

HAMMER OF THE SCOTS™

SECOND
EDITION

Game Design: *Tom Dalglish*
Jerry Taylor

 MARK CHURMS
THE ART OF HISTORY


COLUMBIA
GAMES
3 2 1 5

INTRODUCCION

Hammer of the Scots es un juego sobre las Guerras Escocesas de Independencia. Un jugador controla a los escoceses, y el otro al bando inglés. El objetivo es controlar la mayoría de nobles escoceses cuando acabe la partida.

Hay dos escenarios: Braveheart (1297-1305) y The Bruce (1306-1314). Cada uno puede ser jugado como una partida independiente, o bien juntos en una Campaña que abarca ambos periodos.

TURNOS DE JUEGO

El juego se desarrolla a lo largo de una serie de años comenzando en 1297 o 1306. Cada año se divide en 1-5 Turnos de Juego. Cada Turno de Juego tiene cuatro (4) Fases, que sigue esta secuencia.

[1] Fase de cartas

Ambos jugadores comienzan cada año con cinco (5) cartas. Cada uno juega una (1) carta boca abajo. Entonces las cartas se descubren, y el que haya jugado la más alta será el Jugador 1 (mueve primero). En caso de empate gana el jugador inglés.

[2] Fase de movimiento

Las cartas de movimiento permiten uno, dos, o tres Movimientos de Grupo, según el valor de la carta. TODOS los bloques del mismo bando en una región forman un Grupo. Dependiendo del Valor de Movimiento un bloque puede moverse hasta 3 regiones por Fase de Movimiento, pero deberá detenerse tras cruzar una frontera ROJA o tras entrar en una región ocupada por el enemigo. El Jugador 1 mueve primero y el Jugador 2 después. A continuación se resolverán todas las batallas creadas.

[3] Fase de Batalla

Una batalla ocurre cuando bloques enemigos se encuentran en una misma región. Se resolverán una por una en secuencia determinada por el Jugador 1. Después de que se hayan resuelto todas las batallas se repetirán los pasos del [1] al [3] hasta que acabe el Año.

[4] Turno de invierno

Al acabar el Año se juega un turno especial donde los nobles regresan a casa (quizás a cambiar de bando) y los ejércitos se acantonan en los cuarteles de invierno. Después, ambos jugadores reciben refuerzos, y cinco nuevas cartas para comenzar el nuevo año.

1.0 TABLERO DE JUEGO

El tablero de juego representa Escocia y el norte de Inglaterra. El jugador inglés se sienta en el borde sur del tablero, y el escocés en el borde norte.

1.1 REGIONES

El mapa se divide en regiones que determinan la localización y movimiento de los bloques. Estas regiones están separadas por fronteras rojas o negras que restringen el movimiento (ver 4.3). Los bloques no pueden moverse entre regiones cuando no tienen frontera –por ejemplo, entre Carrick y Argyll, o Lothian y Fife.

1.2 LIMITES POR CASTILLO

La mayoría de las regiones tienen un Castillo con valor de 1, 2 o 3. Estos valores reflejan el valor económico de una región más que la fuerza de un castillo en particular. Algunas de estas regiones albergaban en realidad una docena de castillos o más. Los límites por castillo determinan cuantos bloques pueden permanecer en una región durante el invierno, y su valor equivale el número de refuerzos de bloques en la región.

1.3 CATEDRALES

Hay 3 regiones (Strathspey, Lennox y Fife) que contienen un símbolo azul con una cruz blanca. Estos son los emplazamientos de las tres catedrales más importantes de Escocia. La iglesia escocesa, de fuerte influencia céltica, apoyaba incondicionalmente a los rebeldes. Cada catedral tiene un valor de [1] para los refuerzos y el paso del invierno de los escoceses, pero no para el jugador inglés. Por ejemplo, Fife vale [3] para el jugador escocés, pero solo [2] para el inglés.

1.4 ORIGEN DE LOS NOBLES

Las regiones de origen de los catorce (14) nobles están indicadas en el mapa por sus escudos heráldicos. Es decir, el escudo heráldico en el bloque de BUCHAN corresponde con el de la región de BUCHAN.

Los nobles tienen una ventaja (B2=B3) cuando combaten en la defensa de sus regiones de origen, incluso si se movieron allí durante el Turno de Juego actual o si cambian de bando durante la batalla. Los nobles NO obtienen esta ventaja cuando atacan su región de origen.

Hay dos nobles que tienen dos regiones de origen. BRUCE tiene Annan y Carric. COMYN tiene Badenoch y Lochaber. Ambas regiones ofrecen los mismos beneficios para el apoyo y defensa del noble.

Estructura del Reglamento

A lo largo de este libro de reglas podrás encontrar una barra lateral con definiciones, ejemplos, sugerencias, reglas opcionales, clarificaciones, y comentarios históricos que te ayudarán a entender y disfrutar el juego.

Hammer of the Scots

Eduardo I ordenó que en su tumba en la Abadía de Westminster se inscribiera el epitafio Scottorum Malleus – “Hammer of the Scots” – “Martillo de escoceses”. Indudablemente Eduardo pretendía martillar a los escoceses hasta su completa sumisión, pero, en vez de eso, sus golpes sirvieron para forjar una nación orgullosa.

Como Comenzó la Guerra

Fueron ciertos incidentes en Europa los que hicieron estallar la Guerra de Independencia escocesa. En 1294 Francia intentó a través del engaño hacerse con el control del Ducado de Gascuña, una importante provincia que nominalmente pertenecía a Francia, pero que era controlada por Eduardo I. En la guerra que siguió a continuación, los nobles escoceses, enfurecidos con el humillante gobierno de Eduardo I a través de su marioneta –el rey John Balliol de Escocia-, acordaron con entusiasmo hacer causa común con los franceses.

Eduardo I, pillado con la guardia baja tras esta extraña exhibición de desobediencia escocesa, retrasó la invasión de Flandes para sofocar la rebelión al norte de Tweed. Pero el rey Felipe no cumplió su parte del trato –invadir Inglaterra en el caso de que Eduardo atacase Escocia- y la lucha duró poco. Tras un brutal asedio y la masacre de la mitad de la población de Berwick –la ciudad más grande de Escocia en ese momento- Eduardo siguió hacia el norte, de Dunbar. Un intento de romper el asedio de Dunbar acabó en desastre cuando los escoceses huyeron ante el menos numeroso ejército inglés.

Con la mayor parte de la nobleza inglesa –incluyendo al rey John Balliol- en prisión, y la completa anexión de Escocia a la corona Inglesa, Eduardo consideró resuelto el problema. Tras abandonar Escocia en 1296 declaró con arrogancia que “era bueno haberse librado de la mierda”. Pero no pasaría mucho tiempo hasta que tuviese que vérselas con los escoceses de nuevo.

Ciudades y Campos de Batalla

En casi todas las regiones se muestran las poblaciones más importantes de la época y las principales batallas de la guerra (en rojo las victorias inglesas, en azul las escocesas). Esto es así por interés histórico, y es algo que no afecta al juego.

HAMMER OF THE SCOTS™

2. EJERCITOS

Los bloques representan a las fuerzas inglesas (rojos) y escocesas (azules).

Se incluye una plantilla con etiquetas cuadradas. Cada etiqueta debe ser pegada en la cara de cada bloque. Las etiquetas de la zona azul van con los bloques azules, y las etiquetas de la zona caqui van con los bloques rojos. Coloca con suavidad cada etiqueta, asegúrate que están rectas, y entonces presiónala sobre el bloque.

Cuando los bloques están de pie el contrincante no puede ver de que tipo son ni que fuerza tienen, lo que añade un elemento de sorpresa y estrategia al juego.

2.1 INFORMACION DE LOS BLOQUES

Los bloques tienen símbolos y números que determinan su movimiento y habilidades de combate.

2.11 FUERZA

La fuerza actual de un bloque es igual al número de triángulos en el borde superior del bloque cuando este está de pie. La fuerza determina cuántos dados de seis caras (d6) se tiran por ese bloque durante el combate. Un bloque con fuerza 4 tiraría 4d6 (cuatro dados de seis caras); un bloque de fuerza 1 tiraría 1d6.

La fuerza de los bloques va de 1 a 4. La fuerza máxima de algunos bloques es de 4, la de otros de 3 o incluso 2. Cada impacto recibido en combate reduce la fuerza del bloque, haciéndolo rotar 90° hacia la izquierda. En la barra lateral puedes ver el mismo Caballero con fuerza 1, 2, y 3.

2.12 VALOR EN COMBATE

El Valor en Combate viene determinado por una letra y un número, como A1 o B2. La letra determina cuando ataca un bloque. Todos los bloques A atacan primero, seguido de los bloques B, y los C. El número indica la tirada máxima que produce un impacto.

EJEMPLO: Un bloque con valor B1 solo conseguirá un impacto por cada "1" que saque en los dados, pero un bloque B3 conseguirá un impacto por cada 1, 2, o 3 que saque.

2.2 TIPOS DE BLOQUE

2.21 Líderes



Wallace



King

Los escoceses tienen dos bloques de líderes, Wallace y el Rey. Los ingleses solo tienen un bloque de líder (Eduardo) que representa a Eduardo I hasta 1307 y posteriormente a Eduardo II. Los líderes son bloques de combate normales, pero tienen Movimiento 3 y otras ventajas. Ver 6.0.



2.22 Nobles

Hay catorce (14) nobles, cada uno identificado por su escudo heráldico. Los nobles con un fondo verde son leales a la facción de BRUCE. Los nobles con el fondo amarillo lo son a la de COMYN.

IMPORTANTE: Cada noble (excepto Moray) tiene dos bloques, uno rojo y otro azul. Solo uno de esos bloques puede estar presente durante el juego; la versión Roja cuando el noble apoye a Inglaterra, y la Azul cuando ese noble apoye a Escocia. El control de los nobles es la forma más común de victoria.

2.23 Arqueros



Los arqueros vienen representados por un pequeño escudo atravesado por una cruz de flechas. El valor de los arqueros ingleses es de B3, y el de los escoceses de B2.

2.24 Caballeros



English



French

Los caballeros ingleses tienen la Cruz de San Jorge en un escudo, y un valor de combate de B3. Los escoceses tienen un bloque de caballeros franceses de valor B3 que solo entran en el juego bajo reglas especiales (ver: 9.1). Ambos bandos también tienen un bloque de caballería ligera con valor B1 (escoceses) y A2 (ingleses).

2.25 Infantería



English



Scots

La infantería inglesa está marcada con una Cruz de San Jorge y el nombre de su región. Los ingleses también tienen una unidad de infantería galesa (dragón rojo) y del Ulster (cruz verde). La infantería escocesa recibe sus nombres de los clanes más importantes y viene marcada por la cruz de San Andrés en un escudo ovalado.

Casi toda la infantería tiene un valor de C2, pero unas pocas son C3.

2.26 Los Nórdicos



El bloque NORDICO representa una posible intervención de Noruega, que en ese tiempo controlaba gran parte de la región norte de Ross, incluyendo el Orkney y las Islas Shetland; o de clanes guerreros de origen nórdico de los Outer Hebrides. Este bloque tiene un valor de combate de A2, y habilidades de movimiento especiales. Ver 4.7

INGLATERRA

BLOQUE	MOVI	COMBATE	#
Rey	3	B4	1
Arqueros	2	B3	2
Caballeros	2	B3	3
Hobelar	3	A2	1
Infantería	2	C2*	8
Nobles	2	B2/B3†	13

ESCOCIA

BLOQUE	MOVI	COMBATE	#
Wallace	3	A3	1
Rey	3	A3	1
Arqueros	2	B2	1
Caballería	3	B1	1
Franceses	2	B3	1
Nórdicos (ver 4.7)		A2	1
Infantería	2	C2*	8
Nobles	2	B2/B3†	14

*Alguna infantería es C3.

† Los nobles impactan con B3 cuando defienden sus regiones de origen, incluso si se mueven durante este turno de Juego o si cambian de bando durante la lucha.

REDUCCION DE FUERZA



Fuerza 1



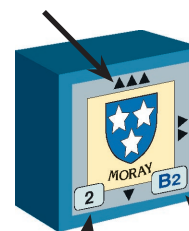
Fuerza 2



Fuerza 3

INFORMACION DEL BLOQUE

FUERZA
(Máximo 3)



MOVIMIENTO
(2)

COMBATE
(B2)

3.0 LAS CARTAS

El juego tiene veinte (20) cartas de MOVIMIENTO y cinco (5) de EVENTOS. Al comienzo de cada AÑO, se barajan todas las cartas y se reparten cinco bocabajo a cada jugador. Los jugadores pueden examinar sus cartas antes de que el año comience.

3.1 USO DE LAS CARTAS

Ambos jugadores empiezan un Turno de Juego colocando una carta bocabajo. Entonces se revelan esas cartas y la que tenga mayor valor determina quien será el JUGADOR 1 durante ese Turno de Juego (en caso de empate Inglaterra gana).

3.11 Cartas de Movimiento

Las Cartas de Movimiento permiten uno, dos o tres MOVIMIENTOS DE GRUPO según el valor de la carta.

3.12 Cartas de Evento

Las Cartas de Evento dan una acción especial tal y como se refleja en la carta. Las cartas de EVENTO se resuelven primero siempre. El jugador de una Carta de Evento es el Jugador 1.

Si ambos jugadores juegan una carta de EVENTO, los efectos se resuelven (primero el jugador inglés) y el AÑO termina.

4.0 MOVIMIENTO

Los jugadores nunca están obligados a mover. Deben jugar una carta, pero pueden no hacer nada si así lo desean. No se puede guardar un movimiento para más tarde.

Los bloques pueden moverse con libertad a través de bloques amigos, pero deben detenerse y luchar una batalla cuando entren en cualquier región que contenga un bloque(s) enemigo(s).

Los bloques solo se mueven una vez por Turno de Juego, excepto para RETROCEDER o REAGRUPARSE.

4.1 INICIATIVA

El valor de la carta determina el orden durante el Turno de Juego. El JUGADOR 1 es el de la carta más alta (el Inglés gana en caso de empate), y el que debe mover primero.

4.2 MOVIMIENTOS DE GRUPOS

Todos los bloques (incluso uno solo) que estén en una región forman un GRUPO. Los jugadores pueden mover tantos Grupos como la carta jugada les permita, lo que significa que una Carta 3 les permitirá mover hasta 3 Grupos. Un jugador puede mover cualquier número de bloques en un Grupo a una o más regiones dentro de su capacidad de movimiento.

EJEMPLO: *Un jugador con un grupo en Buchan puede mover uno o más bloques a Angus, Fife, Mar, Badenoch, Strathspey, Moray, o Atholl.*

4.3 LIMITES FRONTERIZOS.

Hay dos colores de fronteras: Negro y Rojo. Durante cada Fase de Movimiento hasta un máximo de seis (6) bloques pueden atravesar una frontera Negra, pero solo dos (2) en el caso de una frontera Roja.

Los límites fronterizos se aplican por separado para cada jugador. Una vez se ha alcanzado el máximo de una frontera, esta queda cerrada para ESE jugador durante este Turno de Juego.

IMPORTANTE: *Los bloques que crucen una frontera roja deben detenerse.*

EJEMPLO: *Si seis bloques en BUCHAN se mueven hacia ANGUS, dos bloques en STRATHSPEY no podrían moverse a ANGUS. En cambio, dos bloques si podrían moverse de MAR a ANGUS.*

Los límites fronterizos se aplican a cada jugador por separado – por lo tanto, ambos jugadores pueden mover dos bloques a través de la misma frontera roja.

4.4 FRONTERA ANGLO-ESCOCESA

La frontera Anglo-Escocesa es una línea gruesa intermitente roja o negra. Los bloques que entren en Inglaterra deben detenerse. Los bloques que entren en Escocia deberán detenerse solo si cruzan la línea roja intermitente hacia Teviot.

Cada punto de movimiento permite mover solo un (1) bloque (no un grupo) a través de la frontera Anglo-Escocesa. Por lo tanto, una Carta 3 permite mover 3 bloques a través de la frontera.

Los bloques que crucen la frontera Anglo-Escocesa y ataquen la misma región lucharán como un solo grupo. Las reglas de reservas de combate del 5.32 no se aplicarán.

4.5 CONTROL DE LAS REGIONES

Las regiones pueden ser AMISTOSAS, NEUTRALES o ENEMIGAS. Los cambios en el control de una región se aplican inmediatamente.

Amistosas: ocupadas por tus bloques.

Enemigas: ocupadas por bloques enemigos.

Neutrales: vacías sin ocupar por ningún jugador.

4.6 BLOQUEO

Todos los bloques atacantes (Reservas incluidos) impiden el movimiento de un número equivalente de bloques defensores.

El Defensor elige que bloques son inmovilizados. Aquellos que no estén inmovilizados pueden moverse y atacar con normalidad, con la excepción de que no pueden cruzar ninguna frontera usada por el enemigo al comienzo de la batalla.

Ejemplo de Movimiento Fronterizo

El jugador inglés acaba de recibir un Reclutamiento Feudal de seis (6) bloques, situados en INGLATERRA. Una carta de Movimiento 3 permitiría a tres (3) unidades atravesar la frontera anglo-escocesa. Decide mover 2 bloques a LOTHIAN a través de DUNBAR, y 1 bloque de LANARK a ANNAN.

Otra combinación posible podría haber sido mover dos bloques a LOTHIAN, como en el ejemplo anterior, y mover un grupo que ya estuviese en Escocia.

Cartas de Eventos

Como en las cartas de movimiento, un jugador puede elegir ignorar los efectos cuando juega una carta de eventos. Los efectos de las cartas de eventos no pueden guardarse.

Black Douglas

Una de las figuras más idealizadas de la guerra fue la de James "The Black" Douglas, un feroz guerrero, audaz guerrillero, y un brillante comandante en el campo de batalla, que aterrorizaba al enemigo.

Douglas había heredado la personalidad de su padre, el gruñón Sir William Douglas. William despreciaba el sometimiento del rey John Balliol a la corona inglesa, y fue uno de los pocos escoceses que nunca se inclinó ante Eduardo. William Douglas fue uno de los primeros camaradas de Wallace. Capturado tras la debacle de Irving, murió en la Torre de Londres en 1299.

Su hijo vengaría su muerte con las armas. James Douglas era uno de los lugartenientes más fieles de Bruce, y mostró su valía tanto en batallas como durante sitios. Douglas tenía un don a la hora de encontrar la manera de asaltar incluso los castillos y fortalezas mejor defendidas, y sus salvajes represalias sobre las tropas de guarnición que caían en sus manos eran leyenda.

En su lecho de muerte, Bruce pidió a Douglas que llevase su corazón a la batalla en Tierra Santa, donde podría presenciar la derrota de los enemigos de Dios. Siguiendo este designio, Douglas y un numeroso contingente de caballeros escoceses zarparon hacia Castilla en 1330, donde el rey Alfonso XI comandaba una campaña contra los moros de Granada. Douglas, portando el corazón de Bruce, tomó el mando de un ejército en Tebas de Ardales el 25 de Marzo. Allí perecieron él y la mayoría de sus hombres, tras ser separados del cuerpo principal de las tropas. Los moros acabaron así con lo que los ingleses no pudieron.

EJEMPLO: *Buchan esta ocupada por seis bloques. Son atacados por 3 bloques desde Angus y 2 bloques desde Strathspey. Un total de 5 bloques quedan inmovilizados, pero 1 de ellos puede irse.*

4.7 NORDICOS.

El bloque NORDICO se mueve con independencia de los otros bloques. Es necesario un (1) punto de movimiento para que se mueva por sí mismo. El bloque entonces podrá desplazarse desde una región costera a cualquier otra región costera escocesa y/o atacar. El bloque puede Retirarse o Reagruparse en cualquier región costera escocesa amiga (pero no en una neutral). No puede entrar en Inglaterra.

5.0 BATALLAS

5.1 ORDEN DE LAS BATALLAS

Las batallas se resuelven una por una hasta que se completen todos los movimientos. Cada batalla debe ser completada antes de luchar la siguiente. El Jugador 1 elige que batalla se pelea primero antes de examinar ningún bloque enemigo. Revela los bloques tumbándolos hacia delante, de manera que muestren su fuerza actual. Coloca los bloques en posición vertical una vez terminada la batalla. A continuación el Jugador 1 selecciona la siguiente batalla – no es necesario decidir por adelantado que orden van a seguir las batallas.

5.2 COHESION CELTICA

Las formaciones de Gales y el Ulster no eran de total confianza cuando estaban en el campo de batalla. Por tanto, cada vez que un bloque galés o del Ulster (tanto infantería como arqueros) se encuentre en batalla, tira un dado antes del combate para comprobar la lealtad de cada bloque.

1-4: Sin efecto

5-6: El bloque vuelve al Depósito de Unidades

5.3 RONDAS DE COMBATE

Las batallas se desarrollan a lo largo de un máximo de TRES (3) rondas de combate. El atacante debe retroceder si la batalla no ha concluido al final del tercer turno.

NOTA: Ya que ambos jugadores mueven antes del combate, un jugador puede ser el Defensor en algunas batallas y el Atacante en otras.

5.31 Turnos de combate

Cada bloque dispone de un Turno de Combate por Ronda de Combate. En su Turno de combate, un bloque puede elegir COMBATIR, RETROCEDER, O PASAR. El orden de los Turnos de Combate depende de los valores de combate. Todos los bloques

“A” van antes que los bloques “B”, los cuales van antes que los “C”. Los bloques Defensores “A” van antes que los Atacantes “A”, y así.

Una Ronda de Combate se termina después de que todos los bloques hayan realizado un Turno de Combate. La secuencia se repite en una segunda y tercera ronda de ser necesario.

EJEMPLO: *Un Caballero (B3) y un Infantería inglesa (C2) atacan a un noble escocés (B3 defendiendo su región natal) y una infantería (C2). El orden del combate durante cada ronda de combate será: Noble escocés, Caballero inglés, Infantería escocesa, Infantería inglesa.*

5.32 Reservas de combate

Un jugador puede atacar a través de diferentes fronteras, o atacar usando dos o tres Movimientos de Grupo. Uno de los grupos que crucen la misma frontera debe declarar el Ataque Principal. Todos los demás bloques del mismo bando quedaran en Reserva.

EJEMPLO: *El jugador inglés tiene 4 bloques en ANGUS y 2 en MAR. Ambos grupos (dos movimientos) atacan BUCHAN. El atacante declara que el grupo de ANGUS será el Ataque Principal.*

Los bloques de reserva no podrán combatir ni retroceder ni ser impactados en la primera Ronda de Combate. En la segunda Ronda se revelan estos bloques, incluso si todos los otros bloques de su bando han sido eliminados. A partir de entonces participan en los Turnos de Combate de manera normal.

IMPORTANTE: *El Control del campo de batalla cambia si el Atacante gana en la Ronda 1, antes de que las reservas del Defensor lleguen. En esta situación, el Atacante pasa a ser el Defensor durante el resto del combate.*

5.33 Refuerzos de batalla.

Los bloques que mueva el Jugador 2 para reforzar en una batalla iniciada por el Jugador 1 son Reservas.

EJEMPLO: *El jugador inglés ataca Buchan desde Angus con 4 bloques. El jugador escocés tiene 2 bloques defendiendo Buchan, y posteriormente mueve 3 bloques de Moray a Buchan. En la primera ronda de combate solo los 4 bloques de Angus y los dos que estaban en Buchan desde el principio. Los bloques de Moray son Reservas.*

5.4 RESOLUCION DEL COMBATE

Cada bloque tira tantos dados como su Fuerza actual durante su turno de combate. Se consigue un impacto por cada resultado menor o igual al Valor de Combate del bloque.

Schiltroms

El Schiltrom era una formación diseñada para resistir las letales cargas de la caballería pesada, y que agrupaba infantes armados con lanzas largas en grandes cuadros (u óvalos) huecos. A menudo se disponía un grupo de refuerzo en el centro de la formación, de manera que pudiera auxiliar rápidamente cualquier línea defensiva a punto de desmoronarse.

Esta táctica defensiva fue inventada por Wallace en Falkirk. Bruce la perfeccionó usando veteranos curtidos en batalla, capaces de moverse y atacar en formación, una idea más tarde refinada por los piqueros suizos hasta alcanzar un efecto devastador. A pesar de su vulnerabilidad a un ataque masivo con armas a distancia (ya fueran flechas o cañones), el schiltrom fue una táctica revolucionaria que redujo la amenaza de la caballería en el campo de batalla.

*Schiltroms

Como regla opcional que refleje la función del schiltrom escocés, la infantería escocesa lucha con un +1 (C3=C4) en las batallas en las que el bando inglés no tenga arqueros.

El Arco Largo

La guerra fue un campo de pruebas para el arco largo inglés, un arma que pronto aterrorizaría a los franceses durante la Guerra de los 100 Años. El arco largo tenía un alcance de 350-400 yardas, pero se requería bastante entrenamiento y gran fuerza para tensar sus 100-175 libras de potencia. Eduardo I fue el primero que se percató del potencial de esta terrible arma y de su capacidad para revolucionar el campo de batalla medieval.

Los arqueros escoceses eran escasos. Sus arcos cortos y hondas del Bosque de Etterick no podían compararse con los arcos largos de Inglaterra.

Reservas de Combate

Los bloques del Ataque Principal deben estar en la misma región y cruzar la misma frontera cuando marchen a la batalla. Todos los otros bloques estarán en la reserva. Los bloques del Ataque Principal no pueden colocarse voluntariamente en Reserva.

EJEMPLO: Un Caballero de fuerza 3 tira 3 dados. Los Caballeros tienen combate B3, lo que significa que cada tirada de 1, 2 o 3 es un impacto. Las tiradas de 4, 5 y 6 son fallos. Si la tirada fuese de 2, 4 y 5, el caballero conseguiría impactar una vez y fallaría dos veces.

5.4.1 Impactos en batalla

No se puede atacar a un bloque individualmente. Cada impacto se dirige al bloque enemigo más fuerte. Cuando dos o más bloques tienen la misma Fuerza, el propietario elige cual reducir.

NOTA: El combate no es simultáneo. Todos los impactos se aplican de inmediato.

5.5 RETIRADAS

Cada bloque puede retirarse (en vez de atacar) en su Turno de Combate normal. No es necesario que los bloques se retiren a la misma región. Antes de retirarlos, coloca los bloques de pie encarando a su dueño, para ocultar del enemigo que bloques se están retirando.

- Los bloques deben retirarse a una región Amiga o Neutral adyacente.
- Los límites fronterizos se aplican por separado a la retirada cada Ronda de Combate y durante la retirada obligatoria del atacante tras la 3ª ronda de combate.
- Los bloques no pueden retirarse a través de fronteras que el jugador enemigo haya usado para entrar en batalla. Cuando ambos jugadores usen la misma frontera, solo el último jugador que haya entrado podrá retirarse por ella durante esta batalla.
- Los bloques nunca pueden retirarse a una región donde haya una batalla sin resolver.
- Los bloques que no pueden retirarse cuando debieran ser eliminados.
- El jugador inglés nunca puede retirarse hacia Escocia. El jugador escocés nunca puede retirarse hacia Inglaterra.
- El bloque Nórdico puede Retirarse hacia cualquier región costera Amiga (no Neutral). No puede entrar en Inglaterra.

5.6 REAGRUPARSE

Cuando una batalla termina, el vencedor puede Reagruparse. Todos los bloques vencedores (incluyendo cualquiera en Reserva) pueden moverse a cualquier región Amiga o Neutral adyacente. Los bloques no pueden Reagruparse en una región donde haya una batalla sin resolver

EXCEPCION: El bloque Nórdico puede Reagruparse en cualquier región costera Amiga (no Neutral).

No puede entrar en Inglaterra.

IMPORTANTE: Los Límites Fronterizos se aplican para Reagruparse. Solo los bloques escoceses pueden Reagruparse hacia Escocia. Solo los bloques ingleses pueden Reagruparse hacia Inglaterra.

5.7 CAPTURA DE NOBLES

Cuando un noble es eliminado durante el combate cambia inmediatamente su lealtad (cambia el color de bloque) y se pasa a la Reserva del bando enemigo, con una fuerza de 1. Los nobles capturados luchan en su nuevo bando desde el comienzo de la próxima ronda de combate. Ver: 1.4.

EXCEPCION: El noble escocés MORAY nunca cambia su lealtad. Si se elimina este bloque durante una batalla, desaparece del juego.

5.8 BLOQUES ELIMINADOS

Cuando los bloques son eliminados pasan al Depósito de Unidades del jugador. Pueden volver al juego durante un Reclutamiento Feudal inglés o durante el Cuartel de Invierno escocés.

EXCEPCION: Un bloque con una cruz negra (ver barra lateral) que sea eliminado en batalla se retira permanentemente del juego. Todos los bloques eliminados a consecuencia de una Carta de Pillaje (Pillage Card), Incursiones Fronterizas (Border Raids), o Desgaste Invernal (Winter Attrition) son devueltos al Depósito de Unidades.

5.9 INCURSIONES FRONTERIZAS

El jugador escocés puede invadir Inglaterra. Esto cuesta un (1) punto de movimiento por cada bloque que cruce la frontera. Si un contingente escocés ocupa Inglaterra, el jugador inglés deberá eliminar un bloque que no sea un Noble al final de cada Turno de Juego. No se elimina ningún bloque si el jugador inglés solo dispone de bloques de nobles sobre el tablero. Los bloques escoceses no pueden pasar el invierno en Inglaterra.

Eduardo the Longshanks

Eduardo I fue uno de los monarcas más sobresalientes de la Edad Media: Un reconocido pionero en las reformas legales; un gran arquitecto de la justicia administrativa; un innovador de la administración financiera; y uno de los fundadores del gobierno parlamentario. Pocos monarcas pudieron dominar a la nobleza inglesa como lo hizo Eduardo, y los reyes de Europa y los Papas lo tenían en la más alta estima.

Por otra parte, la Song of Lewes comparaba a Eduardo con un valiente león: orgulloso y fiero, pero también poco fiable y traicionero. En sus últimos años, el compromiso de Eduardo con la justicia evolucionó hacia el asesinato judicial y la crueldad. Percibía la lucha de los escoceses como una rebelión, no como una guerra entre naciones, y por tanto no consideraba de aplicación las reglas de la caballería. La guerra se caracterizó por el desorden y por las horribles ejecuciones.

La actitud de Eduardo estaba animada por la fiera determinación de preservar, proteger y aumentar sus derechos como rey. Aun así, era un astuto oportunista más que un estratega maquiavélico. No es probable que tuviera ningún plan sobre Escocia hasta la muerte de su primo y aliado, el rey Alejandro III de Escocia en 1286. Pero cuando los líderes escoceses le pidieron que decidiera en la disputa del trono entre Bruce y Balliol (conocida por los historiadores como "la Gran Causa"), no dudó en hacer valer un ancestral pero latente derecho de soberanía sobre Escocia.

Eduardo era un veterano militar curtido en las rebeliones de Montfort de 1263-1267, en la cruzada del Papa Urbano IV de 1270, y en las guerras galesas de 1277, 1282-1283 y 1294-1295. Fue un líder militar competente, y un brillante movilizador de hombres, equipo y avituallamiento. Las victorias escocesas solo vinieron cuando Eduardo I no estaba en Escocia, o tras su muerte.

Bloques con Cruz Negra

Escoceses	Ingleses
• Wallace	• Hobelars
• Moray	• Edward
• Nórdicos	
• Caballeros franceses	

6.0 REYES

6.1 REYES INGLESES

El bloque de Eduardo representa a Eduardo I hasta que muere en combate, o hasta el final de 1306. Entonces se convierte en Eduardo II. El cambio a Eduardo II tiene dos efectos en el juego:

- Eduardo II no puede pasar el invierno en Escocia.
- Si el bloque de Eduardo II es eliminado en combate, los escoceses logran una Victoria por Muerte Súbita.

6.2 REYES ESCOCESOS

Los escoceses no tienen un bloque de Rey al empezar la partida. Una vez por juego los escoceses pueden coronar un rey. Hay tres candidatos al trono: Bruce, Comyn y Balliol.

6.21 Bruce o Comyn

Para coronar a Bruce o Comyn:

- Wallace debe estar muerto.
- El candidato debe encontrarse en FIFE.
- El jugador escocés debe jugar CUALQUIER carta de Evento, anunciando "Coronación" en vez del evento normal.

Entonces se colocará el bloque del Rey en Fife al máximo de sus fuerzas, El bloque del candidato seguirá en juego, representando otro miembro de la familia, bajo las reglas normales para nobles.

Si Bruce es coronado, TODOS los nobles de Comyn excepto Moray desertan al lado inglés inmediatamente; y si es Comyn quien se convierte en rey, entonces TODOS los nobles de Bruce se pasan al lado inglés. Cualquier batalla que se presente deberá resolverse inmediatamente, siendo el atacante el(los) bloque(s) desertor(es).

6.22 El Rey Balliol

El rey Balliol, exiliado en Francia, puede volver al trono a partir del 1301, si no se ha coronado ningún otro rey anteriormente. Hay dos condiciones:

- Los caballeros franceses han de estar en el mapa.
- El jugador escocés debe jugar CUALQUIER carta de evento anunciando "El Retorno del Rey" en vez del evento normal.

Wallace puede estar vivo o muerto. El bloque del rey es desplegado al máximo de sus fuerzas junto con los caballeros franceses. Todos los nobles de BRUCE se pasan inmediatamente al bando inglés.

7.0 EL INVIERNO

Un año de juego llega a su fin después de que los jugadores hayan jugado sus cinco cartas o si ambos juegan un Evento al mismo tiempo. Las cartas no se pueden guardar para el siguiente año.

Al final del año hay un Turno de Invierno especial durante el cual los jugadores se preparan para el siguiente año y algunos bloque se Disuelven (regresan al Depósito de Unidades). Las acciones de Invierno deben jugarse exactamente según el orden dado.

7.1 LOS NOBLES RETORNAN A CASA

Todos los nobles, los ingleses primero, deben regresar a sus Regiones de Origen. Si esa región esta ocupada por el enemigo, el noble cambia de bando manteniendo su fuerza actual.

EXCEPCION: MORAY puede elegir no volver a casa y permanecer donde se encuentra o disolverse.

7.12 Bruce y Comyn

Los bloques de Bruce y Comyn pueden regresar a cualquiera de sus Regiones de Origen.

EXCEPCION: Si ambas Regiones de Origen están ocupadas por el enemigo, el jugador enemigo decide en que Región de Origen pasarán el invierno.

7.2 EL REY ESCOCES

El rey escocés puede volver a cualquier región Amiga o Neutral con una catedral, permanecer donde se encuentra, o disolverse.

7.3 ACUARTELAMIENTO INGLÉS

Los bloques ingleses no están obligados en ningún momento a permanecer en Escocia. Pueden disolverse.

7.31 Caballeros, Arqueros y Hobelars

Los Arqueros, Caballeros y Hobelars deben disolverse (ver excepción en 7.4).

7.32 Infantería inglesa

Los bloques de infantería inglesa (incluyendo la de Gales y la del Ulster) pueden permanecer en Escocia solo si se encuentran en una región con suficiente Límite de Castillo. Los ingleses no pueden disolver a un Noble para hacer sitio a un bloque de infantería.

7.4 EDWARD DURANTE EL INVIERNO

Si se encuentra en Escocia, Eduardo I puede pasar el invierno allí o disolverse

- Eduardo II no puede pasar el invierno en Escocia.
- Ningún rey puede pasar el invierno en Inglaterra.

La Nobleza Escocesa

La eliminación de un bloque de un noble escocés no significa obligatoriamente la muerte de ese noble. A menudo, los nobles eran capturados durante la batalla, y se les retenía como prisioneros para así asegurar la lealtad de sus herederos y siervos. Otras veces, tras un breve cautiverio, los nobles capturados recibían el perdón y la libertad a cambio de un juramento de lealtad hacia sus captores. La muerte de un noble en el campo de batalla significaba que un nuevo señor feudal se hacía cargo de la familia, y los nuevos señores solían tener ideas diferentes que las de sus predecesores acerca de la rebelión.

De todas formas, más allá de esta real-politikk, había un sentimiento de odio profundo que los ingleses nunca pudieron extinguir. La inglesa Lanercost Chronicle recoge la historia de la guerra de aquel tiempo:

"En todas estas susodichas campañas los escoceses estaban tan divididos entre sí que a veces el padre estaba en el lado escocés y el hijo en el inglés, y viceversa; también podría ser que un hermano estuviese con los escoceses y el otro con los ingleses; sí, incluso el mismo individuo podía primero estar con un bando y luego con el otro. Pero todos los que estaban del lado inglés simplemente fingían, ya fuese porque era el bando más fuerte, o para conservar las tierras que poseían en Inglaterra; pero sus corazones estaban siempre con su propia gente, aunque sus personas no lo estuvieran tanto."

El Reclutamiento Inglés

Era una costumbre feudal que el rey inglés pidiera a menudo de sus principales nobles el reclutamiento de un ejército, a veces para luchar en Francia, a veces en Escocia, a veces en ambos sitios. Las necesidades económicas y políticas, además del esfuerzo militar en Francia (que fue siempre considerado el objetivo más importante por el rey inglés), no permitían montar una campaña importante en Escocia cada año.

En términos de juego, el jugador inglés solo será capaz de montar una gran campaña contra Escocia con una mano de movimiento grande. Con una buena mano de movimiento, es posible llegar en un año tan al norte como MORAY. De todas formas, la única manera práctica de emprender una campaña en las highlands del norte es estacionar un ejército con Eduardo I en Mentieth o Fife durante el invierno.

Reservar Refuerzos

No se pueden guardar refuerzos. Cualquier giro que no pueda usarse se pierde

Refuerzos de Ultramar

Si se roba el bloque nórdico o francés en una región del interior, como Badenoch o Lanark, este se despliega en cualquier región costera adyacente amiga. Los límites de castillo no se aplican en este caso especial, y los nórdicos y franceses pueden recibir refuerzos de la región en la que fueron robados y de la región a la que se muevan.

HAMMER OF THE SCOTS™

- Eduardo I no puede pasar dos inviernos consecutivos en Escocia.
- Eduardo I no puede pasar el invierno de 1306 en Escocia.

Si Eduardo I pasa el invierno en Escocia, todos los bloques rojos (menos los Nobles) pueden pasar el invierno con él, ignorando los Límites de Castillo.

ADVERTENCIA: Si Eduardo se queda en Escocia, no habrá Reclutamiento Feudal ese invierno, e Inglaterra empezará vacía al año siguiente.

7.5 ACUARTELAMIENTO ESCOCES

El bloque de Wallace puede moverse a Selkirk (a menos que Eduardo I este pasando allí el invierno), donde recuperará dos PRs (Puntos de Refuerzos).

El jugador escocés deberá disolver todos los bloques que sobrepasen el Límite de Castillo de una región. El jugador escocés puede elegir que bloque(s) disuelve. Los nobles no pueden disolverse, a excepción de Moray.

7.6 REFUERZOS INVERNALES

Cada región amiga genera unos Puntos de Refuerzos (PRs) igual a su Valor de Castillos (Buchan = 2PRs). Las regiones con una catedral general un PR extra para el jugador escocés. Ambos jugadores usaran ahora sus PRs para reforzar sus ejércitos.

7.61 Refuerzos escoceses.

Cada PR puede ser usado para

- Dar un Giro a un bloque que ya exista en la región, o
- Robar un bloque y desplegarlo con fuerza 1 en la región.

Los PRs pueden usarse combinándolos en Giros y Robos: se pueden dar varios Giros a un bloque, o dar Giros a un bloque que se acabe de Robar. Los PRs no pueden guardarse y se pierden si no se usan.

Si se roba un bloque nuevo, ha de respetarse el límite del Castillo. Por tanto, no sería posible añadir un bloque nuevo en Buchan si ya hubiese dos bloques allí.

7.62 Caballeros Franceses

El bloque de caballeros franceses se añade al Depósito de Unidades escocés una vez el jugador escocés controle 8 o más nobles, y puede desplegarse como cualquier otro bloque cuando sea robado. El bloque permanecerá en juego hasta que sea eliminado en batalla.

7.63 Refuerzos ingleses

El jugador inglés puede usar los PRs generados por regiones bajo su influencia para fortalecer su infantería (solo su infantería) o los nobles que estén bajo su

control. El jugador inglés no puede usar los PRs para robar bloques del Depósito de Unidades inglés.

7.7 RECLUTAMIENTO FEUDAL INGLÉS.

El jugador inglés recibe nuevos bloques a través del Reclutamiento Feudal, excepto cuando el Rey inglés pase el invierno en Escocia.

- Baraja todos los bloques (bocabajo) en el Depósito de Unidades.
- Roba la mitad (redondeando hacia arriba).
- Despliega esos bloques a su máxima fuerza en INGLATERRA.

7.8 CARTAS NUEVAS

Baraja y reparte cinco cartas nuevas a cada jugador. Empieza a jugarse un nuevo año.

8.0 ESCENARIOS

8.1 BRAVEHEART

La nobleza escocesa quedó humillada tras la batalla de Dunbar, viéndose relegada a un estado de vil servidumbre. Pero en las cenizas de esta derrota se alzaron dos valientes jóvenes para continuar la lucha en tremenda desventaja.

William Wallace se convirtió en bandido en el 1294. Su feroz guerra de guerrillas contra los ingleses culminó con el saqueo de Lanark en 1297. De repente los ingleses no parecían invencibles. Mientras tanto, Andrew de Moray, un joven caballero perteneciente a una de las mayores familias de terratenientes del norte, impulsó un brutal alzamiento en las Highlands.

Las ascuas del descontento y la resistencia esporádica que había en Escocia desde finales de 1296 se convirtieron en un infierno de abierta rebelión en la primavera de 1297. Longshanks necesitó siete años para apagar el fuego que esos dos héroes encendieron.

DURACION

Desde 1297 hasta 1305, a menos que uno de los lados consiga una victoria por Muerte Súbita.

DESPLIEGUE INGLÉS

Coloca todos los bloques rojos en el Depósito de Unidades inglés, excepto los siguientes, que se colocan en el tablero con su fuerza máxima:

Nobles: Todos los nobles (excepto Bruce, Moray, y Galloway) en sus regiones natales. Comyn se despliega en Badenoch.

Lothian: Infantería de Cumbria.

Mentieth: Infantería de Northumber.

Inglaterra: Reclutamiento Feudal de 4 bloques.

Comyn y Bruce

El conflicto por el control de Escocia estuvo definido por la amarga lucha entre las facciones de Bruce y Comyn. Robert the Bruce estaba decidido a alzarse con el trono escocés, que fue –en su opinión– erróneamente denegado a su familia tras la muerte del rey Alejandro III en 1286. Las cambiantes alianzas de Bruce durante el primer conflicto (1297-1304) sugieren que su principal prioridad era la corona, y no la independencia nacional.

Por otra parte, los Comyns eran los miembros más poderosos del “partido de la guerra” escocés, y unos firmes defensores del exiliado rey John Balliol. Esto hizo no solo que fueran enemigo naturales de los Bruce, sino también unos adversarios implacables de los ingleses. Fueron ellos los que lideraron la rebelión contra los ingleses tras la muerte de Wallace en Falkirk en 1298, y los que firmaron con desgana la paz con Eduardo en 1304 después de que el rey inglés accediese a respetar sus tierras. No fue hasta el asesinato de John “El Rojo” Comyn, señor de Badenoch, a manos de Bruce en la iglesia de Dumfries en 1306, que los Comyns dieron finalmente la espalda a la causa de la libertad, formando una firme alianza con los ingleses.

La Auld Alianza

El conflicto Anglo-Francés limitaba la capacidad de Eduardo de mantener la guerra en Escocia. Las salvajes incursiones navales francesas del rey Felipe contra los puertos ingleses de 1295 causaron la histeria en todo el reino, y aseguraron que los ingleses centraran toda su atención en el sur. La desastrosa campaña flamenca de 1297 aumentó la obsesión con los asuntos del otro lado del canal.

En 1302 llegaron a Inglaterra rumores de que los franceses planeaban mandar al Conde de Artois al mando de un gran contingente de caballeros para reponer al rey exiliado John Balliol en el trono de Escocia. Preocupado porque la dinastía de Balliol pudiera ser reinstaurada a costa suya, Robert the Bruce abandonó el bando rebelde e hizo causa común con Eduardo I, que le prometió que en el caso de que la autoridad inglesa en Escocia fuese reestablecida, Bruce sería rey.

Sin embargo, el 11 Julio de 1302 la amenaza francesa de invadir Escocia fue aplastada para siempre. 13.000 hombres de Flandes adoptaron la táctica inventada por Wallace en Flakirk para exterminar 7.500 caballeros franceses en la batalla de Courtrai. La llegada a Escocia de las noticias de este desastre desanimó a los rebeldes, y permitió que Eduardo se volcara con confianza en la derrota de Comyn y sus aliados. La guerra acabó en 1304, cuando apenas dos años atrás los escoceses rebeldes estuvieron a punto de ganarla. Sin embargo, otra guerra estaba a punto de comenzar.

HAMMER OF THE SCOTS™

NOTA: Eduardo I comienza el juego en el Depósito de Unidades inglés. Históricamente durante 1297 estaba luchando en Flandes.

DESPLIEGUE ESCOCES

Retira al Rey y a los Caballeros Franceses y ponlos a parte. Coloca todos los bloques azules en el Depósito de Unidades escocés, excepto los siguientes, que se colocan en el tablero con su fuerza máxima:

Annan: Bruce.

Galloway: Galloway.

Fife: Wallace, Doublas y Barclay.

Moray: Moray, Fraser.

Strathspey: Grant.

8.2 THE BRUCE

La rendición que John Comyn negoció con Longshanks para Escocia en Febrero de 1304 trajo una frágil paz al país. Aunque Robert Bruce no apoyó la rebelión de Comyn, Eduardo traicionó la palabra dada de recompensarle con el trono

Bruce conspiró con los nobles que le eran afines y con los líderes de la iglesia escocesa para alzarse con la corona, y llevar a sus súbditos a una revuelta, una tarea que se hizo sencilla cuando se extendió la noticia de la brutal ejecución de Wallace en Agosto de 1305.

Bruce y John Comyn se encontraron a solas en la iglesia de Dumfries. Se enzarzaron en una violenta discusión acerca de la idoneidad de los planes de Bruce; la discusión acabó con el cuchillo de Bruce en el corazón de Comyn.

Bruce fue absuelto por el clero escocés, y coronado en Scone el 10 de Marzo de 1306, el décimo aniversario del inicio de la rebelión. En guerra civil contra los partidarios de Comyn y a la espera de un inminente ataque de Inglaterra, Bruce reunió un ejército tan rápido como pudo y se preparó para lo peor.

DURACION

Desde 1306 a 1314, a menos que uno de los bandos logre una victoria por Muerte Súbita.

DESPLIEGUE INGLÉS

Coloca todos los bloques rojos en el Depósito de Unidades inglés, excepto los siguientes, que se colocan en el tablero con su fuerza máxima:

Nobles: todos los nobles de Comyn (a excepción de Moray) en sus regiones natales. Comyn se coloca en Badenoch.

Moray: Infantería de Cumbria.

Mentieth: Mentieth, Infantería de Northumber.

Lothian: Infantería de Durham.

Lanark: Stewart, Infantería de Westmor.

Inglaterra: Reclutamiento Feudal (el 50% de los bloques)

IMPORTANTE: Eduardo I no puede pasar el invierno de 1306 en Escocia, y muere a finales de ese año. A partir de ese momento el rey será Eduardo II (ver 6.1).

DESPLIEGUE ESCOCES

Retira del juego a Wallace y Moray – ambos están muertos. Coloca todos los bloques azules en el Depósito de Unidades escocés, excepto los siguientes, que se colocan en el tablero con su fuerza máxima:

Nobles: todos los leales a Bruce (excepto Mentieth y Stewart) en sus regiones de origen. Bruce se coloca en Carrick.

Fife: El rey, Douglas, Barclay.

Lennox: Campbell.

Carric: Lindsay.

8.3 ESCENARIO DE CAMPAÑA

El juego comienza como el escenario de Braveheart hasta que uno de los jugadores venza, alargándose hasta 1314 de ser necesario.

RECUERDA: Eduardo I no puede pasar el invierno en Escocia en 1306, y se convierte en Eduardo II en 1307.

9.0 VICTORIA

El objetivo del juego es controlar más nobles que el contrincante al final del juego. Si ambos jugadores controlan 7 nobles (Moray esta en juego) el jugador inglés gana en el caso de que Wallace este muerto o en el Depósito de Unidades. Si no es así, gana el jugador escocés.

9.1 Muerte súbita

Se gana automáticamente si:

- Un jugador controla TODOS los nobles en juego al final de un Turno de Juego.
Recuerda: Moray nunca se pasa al bando inglés; debe estar muerto o en el Depósito de Unidades para que el inglés gane de esta manera.
- El jugador inglés gana automáticamente si el rey escocés es eliminado en batalla.
- El jugador escocés gana automáticamente si Eduardo II es eliminado en batalla.



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

JUEGO EN TORNEO

El mejor método para organizar los bandos para un Torneo es mediante apuestas: cada jugador apostará en secreto E1, E2, E3, S1, S2, o S3.

Las apuestas para jugar con los ingleses (E#) indican el número de años que se jugaran con el rey Eduardo boca arriba en el Depósito de Unidades, sin poder ser elegido pero contando para el tamaño del reclutamiento feudal.

Las apuestas para jugar con los escoceses (S#) indican el número de bloques extra con los que cuanta el inglés en el Reclutamiento Feudal de 1297, por encima de los 4 normales.

El Director del Torneo comparará las pujas. Las pujas equivalentes se cancelan y esos jugadores se enfrentaran entre ellos. Es decir, una puja de E3 juega contra una puja de S3, y ningún efecto de esas pujas se aplica.

Las pujas que quedan se emparejan de la forma más directa que sea posible. La diferencia entre las pujas se aplicará al jugador que hubiese hecho la más alta. Es decir, en una partida entre un E2 y S1 Eduardo no entraría en juego durante 1297.

CREDITS

Diseño del Juego: Jerry Taylor
Tom Dalglish

Desarrollo: Grant Dalglish
George Seary
Cal Stengel

Graficos/Dibujos: Mark Churms (Cover)
Tom Dalglish (Blocks)
Jerry Taylor (Map)

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

Traducción: Hugo González Martínez

www.columbiagames.com

CRUSADER REX

INDICE

Arqueros	2.23	Nobles	2.22
Batalla, refuerzos en	5.33	Captura	5.7
Batalla, secuencia en	5.1	Regiones de origen	1.4, 7.1
Batallas	5.0	Puntos de refuerzos (PRs)	7.6
Batallas, impactos en	5.41	Reagrupar	5.6
Bloque, información en	2.1	Reclutamiento feudal inglés	7.7
Bloque, tipos	2.2	Refuerzos de invierno	7.6
Bloqueo	4.6	Refuerzos escoceses	7.61
Caballeros	2.24	Refuerzos ingleses	7.63
Caballeros franceses	7.62	Regiones	1.1
Cartas	3.0	Regiones de origen (nobles)	1.4
Cartas de evento	3.11	Retiradas	5.5
Cartas de movimiento	3.12	Rey escocés	6.2, 7.2
Catedrales	1.3	Reyes: Escocia	6.1
Cohesión céltica	5.2	Reyes: Inglaterra	6.2
Combate, eliminación en	5.8	Victoria	9.0
Combate, reservas en	5.32	Wallace	2.21, 7.5
Combate, resolución del	5.4		
Combate, rondas de	5.3		
Combate, turnos de	5.31		
Combate, valor en	2.12		
Control de la región	4.5		
Escenarios	8.0		
Braveheart	8.1		
The Bruce	8.2		
Frontera anglo-escocesa	4.4		
Fronteras, límites de	4.3		
Fuerza	2.11		
Incursiones fronterizas	5.9		
Infantería	2.25		
Iniciativa	4.1		
Líderes	2.21		
Límites de castillo	4.3		
Moray	5.7, 7.1, 7.5		
Movimiento	4.0		
Grupos	4.2		

Declaración de Arbroath, 6 de Abril de 1320

Y si él [Robert the Bruce, rey de Escocia] no terminara lo que ha empezado, y acordase hacernos a nosotros o nuestro reino súbditos del rey de Inglaterra o de los ingleses, nos alzaríamos a una para deshacernos de él como de un enemigo y un traidor de sus propios derechos y los nuestros, y haríamos rey a otro hombre que fuese bien capaz de defendernos; ya que mientras queden con vida tan solo cien de nosotros, jamás y bajo ninguna condición nos someteremos a dominio inglés. Y en verdad no es por el honor ni por la gloria, ni por las riquezas ni los honores, por lo que luchamos, sino por la libertad – solo por eso, a lo que ningún hombre honesto renuncia sino con su muerte.



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

www.columbiagames.com