
(HERALD)

Escolha um nobre adversário e role um dado para convertê-lo para seu lado com sua força atual.

1-4: Sucesso

5-6: Falha

Se uma batalha ocorrer agora o Nobre convertido agirá como atacante de seu exército.