

Hammer of Scots

В игре отражены события 1297-1314г. 1 ход = 1 году и состоит из 1-5 Раундов. Раунд состоит из 3 фаз - **Карточная, Движение, Бой**. По окончании раундов – **Зима**.

Карточная – игроки берут по 5 карт в темную. Разыгрывая по одной. Игрок, выложивший карту с большим числом или текстом ходит первым, при равенстве Англия. Оба выложили текст – Год закончился. После розыгрыша все замешивается заново.

Движение – цифра на игровой карточке = числу областей, из которых можно двинуть все войска (дальность движения = цифра на блоке). При движении через **красную линию** или входе в область с противником часть останавливается, можно одновременно проходить **не более чем 2 блоками через красную линию, с зеленой линией 6 блоков**. При пересечении границы Англии/Шотландии игрок тратит 1 приказ=1блоку и блок останавливается при проходе. **Norse** двигаются по морю в любую область приморья Шотландии, для движения требуется 1 приказ и могут поддерживать атаки. Если шотландцы вошли в Англию то каждый РАУНД Англия убирает 1 блок войск (не нобилей), если все нобили то никого не убирают.

Бой – длится 3 раунда. Части атакуют друг друга последовательно А-В-С (см. *внизу блока*) = 1 раунд. Первым начинает обороняющийся и кидает кол-во d указанное на блоке согласно повороту, попадание считается при $d \leq$ указанному на блоке числу и применяется сразу же, **начиная с сильнейшего блока**. Вошедшие в область с разных сторон войска атакующего делятся (по выбору атакующего) на главную вошедшую армию (вместе начали движение и шли вместе из одной области) и резерв (резерв вступает в бой со 2 раунда). Если после 3 раунда не удалось уничтожить обороняющегося, атакующий отступает в соседнюю не занятую область. До боя обороняющиеся блоки, которых больше чем атакующих могут отойти по приказу, остальные скованы боем.

При обороне, **нобил в своей области имеет бонус +1 к атаке**, т.е. попадание считается при $d=1,2,3$.

Отступление в ходе боя – начиная со 2-го раунда, игрок может вместо атаки блоком уйти в нейтральную/дружественную смежную с боем область, но не откуда пришел противник (если оба игрока зашли через одну границу, то через неё может отступить только игрок 2), если части не могут отступить - уничтожаются.

Войска уничтоженные в раунде уходят в сброс и восстанавливаются в фазе зимы.

Продвижение после боя – победитель, в т.ч. оборона может двинуть блоки в смежные нейтральные или дружественные области.

Англичане не могут отступать и продвигаться в Шотландии после боя, как и Шотландцы в Англии.

Ulster и Wales блоки – в свой ход перед атакой бросают d при 1- 4 ничего, при 5,6 убираются с игрового поля.

Французские рыцари выставляются для набора в конце зимы если шотландцы контролируют 8 и более нобилей.

Нобили – после уничтожения сразу же становятся частью противника с силой 1и уходят в резерв противника, вступая с бой в следующем раунде, исключения Moгау.

Области на карте – цифрой указан **максимум блоков в области зимой (0-3)**, эта же цифра **равна числу очков восстановления** (ОВ), которые можно потратить зимой: **1 ОВ=1 поворот блока или выставление 1 блока** с минимальной силой не нарушая лимита. **В Lennox, Strathspey, Fife +1 к лимиту и +1 к восстановлению ТОЛЬКО для шотландцев.**

Короли – Англия **Эдвард 1 – может зимовать в Шотландии с любым кол-ом войск (кроме нобилей)**, но не 2 зимы подряд. Эдвард 2 не может зимовать в Шотландии, если гибнет в бою, то немедленная победа Шотландцев. Шотландцы могут короновать (сыграв любую карту с текстом как коронацию) 1 из 3 кандидатов – Bruce, Comyn, Balliol.

Для коронации Bruce/Comyn - должен быть мертв Wallace, кандидат находится в области Fife, после коронации там появляется блок Король с полной силой, блок кандидата остается, представляя члена семьи. Если Bruce становится королем, то все нобили Comyn (желтая каемка, кроме Moгау) немедленно переходят на сторону англичан и наоборот если Comyn становится королем, то все нобили Bruce (зеленая каемка) немедленно переходят на сторону англичан, битвы начинаются и проходят сразу.

Для коронации Balliol (с 1301г) – французские рыцари должны быть на карте, блок короля с полной силой выставляется в область с французскими рыцарями, а все нобили Bruce немедленно переходят на сторону англичан, битвы которые начинаются в областях проходят сразу. При уничтожении шотландского короля Англия немедленно побеждает.

Зима – год заканчивается после розыгрыша 5 карт или одновременного розыгрыша карт событий и наступает зима. Порядок хода зимой – сначала **все английские нобили, а затем все шотландские нобили разъезжаются** по областям, если там войска противника то переходят на его сторону. Исключения – Moгау может остаться в занимаемой области, 2 дома у Bruce – Anpan/Carrick и Comyn – Badenoch/Lochaber, Король может остаться, где есть или передвинуться в дружественную/нейтральную область с собором (Lennox, Strathspey, Fife), Шотландский король не может зимовать в Англии.

Все английские блоки в Англии убираются, все шотландские превышающие число области так же убираются.

Из Шотландии убираются в сброс все английские войска кроме пехоты, которые так же не должны превышать предел области. Пополнение области приносят **очки восстановления** (ОВ) равное кол-ву цифр которые можно потратить - на выставление нового блока (ТОЛЬКО шотландцы) с силой 1(соблюдая лимит области) или 1 поворот 1 части в области на усиленную сторону (для Англичан в Шотландии только на нобилей или пехоту), **сборы дают +1ОВ шотландцам. Англия – половина войск из сброса вытязгиваются в темную и выкладываются** вдоль границы с Англией с максимальной силой. Но когда Эдуард 1 зимует Шотландии ни какого нового набора войск в этот ход не происходит.

Карты событий – **Herald**-назовите нобил, которого хотите переманить на свою сторону, при $d1-4$ =перешел, при $d5-6$ =нет. Битва начинается сразу, переметнувшийся нобил – атакующий. **Pillage**-объявите прилегающую армию противника к вашей ограбленную, игрок убирает у них силу 2 как при битве, вы прибавляете её себе (любым блокам в этой области). Битва начинается сразу, переметнувшийся нобил – атакующий (Исключение - Moгау, Wallace и Edward – убираются из игры). **Sea Move**-передвиньте 1 или 2 блоки (HE Norse) из одной прибрежной области в другую, в т.ч. Англию. **Truce**-противник может двигаться, но не может атаковать. **Victuals**-распределите 3 ОВ среди своей армии в 1 области.

Сценарий 1 «Храброе сердце» (1297-1305) (все блоки выкладываются в полную силу)

Англия – выкладываются все нобили кроме Bruce, Moгау, Galloway. Comyn в «Badenoch». В «Lothian» - Cumbria infantry, в «Mentieth» - Northumber infantry. Перемешайте оставшиеся 13 блоков и выложите 4 в England.

Шотландия – в «Anpan» – Bruce, в «Galloway» – Galloway, в «Fife» – Wallace, Douglas, Barclay, в «Moray» – Moray, Fraser, в «Strathspey» – Grant. 7 блоков в сбросе, кроме короля и французский рыцарей.

Сценарий 2 «Брюс» (1306-1314) (все блоки выкладываются в полную силу)

Англия – все 6 нобилей Comyn кроме Moгау (в «Badenoch») в своих областях, в «Moray» - Cumbria infantry, в «Mentieth» - Mentieth, Northumber infantry, в «Lothian» - Durham infantry, в «Lanark» - Stewart, Westmor infantry. Перемешайте оставшиеся 11 блоков и выложите 6 в England.

Шотландия – нобили Dunbar, Lennox, Atholl, Mar в родных провинциях, в «Carrick» - Bruce, Lindsay, в «Fife» – King Douglas, Barclay, в «Lennox» - Campbell. Wallace и Moгау мертвы и вышли из игры, остальные 7 блоков в сбросе, французские рыцари выходят согласно правилам.

Кол-во d в бою



Движение Очередь В
(2 области) (d =1,2)