

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



HAMMER OF THE SCOTS™



INTRODUCTION

Hammer of the Scots est un jeu sur les guerres d'indépendance écossaise. Un joueur joue les Écossais et l'autre les Anglais. Le but est de contrôler une majorité de nobles Écossais à la fin de la partie.

Il existe deux scénarios : *Braveheart* (1297-1305) et *The Bruce* (1306-1314). Chacun d'eux peut être joué indépendamment. On peut aussi jouer une campagne qui s'étend sur les deux périodes.

TOURS DE JEU

La partie est jouée en une série d'années commençant soit en 1297 soit en 1306. Chaque année est divisée en 1-5 Tours de jeu. Chaque Tour a quatre (4) Phases, jouées selon la séquence suivante :

[1] Phase des Cartes

Chaque joueur commence chaque année avec cinq (5) cartes. Ils jouent chacun **une (1)** carte face cachée. Les cartes sont alors révélées et la carte la plus haute détermine le 1er Joueur. (premier mouvement). Les égalités sont en faveur du joueur Anglais.

[2] Phase de Mouvement

Les cartes de Mouvement permettent un, deux ou trois MOUVEMENTS DE GROUPE en fonction de la valeur de la carte. TOUS les blocs amis dans une région constituent un Groupe. En fonction de leur capacité de Mouvement, les blocs peuvent se déplacer d'un maximum de 3 régions par phase de Mouvement mais doivent s'arrêter s'ils traversent une frontière ROUGE ou s'ils entrent dans une région occupée par l'ennemi. Le 1er Joueur déplace ses blocs en premier puis le 2nd joueur. Tous les combats ainsi déclenchés sont alors résolus.

[3] Phase de Combat

Un combat a lieu lorsque des blocs ennemis sont situés dans la même région. Ils sont résolus un par un dans l'ordre choisi par le 1er Joueur. Après que tous les combats ont été résolus, répétez les phases [1] à [3] jusqu'à ce que l'année se finisse.

• HIVERNAGE

Après la fin de chaque année on joue un tour spécial où les nobles rentrent chez eux (peut-être pour changer de camp). Après cela, les deux joueurs reçoivent leurs renforts et cinq nouvelles cartes pour commencer la nouvelle année.

1.0 LE PLATEAU DE JEU

Le plateau représente l'Écosse la le nord de l'Angleterre. Le joueur Anglais se positionne du côté sud de la carte et le joueur Écossais du côté nord.

1.1 LES REGIONS

La carte est divisée en régions pour gouverner le placement et le mouvement des blocs. Ces régions sont séparées par des frontières rouges et noires qui restreignent le mouvement (voir 4.3). Lorsqu'il n'y a pas de frontières par exemple entre Carrick et Argyll ou entre Lothian et Fife alors les blocs ne peuvent pas se déplacer entre ces deux régions.

1.2 CAPACITES DES CHÂTEAUX

La plupart des régions contiennent un Château marqué 1, 2 ou 3. Ces numéros reflètent la valeur économique d'une région plus que la force du château. Certaines régions contiennent en réalité une douzaine de châteaux ou plus. La capacité des Châteaux définit combien de blocs peuvent rester dans une région pendant l'hiver ainsi que la valeur annuelle de crans de remplacement dans cette région.

1.3 LES CATHEDRALES

Trois régions (Strathspey, Lennox et Fife) contiennent un symbole bleu avec une croix blanche. Ce sont les lieux de trois cathédrales Écossaises majeures. L'Église Écossaise, avec de grosses influences celtiques, supportait loyalement la rébellion. Chaque cathédrale a une valeur de [1] pour l'HIVERNAGE Écossais mais n'a aucune valeur pour le joueur Anglais. Par exemple, Fife vaut [3] pour l'Écossais et seulement [2] pour l'Anglais.

1.4 LES REGIONS D'ORIGINE

Les régions d'origine des quatorze (14) nobles Écossais sont indiquées sur la carte par leur blason. Ainsi, le blason sur le bloc BUCHAN correspond au blason dans la région BUCHAN.

Les nobles ont un avantage au combat (B2=B3) lorsqu'ils défendent leur région d'origine, même s'ils s'y sont déplacés ce Tour-ci ou s'ils ont perdu un combat. Les nobles n'ont PAS d'avantages lorsqu'ils attaquent leur région d'origine.

Deux nobles ont deux régions d'origine. Bruce détient *Annan* et *Carrick*. Comyn détient *Badenoch* et *Lochaster*. Les deux régions offrent le même bénéfice pour le support et la défense du noble.

HAMMER OF THE SCOTS™

2.0 ARMEES

Les blocs en bois représentent les forces anglaises (rouge) et écossaises (bleu).

Une feuille de labels prédécoupés est incluse. Il faut coller un autocollant sur la face de chaque bloc. Les autocollants de la feuille bleue vont sur les blocs bleus, les labels sur la feuille beige vont sur les blocs rouges. Positionnez les labels, assurez-vous qu'ils sont droits puis appuyer fermement sur le bloc.

Les blocs rajoutent de la surprise et du secret dans le jeu. Quand ils sont debout, le type du bloc et sa force sont cachés à l'adversaire.

2.1 DONNEES DES BLOCS

Les blocs ont des nombres et des symboles définissant leurs capacités de combat et de mouvement.

2.11 Force

La force actuelle d'un bloc est le nombre de triangles visibles en haut lorsque le bloc est debout. La force indique combien de dés à 6 faces (d6) sont lancés pour le bloc lors du combat. Un bloc avec une force de 4, lance 4d6, un bloc de force 1 lance 1d6.

Les blocs ont une force qui varie de 1 à 4. Certains blocs ont une force maximale de 4, d'autres 3 ou 2. Pour chaque blessure prise au combat, la force du bloc est réduite en le pivotant de 90° dans le sens anti-horaire. La colonne de droite montre le même chevalier avec des forces 1, 2 et 3.

2.12 Classe de Combat

La Classe de Combat est indiquée par une lettre et un nombre, comme A1 ou B2. La lettre indique quand le bloc attaque. Tous les blocs A attaquent en premier, puis les blocs B et enfin les blocs C. Le nombre indique chiffre maximum qui permet de blesser l'adversaire.

Exemple : Un bloc classé B1 ne touche que lorsqu'il fait 1 au dé mais un bloc classé B3 touche avec 1, 2 et 3.

2.2 TYPES D'UNITES

2.21 Les Chefs

Les Ecossais ont deux blocs Leader, *Wallace* et *le Roi*. Les Anglais ont un bloc leader (*Edward*) qui représente Edward I jusqu'en 1307 et ensuite Edward II. Les leaders sont des blocs qui combattent normalement mais ils ont un déplacement de 3 et d'autres avantages. Voir 6.0.



2.22 Nobles

Il y a quatorze (14) Nobles, chacun identifié par son blason. Les Nobles avec un centre vert sont loyaux au camp de BRUCE. Les nobles avec l'autocollant jaune sont loyaux au camp de COMYN.

Important : Chaque noble (excepté Moray) a deux blocs, un rouge et un bleu. Un seul de ces blocs est en jeu à la fois : la version Rouge lorsque ce noble supporte les Anglais et la version Bleue lorsque ce noble est du côté Ecossais. Le contrôle des nobles est la principale condition de victoire du jeu.



2.23 Les Archers

Les Archers sont identifiés par un petit bouclier et des flèches croisées. Les archers Anglais sont classés B3 et les Ecossais B2.



2.24 Les Chevaliers

Les chevaliers Anglais ont la croix de St Georges sur un bouclier et une classe de combat de B3. Les Ecossais ont un bloc de Chevaliers Français classé B3 qui n'entre en jeu qu'en observant des règles spéciales (voir 7.62). Chaque camp a aussi un bloc de cavalerie légère classé B1 (Ecossais) et A2 (Anglais).



2.25 L'Infanterie

L'Infanterie Anglaise, identifiée par une Croix de St Georges, est nommée d'après son conté. Les Anglais ont également une Infanterie du Pays de Galles (dragon rouge) et de l'Ulster (croix verte). L'Infanterie Ecossaise, nommée de son clan dominant a une Croix de St André sur un bouclier ovale. La plupart des Infanteries sont B2 mais certaines sont C3.



2.26 L'Unité Nordique

Le bloc NORDIQUE représente l'intervention possible de la Norvège qui à cette époque contrôlait la plus grande partie de la zone au nord de Ross, y compris les îles Orkney et Shetland ou par les clans guerriers d'origine Nordique des Outer Hebrides. Le bloc a une classe de combat A2 et des capacités spéciales de mouvement. Voir 4.7.

ANGLAIS

UNITES	Mvmt	COMBAT	Qté
Roi	3	B4	1
Archers	2	B3	2
Chevaliers	2	B3	3
Hobelar	3	A2	1
Infanterie	2	C2*	8
Nobles	2	B2/B3 †	13

ECOSSAIS

UNITES	Mvmt	COMBAT	Qté
Wallace	3	A3	1
Roi	3	A3	1
Archers	2	B2	1
Cavalerie	3	B1	1
Français	2	B3	1
Nordiques (voir 4.7)		A2	1
Infanterie	2	C2*	8
Nobles	2	B2/B3 †	14

* Certaines Infanteries sont C3

† Les Nobles sont B3 pour défendre leur régions d'Origine, même s'ils s'y sont déplacés ce tour ou ont changé de camps durant un combat.

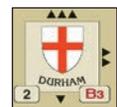
CRANS DE REDUCTION



Force 1



Force 2



Force 3

DONNEES D'UNITES

FORCE
(Maximum 3)



MOUVEMENT
(2)

COMBAT
(B2)

3.0 LES CARTES

Le jeu comporte vingt (20) cartes DEPLACEMENT et cinq (5) cartes EVENEMENT. Au début de chaque année, **toutes** les cartes sont mélangées et cinq sont distribuées face cachée à chaque joueur. Les joueurs peuvent alors regarder leurs cartes avant que l'année commence.

3.1 JOUER LES CARTES

Les deux joueurs commencent un tour de jeu en jouant une carte face cachée. Les cartes sont alors retournées et la carte la plus haute détermine le 1er Joueur pour ce tour de jeu (l'Anglais gagne en cas d'égalité).

3.11 Cartes Mouvement

Les cartes Mouvement permettent un, deux ou trois mouvements de groupes en fonction de la valeur de la carte.

3.12 Cartes Evènement

Les cartes événements permettent d'effectuer une action spéciale indiquée sur la carte. Les cartes Evènement sont **toujours** résolues en premier. Celui qui a joué une carte Evènement est le 1er Joueur.

Si les deux joueurs jouent une carte Evènement simultanément, les deux Evènements sont résolus (l'Anglais en premier) puis l'ANNEE se termine.

4.0 MOUVEMENTS

Les joueurs ne sont jamais obligés de se déplacer. Ils doivent jouer une carte mais peuvent ensuite ne rien faire s'ils le souhaitent. Les mouvements ne peuvent pas être ré-utilisés pour un tour suivant.

Les blocs peuvent passer librement à travers de blocs amis mais **doivent s'arrêter** et combattre dès qu'ils pénètrent dans une région comprenant n'importe quel(s) bloc(s) ennemi(s).

Les blocs ne bougent qu'une fois par tour de jeu sauf pour battre en Retraite ou se Regrouper.

4.1 LE 1^{er} JOUEUR

La valeur des cartes détermine l'ordre du tour de jeu. La carte jouée la plus haute désigne le 1er Joueur (l'Anglais en cas d'égalité).

4.2 MOUVEMENT DES GROUPES

Tous les blocs (même un bloc seul) situés dans une même région forment un Groupe. Les joueurs peuvent déplacer autant de Groupes que la carte qu'ils ont joué, ce qui signifie qu'une carte 3 permet de bouger jusqu'à 3 Groupes. Un joueur peut bouger n'importe quel nombre de blocs d'un groupe vers une région ou plus en respectant leur capacité de mouvement.

***Exemple :** Avec un groupe positionné dans Buchan un joueur peut bouger des blocs vers une ou plusieurs destinations parmi Angus, Fife, Mar, Badenoch, Strathspey, Moray ou Atholl.*

4.3 LIMITES AUX FRONTIERES

Il y a deux couleurs de frontières : Noir et Rouge. Six (6) blocs maximum peuvent traverser une frontière Noire et deux (2) peuvent franchir une frontière Rouge par phase de Mouvement. Les limites aux frontières s'appliquent séparément pour chaque joueur. Une fois que le maximum est atteint à une frontière, elle est fermée pour les mouvements de **ce joueur** durant ce tour.

***IMPORTANT :** les blocs franchissant une frontière Rouge doivent s'arrêter.*

***EXEMPLE :** Si six blocs dans la région de Buchan vont vers Angus, deux blocs à Strathspey ne peuvent pas aussi aller à Angus. Cependant, deux blocs de Mar peuvent également aller à Angus.*

Les limites aux frontières sont appliquées à chaque joueur – c'est-à-dire que chaque joueur peut déplacer deux blocs à travers la même frontière Rouge.

4.4 FRONTIERE ANGLO-ECOSSAISE

La frontière anglo-écossaise est une ligne pointillée épaisse rouge ou noire. Les blocs entrant en Angleterre doivent s'arrêter. Les blocs entrant en Ecosse doivent s'arrêter s'ils franchissent la ligne pointillée Rouge vers Teviot.

Chaque point de mouvement permet à seulement un (1) bloc (pas un groupe) de traverser la frontière. Ainsi, une carte 3 permet à 3 blocs de franchir la frontière.

Les blocs attaquant à travers la frontière anglo-écossaise vers la même région combattent comme un seul groupe. La règle de réserve de combat §5.32 ne s'applique pas.

4.5 CONTROLE DE REGION

Les régions peuvent être soit ALLIEES, NEUTRES ou ENNEMIES. Les changements de contrôle des régions sont appliqués **immédiatement**.

Amis : régions occupées par vos blocs.

Ennemis : régions occupées par des blocs ennemis

Neutres : régions vacantes

4.6 NEUTRALISATION

Tous les blocs attaquants (y compris les réserves) empêchent de bouger un nombre égal de blocs appartenant au défenseur. Le Défenseur choisit quels blocs sont neutralisés. Les blocs "non-neutralisés" peuvent se déplacer et attaquer, **sauf** qu'ils ne peuvent pas traverser une frontière empruntée par l'ennemi pour déclencher le combat.

***EXEMPLE :** Six blocs occupent BUCHAN. Ils sont attaqués par 3 blocs d'ANGUS et 2 blocs de STRATHSPEY. Un total de 5 blocs sont neutralisés sur place, mais un bloc peut s'échapper.*

4.7 MOUVEMENT NORDIQUE

L'unité Nordiques se déplace séparément des autres. Il requière **un (1) point** de mouvement pour se déplacer. Le bloc peut se déplacer d'une région côtière à une autre et/ou attaquer. Le bloc peut battre en Retraite ou se Regrouper dans n'importe quelle région côtière Ecossoise **amie** (mais pas neutre). Il ne peut jamais pénétrer en Angleterre.

Exemple de déplacement à la frontière

Les Anglais ont pioché comme Levée Féodale six (6) blocs qu'ils déploient en Angleterre. Ils jouent une carte de Mouvement de 3 qui permet à 3 blocs de traverser la frontière anglo-écossaise. Ils déplacent 2 blocs dans LOTHIAN en passant par DUNBAR et un bloc à LANARK via ANNAN. Le joueur anglais aurait aussi pu déplacer 2 blocs dans LOTHIAN comme décrit ci-dessus, et déplacer un GROUPE déjà présent en Écosse.

LES CARTES EVENEMENT

Les joueurs peuvent choisir de passer lorsqu'ils jouent une carte Evènement mais, comme pour une carte Mouvement, les effets ne peuvent être conservés pour un usage futur.

Traductions des cartes Evènement

RAVITAILLEMENTS (VICTUALS)

Allouez trois (3) crans de remplacement parmi des blocs alliés de votre choix, tous situés dans la même région.

HÉRAUT (HERALD)

Choisissez un noble ennemi et lancez un dé pour le convertir à votre cause, à sa force actuelle.

1-4 : succès

5-6 : échec

Si un combat en résulte, résolvez-le immédiatement avec le noble converti dans le rôle de l'attaquant.

TRÈVE (TRUCE)

Le joueur ennemi peut se déplacer, mais ne peut pas attaquer. La carte Trêve n'annule aucune autre carte Evènement jouée simultanément (mais l'année se termine tout de même).

MOUVEMENT MARITIME (SEA MOVE)

Déplacez un (1) ou deux (2) blocs d'une région côtière vers une autre région côtière alliée (Angleterre incluse).

PILLAGE

Pillez n'importe quel groupe ennemi adjacent à un groupe allié. Le groupe ennemi subit deux (2) coups (appliqués comme dans les combats). Chaque cran pillé est ajouté à un bloc allié du groupe de pillage.

5.0 BATAILLES

5.1 SEQUENCES DE COMBAT

Les combats sont livrés un par un après que tous les déplacements soient accomplis. Chaque combat doit être complété avant d'en débiter un nouveau. Le 1er joueur doit déterminer le premier combat à disputer avant de pouvoir consulter les caractéristiques des blocs ennemis. Les blocs sont alors révélés en les posant à plat vers l'avant de sorte qu'ils conservent leur force actuelle. À la fin du combat, les joueurs repositionnent tous leurs blocs en position verticale et le 1er joueur choisit alors le combat suivant. Il n'est pas nécessaire de décider à l'avance l'ordre dans lequel tous les combats vont se succéder.

5.2 BLOCS CELTIQUES

Les formations galloises et de l'Ulster n'étaient pas d'une fiabilité absolue sur le champ de bataille. Par conséquent, chaque fois qu'un bloc gallois ou de l'Ulster (tant l'Infanterie que les Archers) aura à se battre, lancez un dé avant le combat pour vérifier la loyauté de chaque bloc.

1-4 : Pas d'effet

5-6 : Le bloc retourne dans le dépôt d'unités

5.3 MANCHES DE COMBATS

Les batailles se disputent tout au long d'un maximum de TROIS (3) manches. L'attaquant doit battre en retraite si le combat n'est pas conclu à la fin de la troisième manche.

NOTE : Puisque les deux joueurs effectuent des déplacements avant les combats, un joueur peut être le Défenseur pendant un combat et l'Attaquant lors d'une autre.

5.31 Tours de Combat

Chaque bloc a un Tour de Combat par Manche de Combat. Dans son Tour de Combat, un bloc peut **soit** COMBATTRE, BATTRE EN RETRAITE ou PASSER.

L'ordre d'agissements des blocs est déterminé par leur Classe de Combat. Tous les blocs "A" combattent avant tous les blocs "B", lesquels combattent avant les blocs "C". Les blocs Défenseurs "A" vont agir avant les Attaquants "A", et ainsi de suite.

Une manche de Combat se termine lorsque tous les blocs ont effectué un Tour de Combat. La séquence est répétée une seconde puis une troisième fois si nécessaire.

Exemple : Un Chevalier anglais (B3) et une Infanterie anglaise (C2) attaquent un Noble écossais (B3, car défendant sa région d'origine) ainsi qu'une infanterie (C2). L'ordre d'agissements pendant chaque Manche de Combat sera : Noble écossais, Chevalier anglais, Infanterie écossaise et Infanterie anglaise.

5.32 Réserves de combat

Un joueur peut attaquer via **différentes** frontières ou attaquer en utilisant deux ou trois mouvements de groupe. Un groupe traversant la même frontière doit être déclaré Attaquant principal. Tous les autres blocs alliés sont placés en Réserve.

Exemple : Le joueur anglais détient 4 blocs situés à ANGUS et 2 en MAR. Les deux groupes (deux mouvements) attaquent BUCHAN. L'attaquant déclare le groupe ANGUS comme l'Attaque Principale.

Les blocs de Réserve ne peuvent combattre, battre en retraite, ni prendre des blessures à la première Manche de Combat. Lors de la seconde manche, on révèle ces blocs même si tous les autres blocs alliés ont été éliminés. Ensuite, ils prennent normalement part aux Manches de Combat.

IMPORTANT : Le Contrôle du champ de bataille change si l'Attaquant gagne lors de la première Manche de combat, avant que les Réserves du Défenseur n'interviennent. Dans ce cas, l'Attaquant devient le Défenseur pour la suite du combat.

5.33 Renforts de combat

Les blocs déplacés par le joueur 2 pour participer à un combat déclenché par le 1er joueur sont considérés comme Réserve.

Exemple : Le joueur anglais attaque Buchan depuis Angus avec 4 blocs. Le joueur Écossais détient 2 blocs qui défendent Buchan et déplace 3 blocs depuis Moray vers Buchan. La première Manche de Combat n'impliquera que les 4 blocs anglais d'Angus et les 2 blocs écossais d'origine situés dans Buchan. Les 3 blocs venant de Moray sont en Réserve. Ils n'interviendront que lors de la deuxième manche du combat.

5.4 RÉSOLUTION DES COMBATS

Chaque bloc lance autant de dés que la valeur de sa Force actuelle lors de son tour de combat. Un coup est porté pour chaque résultat plus petit ou égal à la valeur de Classe de Combat du bloc attaquant.

Exemple : Un Chevalier de force 3 lance 3 dés. Les Chevaliers ont une Classe de combat B3, signifiant que chaque lancé indiquant un 1, 2 ou 3 porte un coup. Les lancés présentant un 4, 5 ou 6 manquent leur cible. Si le lancer des dés révèle les valeurs 2, 4 et 5, le chevalier porterait un coup (le 2) et en manquerait deux (les 4 et 5).

5.41 Répartition des coups

Les blocs ennemis ne peuvent pas être ciblés individuellement. Chaque coup est porté sur le bloc ennemi le plus fort. Lorsque plusieurs blocs partagent la plus haute valeur de Force, le propriétaire choisit lequel recevra le coup.

NOTE : Le combat n'est pas simultané. Les coups sont appliqués immédiatement.

5.5 RETRAITES

Chaque bloc peut battre en retraite (au lieu d'attaquer) dans son tour normal de Combat. Ils n'ont pas à battre en retraite vers la même région. Avant de battre en retraite, les blocs sont replacés debout, face à leur propriétaire, dissimulant à l'ennemi quels blocs bat en Retraite.

Schiltrom

Le schiltrom fut une formation regroupant des hommes d'infanterie en un large carré (ou un ovale) armés de longues lances destinée à contrer les charges mortelles de la cavalerie lourde.

Inventée par Wallace à Falkirk comme tactique défensive, Bruce l'a améliorée en employant des vétérans capables de se déplacer et d'attaquer en formation, une idée reprise par les Lanciers Suisses avec des effets dévastateurs. Quoique très vulnérable aux tirs groupés (arcs ou canons), le schiltrom fut révolutionnaire en réduisant la puissance des chevaliers sur le champ de bataille.

*Schiltroms

Pour représenter la Schiltrom écossaise, vous pouvez employer une règle facultative où tous les blocs d'infanterie écossais lutte avec une Classe de Combat majorée de 1 (C3=C4) pour les combats où le camp anglais n'a pas d'archers.

L'arc anglais.

La guerre fut un terrain idéal pour démontrer la puissance de l'arc anglais, une arme qui bientôt terrorisera les troupes françaises à la guerre de 100 ans. L'arc anglais bénéficiait d'une portée de 350 à 400 mètres, mais la traction où l'archer devait déployer de 45 à 80 kilos demandait force et entraînement. Edward I fut le premier à saisir tout le potentiel de cette arme terrible ainsi que sa capacité à révolutionner le champ de bataille médiéval. En comparaison, les archers écossais étaient peu nombreux et de compétence inférieure ; ceux d'Etterick Forest ne pouvaient rivaliser avec leurs adversaires anglais.

Réserves de Combat

Les blocs de l'Attaque Principale doivent être de la même région et traverser la même frontière quand ils s'engagent dans le combat. Tous les autres blocs appartiennent à la Réserve. Les blocs de l'Attaque Principale ne peuvent pas être volontairement placés dans la Réserve.

- Les blocs doivent battre en retraite vers une région adjacente alliée ou neutre.
- Les Limites aux Frontières doivent être observées pour **chaque** Manche de Combat et à la retraite obligatoire de l'attaquant après la 3ème manche de combat.
- Les blocs ne peuvent pas battre en retraite en passant par des frontières que le joueur ennemi a traversées pour combattre. Quand les deux joueurs ont utilisé la **même** frontière, seul le dernier joueur entré pourra battre en retraite par celle-ci durant cette bataille.
- Les blocs ne peuvent jamais battre en retraite dans une région où un combat n'est pas encore résolu.
- Les blocs qui ne peuvent pas battre en retraite lorsqu'ils le doivent sont éliminés.
- Le joueur anglais ne peut jamais battre en retraite **vers** l'Écosse. Le joueur écossais ne peut jamais battre en retraite **vers** l'Angleterre.
- Le bloc Nordiques peut battre en retraite en direction de toutes régions côtières Alliées (Neutre exclue). Il ne peut pas entrer en Angleterre.

5.6 REGROUPEMENT

À la fin d'un combat, le vainqueur peut regrouper ses troupes. Tous les blocs gagnants (incluant ceux de la Réserve) peuvent se déplacer vers n'importe quelle région Alliée ou Neutre adjacente. Les blocs ne peuvent pas être regroupés dans une région où un combat n'est pas résolu.

EXCEPTION : *Le bloc Nordique peut se Regrouper vers n'importe quelle région alliée (exclue neutre). Il ne peut pas entrer en Angleterre.*

IMPORTANT : *Les limites aux frontières sont appliquées pour le regroupement. Seuls les blocs écossais peuvent se regrouper vers l'Écosse. Seuls les blocs anglais peuvent se regrouper vers l'Angleterre.*

5.7 CAPTURE DE NOBLES

Lorsqu'un noble est éliminé pendant le combat, il passe immédiatement dans le camp ennemi (changez sa couleur) avec une force de 1 et se place dans la Réserve. Les nobles capturés combattent à leur nouveau côté dès le début de la prochaine Manche de combat. (Voir 5.3).

EXCEPTION : *Le noble écossais MORAY ne change jamais de camp. Si on l'élimine pendant un combat, il disparaît du jeu.*

5.8 BLOCS ÉLIMINÉS

Lorsque les blocs sont éliminés, ils passent dans le dépôt d'unités du joueur. Ils peuvent retourner dans le jeu lors d'une Levée Féodale anglaise ou lors du renforcement hivernal écossais.

EXCEPTION : *Un bloc avec une **croix noire** (cf. liste colonne de droite) qui est éliminé lors d'un combat est définitivement retiré du jeu. Tous les blocs éliminés à la suite d'une carte de Pillage, Invasion Frontalière, ou par le Tour d'hiver sont restitués au dépôt d'unités.*

5.9 INVASIONS FRONTALIÈRES

Le joueur écossais peut envahir l'Angleterre. Ceci lui coûte un (1) point de mouvement pour chaque bloc qui traverse la frontière. Si un bloc écossais occupe l'Angleterre, le joueur anglais doit éliminer un de ses blocs non Nobles à la fin de **chaque** Tour de Jeu. Aucun bloc n'est éliminé si le joueur anglais ne dispose que de blocs nobles sur le plateau. Les blocs écossais ne peuvent pas passer l'hiver en Angleterre.

6.0 LES ROIS

6.1 ROIS ANGLAIS

Le bloc d'Edward représente Edward I jusqu'à ce qu'il meure en combat, ou bien jusqu'à la fin de l'année 1306. Il devient alors Edward II.

Le passage à Edward II a deux effets sur le jeu :

- Edward II ne peut pas hiverner en Écosse.
- Si le bloc d'Edward II est éliminé lors d'un combat, le joueur écossais gagne la partie par mort subite (voir 9.1).

6.2 ROIS ÉCOSSAIS

Les Écossais ne disposent pas d'un bloc Roi en début de jeu. Une fois par partie, les Écossais peuvent couronner un roi. Il y a trois candidats au trône : Bruce, Comyn et Balliol.

6.21 Bruce ou Comyn

Pour couronner Bruce ou Comyn :

- Wallace doit être mort.
- Le candidat doit être situé en **FIFE**.
- Le joueur Écossais doit jouer n'importe quelle carte Événement en annonçant "Couronnement" à la place de l'événement normal.

Le bloc Roi est alors placé à Fife avec toute sa force. Le bloc noble couronné reste en jeu, représentant un autre membre de la famille, sujet aux règles normales des nobles.

Si Bruce est couronné roi, **TOUTS** les nobles de Comyn **sauf Moray** désertent et se rallient immédiatement au côté des Anglais. Si Comyn devient Roi, alors **TOUTS** les nobles de Bruce désertent et se rallient au côté des Anglais. Tout combat qui en résulte doit être **immédiatement** livré et résolu avec le ou les bloc(s) noble(s) déserteur(s) comme attaquants.

6.22 Roi Balliol

Le roi Balliol, exilé en France, peut retrouver son trône à partir de l'année 1301, à condition qu'aucun autre roi n'ait été couronné.

Il y a deux conditions :

- Le bloc Chevalier Français doit être sur le plateau.
- Le joueur écossais doit jouer n'importe quelle carte Événement en annonçant "le retour du roi" à la place de l'événement normal.

Wallace peut être vivant ou mort. Le bloc roi est alors déployé à pleine force dans la région du bloc Chevalier Français. **TOUTS** les nobles de Bruce se rallient immédiatement au côté des Anglais.

Blocs arborant une Croix Noire

Écossais

- Wallace
- Moray
- Nordiques
- Chevaliers Français

Anglais

- Hobelars
- Edward

HAMMER OF THE SCOTS™

7.0 HIVERNAGE

Une année se termine si deux cartes Évènement sont révélées simultanément lors du Jeu de la Carte ou après que les cinq cartes de chaque joueur aient été employées. Dans le cas de carte(s) restante(s) en main, celle(s)-ci sont retourné(e)s dans la défausse.

Lorsqu'une année se termine, un tour d'hiver spécial survient où certains blocs vont se DISSOUDRE (retourner dans le dépôt d'unités) et les joueurs vont préparer l'année suivante. Effectuez les actions du tour d'hiver dans l'ordre **exact** suivant.

7.1 RETOUR DES NOBLES

Tous les nobles, en débutant par ceux d'allégeance anglaise, doivent retourner dans leur zone d'origine. Si la région est occupée par un ou plusieurs blocs écossais, le noble change de faction, son bloc étant remplacé par son équivalent bleu, à force égale.

EXCEPTION : MORAY peut demeurer dans la région où il est situé ou retourner dans le dépôt d'unités.

7.12 Bruce & Comyn

Les blocs Bruce et Comyn peuvent retourner à l'une ou l'autre de leur zone d'origine.

EXCEPTION : Si les deux zones d'origine sont occupées par l'ennemi, ce dernier choisit la zone de retour.

7.2 LE ROI ECOSSAIS

Le roi écossais peut se retirer dans n'importe quelle zone alliée ou neutre présentant une cathédrale, demeurer où il se situe ou retourner dans le dépôt d'unités.

7.3 DISSOLUTION DES UNITES ANGLAISES

Les blocs anglais ne sont jamais tenus de demeurer en Ecosse et sont libres de retourner dans le dépôt d'unités.

7.31 Chevaliers, Archers et Hobelars

Les Archers, Chevaliers et Hobelars doivent retourner dans le dépôt d'unités (exception cf. 7.4).

7.32 Infanterie anglaise

Les blocs d'infanterie anglaise (incluant l'infanterie du Pays de Galles et celle de l'Ulster) peuvent demeurer en Écosse à condition qu'ils soient situés dans une zone où la limite des Châteaux est suffisante. L'Anglais ne peut retourner dans le dépôt d'unités un bloc noble pour faire de la place à un bloc d'Infanterie.

7.4 HIVERNAGE D'EDWARD

S'il est en Ecosse, Edward peut y hiverner ou retourner dans le dépôt d'unités.

- Edward II ne peut hiverner en Ecosse.
- Ni l'un, ni l'autre ne peut hiverner en Angleterre.
- Edward I ne peut passer deux hivers consécutifs en Ecosse.
- Edward I ne peut hiverner en Ecosse en 1306.

Si Edward I hiverne en Écosse, tous les blocs rouges (à l'exception des nobles) peuvent hiverner en sa compagnie sans considération à l'égard des limites des Châteaux.

ATTENTION : Si Edward hiverne, il n'y aura pas de Levée Féodale cet hiver, l'Angleterre débutera donc l'année suivante vide de blocs.

7.5 DISSOLUTION DES UNITES ÉCOSSAISES

Le bloc Wallace peut se déplacer à Selkirk (à moins que la zone soit occupée par un Edward I hivernant) où il peut reprendre jusqu'à deux crans de remplacement.

Tous les blocs écossais dépassant la Limite des Châteaux doivent alors retourner dans le dépôt d'unités. L'Écossais choisit quel bloc se dissout. À l'exception de Moray, un noble ne peut retourner dans le dépôt d'unités.

7.6 RENFORCEMENTS HIVERNAUX

Chaque zone alliée génère des Crans de Remplacement (CR) équivalents à sa Limite de château (Buchan = 2 CR). Les zones dotées d'une cathédrale génèrent un CR supplémentaire pour l'Écossais. Les joueurs emploieront simultanément leurs CR pour renforcer leur armée.

7.61 Renforcement écossais

Chaque CR peut être employé pour l'une ou l'autre des possibilités suivantes :

- Redonner un point de force à un bloc dans la région.
- Piocher un bloc et le déployer dans la zone, à force 1.

Les CR peuvent être employés dans n'importe quelle combinaison force/pioche. La force d'un bloc peut être remontée de plusieurs points. La force d'un bloc tout juste pioché peut être remontée. Les CR ne peuvent être épargnés, ceux ne pouvant être employés sont perdus.

Lors d'une pioche, les Limite des Châteaux doivent être observées. Par exemple, aucun bloc additionnel ne peut être ajouté à Buchan si deux blocs y sont déjà présents.

7.62 Chevaliers Français

Dès que l'Écossais contrôle 8 nobles ou plus, le bloc des Chevaliers Français est ajouté au dépôt d'unités écossais et déployé comme n'importe quel autre bloc si pioché. Le bloc reste en jeu tant qu'il n'est pas éliminé lors d'un combat.

7.63 Renforcement anglais

L'Anglais peut employer les CR générés par les zones sous son influence pour y renforcer les blocs d'Infanterie ou de Nobles. L'Anglais **ne peut pas** employer ses CR pour déployer des blocs de son dépôt d'unités.

7.7 LEVÉE FÉODALE ANGLAISE

L'Anglais reçoit de nouveaux blocs par une Levée Féodale, **sauf** si le roi Anglais hiverne en Ecosse.

- Mélanger les blocs du dépôt d'unités anglais (face cachée).
- Piocher un nombre de blocs équivalent à la moitié (arrondi à la valeur supérieure).
- Déployer les blocs à **pleine force** dans la zone de l'Angleterre.

7.8 NOUVELLES CARTES

Mélanguez et distribuez cinq nouvelles cartes à chaque joueur. On joue alors l'année suivante.

La Levée Féodale anglaise

En termes de jeu, le joueur anglais ne sera capable d'organiser une campagne d'envergure contre l'Écosse qu'en détenant une main importante de cartes Mouvement. Avec de bonnes valeurs de déplacement, il lui est possible d'atteindre Moray en une seule année. Cependant, la seule véritable manière de frapper efficacement les Highlands du nord est de faire hiverner une armée conduite par Edward I dans la région de Mentieth ou Fife.

Les renforts maritimes

Si le bloc des Chevaliers Français ou Nordiques est pioché pour une région intérieure tel Badenoch ou Lanark, déployez-le dans n'importe quelle zone côtière adjacente amicale. La limite de Châteaux ne s'applique pas dans ce cas particulier et la zone d'accueil du bloc bénéficie toujours de ses CR légitimes.

[nd] Les (éventuels) CR attribués au bloc redéployé proviennent de la région d'origine et non de la région d'accueil.

HAMMER OF THE SCOTS™

8.0 SCÉNARIOS

8.1 BRAVEHEART

La noblesse écossaise a été humiliée après le combat de Dunbar se voyant reléguée à un état de servitude. Mais dans les cendres de cette défaite, deux jeunes hommes courageux se sont élevés pour continuer le combat contre les terribles inégalités. William Wallace est devenu un bandit en 1294. Sa féroce guérilla contre les Anglais a connu son apogée avec le pillage de Lanark en 1297. Subitement, les Anglais ne paraissaient plus invincibles. Pendant ce temps, Andrew de Moray, un jeune chevalier appartenant à l'une des plus grandes familles écossaises de propriétaires fonciers du nord lançait une sanglante insurrection dans les Highlands. L'Écosse où couvaient déjà le mécontentement et une résistance sporadique depuis la fin de 1296 s'est enflammée de l'intérieur permettant à la rébellion de s'asseoir dans le paysage au printemps 1297. Sept années ont été nécessaires à Longshanks pour éteindre cet embrasement que ces deux héros avaient allumé.

DURÉE

De 1297 à 1305, à moins qu'un des camps n'obtienne une victoire par mort subite.

DÉPLOIEMENT ANGLAIS

Placez tous les blocs rouges dans le Dépôt d'Unités anglaise excepté les blocs suivants qui sont placés sur le plateau de jeu à leur force maximale :

Nobles : Tous les nobles (sauf Bruce, Moray, et Galloway) dans leurs régions d'origine. Comyn est placé en Badenoch.

Lothian : Infanterie de Cumbria.

Mentieth : Infanterie de Northumber.

Angleterre : 4 blocs du dépôt.

NOTE : *Edward I débute le jeu dans le dépôt d'unités. Historiquement, il combattait en Flandres en 1297.*

DÉPLOIEMENT ÉCOSSAIS

Retirez le Roi et les Chevaliers Français et mettez-les de côté. Placez tous les autres blocs bleus dans le dépôt d'unités écossais excepté les blocs suivants qui sont placés sur le plateau de jeu à leur force maximale :

Annan : Bruce.

Galloway : Galloway.

Fife : Wallace, Doublas et Barclay.

Moray : Moray, Fraser.

Strathspey : Grant.

8.2 BRUCE

La reddition que John Comyn a négociée avec Longshanks pour l'Écosse en février 1304 a apporté une paix fragile au pays. Robert Bruce n'a pas soutenu la rébellion de Comyn et a été offensé par la trahison d'Edward qui lui avait promis de lui livrer le trône écossais. Ainsi, Bruce a conspiré avec les nobles qu'ils lui étaient proches et avec les chefs de l'église écossaise pour se saisir du trône. Il a fait en sorte que ses sujets se soulèvent ; une tâche rendue aisée lorsque s'est propagé les nouvelles de la brutale exécution de Wallace en août 1305. Bruce et John Comyn se sont retrouvés seuls à seuls dans l'église de Dumfries. Ils se sont engagés dans une discussion violente sur le bien-fondé des plans de Bruce. La discussion prit fin lorsque Bruce planta son couteau dans le cœur de Comyn. Bruce a été absous de son crime par le clergé écossais et couronné à Scone le 10 mars 1306 date du dixième anniversaire du début de la rébellion. En guerre civile contre les partisans de Comyn et dans l'attente d'une attaque imminente de l'Angleterre, Bruce a réuni aussi rapidement qu'il a pu une armée et s'est préparé au pire.

DURÉE

De 1306 à 1314, à moins qu'un des camps n'obtienne une victoire par mort subite.

DÉPLOIEMENT ANGLAIS

Placez tous les blocs rouges dans le Dépôt d'Unités anglais excepté les blocs suivants qui sont placés sur le plateau à leur force maximale :

Nobles : Tous les nobles de Comyn (à l'exception de Moray) dans leurs régions d'origine. Comyn est placé en Badenoch.

Moray : Infanterie de Cumbria.

Mentieth : Mentieth, Infanterie de Northumber.

Lothian : Infanterie de Durham.

Lanark : Stewart, infanterie de Westmor.

Angleterre : Levée féodale (50% des blocs).

IMPORTANT : *Edward I meurt à la fin de 1306 et le bloc Roi devient alors Edward II (voir 6.1). Edward II ne peut hiverner en Écosse en 1306.*

DÉPLOIEMENT ÉCOSSAIS

Retirez du jeu Wallace et Moray et mettez-les de côté - ils sont morts. Placez tous les blocs bleus dans le Dépôt d'Unités écossais excepté les blocs suivants qui sont placés sur le plateau à leur force maximale :

Nobles : Tous les nobles en faction avec Bruce excepté Mentieth et Stewart) dans leurs régions d'origine. Bruce est placé à Carrick.

Fife : Le roi, Douglas, Barclay.

Lennox : Campbell.

Carrick : Lindsay.

8.3 CAMPAGNE

Le jeu commence par le scénario de Braveheart jusqu'à ce qu'un des joueurs gagne. La durée peut se prolonger au-delà de 1314 si nécessaire.

RAPPEL : *Edward I ne peut pas passer l'hiver en Écosse pendant l'année 1306 et devient Edward II en 1307.*

9.0 VICTOIRE

L'objectif du jeu est de contrôler une majorité de nobles à la fin d'un scénario. Si les deux joueurs contrôlent sept nobles (Moray en jeu), le joueur Anglais gagne si Wallace est mort ou s'il se trouve dans le dépôt d'unités. Sinon, le joueur Écossais est déclaré vainqueur.

9.1 MORT SUBITE

Une victoire instantanée survient si :

- Un joueur contrôle TOUS les nobles en jeu à la fin d'un Tour de Jeu. **Rappel** : Moray ne passe jamais du côté anglais ; il doit être mort ou dans le dépôt d'unités pour que le joueur Anglais remporte la partie.
- Le joueur Anglais gagne immédiatement si le roi Écossais est éliminé **lors d'un combat**.
- Le joueur Écossais gagne immédiatement si Edward II est éliminé **lors d'un combat**.

HAMMER OF THE SCOTS™

LE MODE TOURNOI

La méthode favorite pour désigner les camps des joueurs lors d'un tournoi est de leur demander d'enchérir secrètement avec des valeurs E1, E2, E3, S1, S2, ou S3.

Les enchères pour jouer les Anglais (E#) indiquent le nombre d'années pendant lesquelles on pourra jouer avec le roi Edward face visible dans le Dépôt d'Unités mais non "piochable", comptant tout de même pour déterminer le nombre d'unités à piocher.

Les enchères pour jouer les Écossais (S#) indiquent le nombre de blocs supplémentaires à ajouter à la Levée Féodale anglaise en 1297, en plus des quatre (4) blocs habituels.

L'arbitre du Tournoi compare alors les enchères. Les offres opposées s'annulent l'une l'autre et ces deux joueurs s'affrontent. Par conséquent une enchère sur E3 jouera contre une enchère sur S3 et aucun effet des enchères ne s'appliquera.

Les enchères restantes sont rassemblées en paires les plus approchantes possibles en appliquant l'effet au joueur ayant fait l'enchère la plus élevée. Ainsi une enchère E2 contre S1 a un effet net de E1 et donc Edward n'entre pas en jeu en l'an 1297.

[ndt] - Il s'agit d'une méthode de sélection permettant de désigner les adversaires en même temps que les camps joués et (éventuellement) les pénalités subies, lors de tournois à plusieurs joueurs.

Declaration of Arbroath, April 6, 1320

Yet if he [Robert the Bruce, King of Scotland] should give up what he has begun, and agree to make us or our kingdom subject to the King of England or the English, we should exert ourselves at once to drive him out as our enemy and a subverter of his own rights and ours, and make some other man who was well able to defend us our King; for, as long as but a hundred of us remain alive, never will we on any conditions be brought under English rule. It is in truth not for glory, nor for riches, nor honors that we are fighting, but for freedom – for that alone, which no honest man gives up but with life itself.



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

For game updates and discussion, see:
www.columbiagames.com

CREDITS

Auteurs:	Jerry Taylor Tom Dalglish
Developeurs:	Grant Dalglish George Seary Cal Stengel
Art Graphique:	Mark Churms (Cover) Tom Dalglish (Blocks) Jerry Taylor (Map)
Contributions:	Nick Barker Leonard Coufal Ananda Gupta Jeff Grant Robert Holzer Arius Kaufman Bob McDonald Ian Notter Michael Tanner Charles Vasey Dave Walton
Traduction:	Paulo Leduc, Olivier Reix, Vin, Sam, Fab, Cyril PM.

INDEX

- Archers	2.23
- Batailles	5.0
- Blocs celtiques	5.2
- Blocs éliminés	5.8
- Bloc Nordique	2.26, 4.7, 5.5, 5.6
- Cartes	3.0
Cartes Mouvement	3.11
Cartes Evènement	3.12
- Cathédrales	1.3
- Chefs	2.21
- Chevaliers	2.24
- Chevaliers Français	7.62
- Classe de Combat	2.12
- Contrôle de région	4.5
- Crans de remplacement	7.6
- Données des blocs	2.1
- Force	2.11
- Frontière anglo-écossaise	4.4
- Hivernage	7.0
- Hivernage d'Edward	7.4
- Infanterie	2.25
- Initiative	4.1
- Invasions frontalières	5.9
- Levée féodale anglaise	7.7
- Limites des Châteaux	1.2
- Limites aux frontières	4.3
- Manches de combat	5.3
- Moray	5.7, 7.1, 7.5
- Mouvement	4.0
Mouvement de groupes	4.2
- Nobles	2.22
Capture de Nobles	5.7
Régions d'origine	1.4, 7.1
- Neutralisation	4.6
- Régions	1.1
- Régions d'origine (Nobles)	1.4, 7.1
- Regroupement	5.6
- Renforcement anglais	7.63
- Renforcement écossais	7.61
- Renforcements hivernaux	7.6
- Renforts de combat	5.33
- Répartition des coups	5.41
- Réserves de combat	5.32
- Résolution des combats	5.4
- Retraites	5.5
- Rois anglais	6.1
- Rois écossais	6.2, 7.2
- Roi Balliol	6.22
- Scénarios	8.0
Braveheart	8.1
The Bruce	8.2
Campagne	8.3
- Séquence de combat	5.1
- Tours de combat	5.31
- Types de blocs	2.2
- Victoire	9.0
- Wallace	2.21, 7.5

HAMMER OF THE SCOTS – RESUME DES REGLES V2.3 (issu du BGG et traduit par PaireDodue)

Conditions de Victoire

L'Anglais gagne	<ul style="list-style-type: none"> Le Roi Ecossais est tué lors d'un combat Contrôle tous les Nobles à la fin d'un tour de jeu (Moray n'est pas en jeu)
L'Ecossais gagne	<ul style="list-style-type: none"> Contrôle la majorité des Nobles à la fin du scénario Edward II est tué lors d'un combat Contrôle tous les Nobles à la fin d'un tour de jeu Contrôle la majorité des Nobles à la fin du scénario

Déroulement d'une Année

Préparation	<ul style="list-style-type: none"> Mélanger toutes les cartes Distribuer 5 cartes à chaque joueur (1)
Jusqu'à 5 Tours de Jeu	<ul style="list-style-type: none"> Jusqu'à ce que les joueurs jouent une carte Evénement en même temps ou bien n'aient plus de carte en main
Hiver	<ul style="list-style-type: none"> Les Nobles retournent dans leur région d'origine (les Anglais en premier) Retour de certains blocs dans la Pioche Gain de pas de remplacement sur certains blocs

(1) Variante non officielle – La Règle "1-2-3" : si l'un des joueurs reçoit plus d'1 carte "3", ou plus de 2 cartes "Evénement" ou plus de 3 cartes "1", mélanger et distribuer à nouveau.

Déroulement d'un Tour de Jeu

Si un bloc Ecossais est en Angleterre	<ul style="list-style-type: none"> Eliminer 1 bloc Anglais (jamais un Noble) à la fin de chaque Tour
Jouer des Cartes	<ul style="list-style-type: none"> Les joueurs choisissent secrètement une carte puis la révèlent
Phase Evénement	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre les cartes Evénement. L'Anglais commence en cas d'égalité Si les deux joueurs choisissent une carte Evénement, l'année se termine après que les événements aient été résolus – les cartes inutilisées sont remises dans le tas.
Phase Mouvement	<ul style="list-style-type: none"> Le nombre sur la carte représente le nombre de groupes qui peuvent se déplacer Le joueur qui joue la carte la plus haute déplacent tous ses groupes en premier – L'Anglais commence en cas d'égalité.
Phase Combat	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre les Combats • Battre en Retraite • Se Regrouper

Mouvement

Un Groupe, c'est :	<ul style="list-style-type: none"> Un ensemble de blocs dans une même région d'Ecose Un bloc traversant la frontière Anglo-Ecossaise Le bloc Nordique Optionnel : tous les blocs qui sont rassemblés
Activation d'un nombre de Groupes égal au nombre de la carte, l'un après l'autre	<ul style="list-style-type: none"> Les blocs dans le groupe activé se déplacent un à un vers une même ou différentes région(s) dans la limite de leur capacité de déplacement <u>une fois par tour</u> Option de Rassemblement : une unité qui peut atteindre un Roi ami peut se déplacer auprès de celui-ci Si le Roi n'est pas en jeu, il peut y avoir rassemblement auprès d'un chevalier (Anglais) ou auprès de Wallace ou de Moray (Ecossais) Le Roi peut faire parti d'un groupe avant ou après le rassemblement dans un tour donné, mais peut seulement changer de région sur la carte une fois par tour Les blocs ne peuvent se rassembler sur une région où une

	bataille va se dérouler
Limites de Mouvement	<ul style="list-style-type: none"> Traversée des frontières : <ul style="list-style-type: none"> Frontière NOIRE : <u>max. 6</u> blocs par joueur et par tour Frontière ROUGE : <u>max 2</u> blocs par joueur et par tour Frontière ROUGE : doit <u>stopper</u> après la traversée Le bloc doit <u>stopper</u> dans une région occupée par l'ennemi Les blocs de l'Attaquant immobilise un nombre égal de blocs du Défenseur (qui choisit quels blocs sont immobilisés) Un bloc non immobilisé du Défenseur ne peut traverser les frontières utilisées par l'Attaquant pour entrer dans la région
Mouvement Nordique	<ul style="list-style-type: none"> Toujours activé séparément Se déplace d'une région côtière à une autre et peut attaquer Ne peut entrer en Angleterre Option "Angus Og" : peut seulement se déplacer parmi les régions bordant la Mer d'Irlande

Phase de Combat

Déclaration de l'ordre	<ul style="list-style-type: none"> Le 1^{er} joueur qui s'est déplacé décide de l'ordre dans lequel les batailles vont se dérouler
Durée d'une Bataille	<ul style="list-style-type: none"> Maximum de 3 rounds, ensuite l'attaquant doit battre en retraite
Les Blocs de Réserve restent de côté et combattent à compter du 2ème round	<ul style="list-style-type: none"> Si de multiple groupes attaquent la même région, un des groupes est déclaré comme formant l'Attaque Principale, les autres sont placés en Réserve Les blocs déplacés par le Défenseur vers une bataille non encore résolue sont placés en Réserve
Gallois & Irlandais	<ul style="list-style-type: none"> Vérification de la loyauté : • 1-4 restent, • 5-6 retour dans la Pioche
Lancement des dés par ordre alpha.	<ul style="list-style-type: none"> Blocs de catégorie A en 1er, puis B puis C Le Défenseur lance en 1er pour chaque catégorie
Défense des Nobles dans leur région	<ul style="list-style-type: none"> La classe de combat passe de B2 à B3 lors de la <u>défense</u> de leur région d'origine
Option "Andrew de Moray"	<ul style="list-style-type: none"> Le bloc Noble Moray a une classe de combat A3 (et non B2)
Option Schiltroms	<ul style="list-style-type: none"> L'Infanterie Ecossaise gagne +1 dans les batailles où il n'y a pas d'archers anglais
Affectation des pertes	<ul style="list-style-type: none"> Chaque perte est affecté au bloc le plus fort du moment (si plusieurs blocs dans ce cas, leur propriétaire choisit le bloc)
Option d'affectation des pertes	<ul style="list-style-type: none"> Tous les coups des blocs sont infligés sur le seul et plus fort bloc du moment (si plusieurs blocs dans ce cas, leur propriétaire choisit le bloc)
Elimination des blocs	<ul style="list-style-type: none"> Les blocs retournent dans la Pioche excepté les blocs marqués d'une croix noire, et éliminés lors d'un combat, qui sont alors retirés du jeu
Nobles (excepté Moray)	<ul style="list-style-type: none"> Ne sont jamais éliminés et changent alors de camp Sont placés dans la Réserve ennemie avec une force de 1 pour le round de combat suivant

HAMMER OF THE SCOTS – RESUME DES REGLES V2.3 (issu du BGG et traduit par PaireDodue)

Retraite

Quand ?	• Bloc par bloc à la place de lancer le dé lors du combat
Comment ?	• Les blocs sont replacés debout et déplacés vers une région adjacente • Les blocs peuvent battre en retraite vers des régions différentes
Restrictions / Exceptions	• Ne pas utiliser la frontière qu'a utilisé l'Attaquant pour pénétrer dans la région où la bataille s'est déroulée • Pas dans une région ennemie ou dans une région où une bataille va se dérouler • Les limites frontalières s'appliquent <u>séparément</u> à chaque round de combat • Seulement du côté frontalier du joueur concernant la frontière Anglo-Ecossaise
Le Bloc Nordique	• Vers toute région côtière amie (non neutre)

Regroupement

Qui ? Quand ?	• Le vainqueur, immédiatement après une bataille
Comment ?	• Tout bloc vers une région adjacente amie ou neutre
Restrictions / Exceptions	• Les limites liées aux frontières s'appliquent • Seulement du côté frontalier du joueur concernant la frontière Anglo-Ecossaise • Pas après une bataille causée par une défection ou l'événement Héraut (Herald)
Le Bloc Nordique	• Doit se faire le long du même littoral

Hivernage 1 – Retour dans les Quartiers d'Hiver

Retour des Nobles	• Les Anglais en premier • Change de côté si la région d'origine est occupée par l'ennemi
Bruce & Comyn	• Choix de retourner dans l'une ou l'autre de leur région d'origine. • Change de côté si les 2 régions d'origine sont occupées par l'ennemi. La région est alors choisie par l'ennemi.
Moray	• N'est pas obligé de retourner dans sa région d'origine mais peut gagner 2 pas de remplacement dans ce cas (Option "Andrew de Moray")
Ecossais	• Ne peuvent hiverner en Angleterre
Wallace	• N'est pas un noble. Peut se rendre à Selkirk et gagner 2 pas de remplacement, à moins que la région ne soit occupée par l'ennemi
Roi Ecossais	• Peut se rendre dans n'importe quelle région amie disposant d'une cathédrale

Hivernage 2 – Retour des Blocs dans la Pioche

Nobles	• Ne retournent jamais dans la Pioche
Non Nobles	• Peuvent être retournés volontairement dans la Pioche
Ecossais	• Est retourné <u>dans la Pioche</u> le nombre de blocs non nobles en excès de la Capacité d'Accueil des Châteaux (+1 pour chaque cathédrale)
Option "Angus Og"	• Le bloc Nordique ne compte pas dans la Capacité d'Accueil des Châteaux • Peut hiverner dans une région sans château
Anglais	• <u>Tous</u> les blocs non nobles retournent dans la Pioche. Excepté, les blocs d'Infanterie qui peuvent rester en Ecosse sans dépasser les Capacités d'Accueil des Châteaux

Fin 1306	• Edward I devient Edward II
Exception: Edward I (jusqu'en 1305)	• Les blocs peuvent hiverner en Ecosse avec Edward I, sans appliquer la Capacité d'Accueil des Châteaux mais les Nobles doivent retourner dans leur région d'origine • Ceci n'est pas possible 2 hivers consécutifs
Chevaliers Français (Scénario BH)	• Ajouter le bloc dans la Pioche si les Ecossais contrôlent 8 Nobles ou plus

Hivernage 3a – Remplacements Ecossais

Remplacements Ecossais	• Chaque région gagne des pas de remplacement égaux à la Capacité d'Accueil du Château, +1 pour une cathédrale, à utiliser seulement dans cette région • Chaque pas de remplacement peut être utilisé pour placer un nouveau bloc tiré au hasard dans la Pioche, avec une force de 1, ou bien pour ajouter un pas de remplacement à un bloc nouveau ou existant • Les nouveaux blocs ne doivent pas dépasser la Capacité d'Accueil du Château (+1 si cathédrale)
Si les blocs Nordique ou Chevaliers Français sont piochés pour une région non côtière	• Les placer dans une région côtière amie • Les blocs ne comptent alors pas dans la limite de la Capacité d'Accueil du Château de la région côtière • Les pas de remplacement peuvent être utilisés pour ces blocs, à savoir ceux de la région non côtière initiale et ceux de la région côtière les accueillant
Option "Angus Og"	• Si le bloc Nordique est pioché dans une région qui n'est pas dans la Mer d'Irlande, le mettre de côté et piocher un autre bloc. Puis remettre le bloc Nordique dans la Pioche.

Hivernage 3b – Remplacements Anglais

Remplacements Anglais	• L'Infanterie et les Nobles sont les seuls à pouvoir recevoir des pas de remplacement égaux à la Capacité d'Accueil des Châteaux • Aucun nouveau bloc ne peut être déployé en Ecosse
Levée Féodale Anglaise	(sauf si Edward hiverne en Ecosse) • Mélanger les blocs et en piocher la moitié (arrondi supérieur) • Les déployer à pleine force en Angleterre

Entrée en jeu d'un roi Ecossais

Pré-Requis	• Pour couronner Bruce ou Comyn, Wallace doit être mort, et le candidat en question doit être en Fife • Pour couronner Balliol, c'est possible en 1301 ou plus tard et les Chevaliers Français doivent être en jeu (pas nécessairement en Fife)
Couronner le Roi	• Jouer n'importe quel carte Evénement – à la place d'exécuter le texte de cette carte, et annoncer le couronnement • Le roi est placé à sa pleine force en Fife, ou si c'est Balliol, avec les Chevaliers Français • Le bloc Noble du candidat reste en jeu
Autres Défections de Factions	• Si Bruce est couronné roi, tous les nobles de Comyn (jaune) désertent et rejoignent les Anglais (excepté Moray) • Si Comyn ou Balliol est couronné, tous les nobles de Bruce (vert) désertent et rejoignent les Anglais • Un combat peut en résulter et doit être alors immédiatement résolu, les nobles déserteurs étant les Attaquants

HAMMER OF THE SCOTS

Tour de jeu (1 à 5 tour / an)	
Cartes	Jouer 1 carte face cachée Événement ⇒ J1 (Anglais, si égalité) + haute ⇒ J1 (Anglais, si égalité)
Mvts	Mouvement ≤ Nombre de groupes indiqué sur la carte Déplacement ≤ Capacité de mvt de chaque bloc
Combats	Si des blocs ennemis sont dans 1 même région. Résolu 1 par 1 (J1 décide)
Hivers (1 / an)	Si les 2 joueurs jouent une carte événement. Sinon, après 5 cartes jouées / J.

Les cartes sont mélangées entre les tours.

Conditions de victoire	
Anglais	Rois écossais mort, ou Contrôle de tous les nobles sur le plateau ou Contrôle de la + grande partie des nobles (à la fin)
Ecossais	Edouard II est tué ou Contrôle de tous les nobles sur le plateau ou Contrôle de la + grande partie des nobles (à la fin)
Si égalité	Le joueur anglais gagne si Wallace est mort ou dans la réserve, sinon c'est le joueur écossais.

Rois	
Bruce ou Comyn	Wallace est mort et le Candidat est en Fife ⇒ Bloc Roi ajouté en Fife (force max) ⇒ Les Nobles opposés se rallient aux anglais ⇒ Résolution des combats éventuels
Balliol	A partir de 1301, si aucun autre roi écossais n'a été couronné, et le Chevalier français sur le plateau ⇒ Bloc Roi ajouté (force max) , dans la région du chevalier français. ⇒ Les Nobles de Bruce se rallient aux anglais
Jouer 1 carte événement quelconque → Couronnement	
Edouard I → Edouard II à la fin de 1306, ou si Edouard I est tué. Edouard II ne peut pas hiverner en Ecosse.	

Mouvements	
1 Grp	= N'importe quel nombre de blocs dans 1 région = Bloc nordique (toujours seul) ⁽¹⁾
Des blocs d'un groupe peuvent se déplacer vers plusieurs régions.	
Max	6 blocs à travers une frontière noire 2 blocs à travers une frontière rouge ⇒ Stop !
Frontière Anglo-écossaise ⇒ 1 pt de mvt par bloc. Les écossais peuvent franchir la frontière ⇒ cf Invasion frontalière.	

Combats
Obligatoires si des blocs entrent en territoire ennemi. L'attaque neutralise autant de bloc du défenseur qu'il y a de blocs attaquant.
J1 choisi l'ordre de résolution bataille après bataille
Contrôle de la loyauté des gallois et de l'Ulster ⇒ Jets de dés (1 - 4 OK ; 5 - 6 → dans la réserve)
Chaque bloc peut tirer, retraire ou passer Max = 3 manches , sinon l'attaquant doit battre en retraite

Renforts / Réserves de Combats
Si l'attaque vient de plusieurs groupes, l'un est déclaré principal, et les autres renforts. <i>L'unité nordique si elle vient par la même frontière fait partie du groupe principal pendant le combat.</i>
Les renforts ne combattent qu'à partir de la 2^{ème} manche du combat.
Si l'attaquant gagne avant l'arrivée des renforts, il devient défenseur pour la 2 ^{ème} manche du combat.

Retraite
Les blocs peuvent retraire vers les régions adjacentes alliées ou neutres, mais pas à travers une frontière que l'ennemi vient de traverser , ni vers une région où un combat doit être résolu. <i>L'unité nordique retraire vers une région alliée.</i>
Les limitations des frontières s'appliquent à chaque manche de combat. Frontière anglo-écossaise : Les écossais ne retraitent jamais vers l'Angleterre, et réciproquement.
Une unité qui doit retraire mais ne peut pas est éliminée.

Résolution des combats
Nombre de dé(s) = Force actuelle du bloc. ⁽²⁾ Blocs de catégorie A, puis B, puis C. Par catégorie, les blocs de défense sont joués en 1 ^{er} .
1 touche par dé de valeur ≤ classe de combat du bloc. Chaque touche est encaissée par le bloc le plus fort. ⁽³⁾ <i>(En cas d'égalité le défenseur choisit)</i>
Noble défendant chez lui → B3

Capture / Elimination
Noble → Réserve adverse (force 1), sauf Moray qui est retiré du jeu.
Blocs avec une croix noire → retirés définitivement.
Autres blocs → <u>Dépôt</u>

Regroupement
Le gagnant d'une bataille peut regrouper ses troupes ⇒ Les blocs ayant participé au combat, peuvent se déplacer vers les régions voisines alliées ou neutres. <i>L'unité Nordique se regroupe vers une région alliée.</i>
Les limitations des frontières s'appliquent. Pas de regroupement dans le pays ennemi.

Invasion frontalière
Les blocs écossais peuvent envahir l'Angleterre. 1 pt de mouvement par bloc traversant la frontière. ⇒ 1 bloc anglais non-Noble est éliminé à la fin de chaque tour où un bloc écossais est présent en Angleterre.
Aucun bloc ne peut hiverner en Angleterre.

Hivers	
Nobles → Région d'origine. Anglais en 1 ^{er} : Si région ennemi le Noble change de camp, sauf Moray (reste en place ou dépôt = choix du joueur) ⇒ Pas de combat	
Ecossais	Restent en place → Valeur des châteaux. Roi → Idem / Cathédrale alliée ou neutre / Dépôt
Anglais	Infanterie peut rester → Valeur des châteaux. Archers, Chevaliers et Hobelards → Dépôt, sauf si Edouard I hivernent en Ecosse... Edouard I peut hiverner en Ecosse (pas 2x de suite, ni en 1306) ⇒ Pas de limite des châteaux, ni de levée féodale.
Les Nobles ne sont jamais remis au dépôt (sauf Moray).	

Renforcements hivernaux
(La valeur des châteaux doit toujours être respectée)
Wallace peut se déplacer à Selkirk (sauf si elle est occupée par Edouard I) ⇒ 2 CR (Crans de remplacement).
Région alliée ⇒ CR = Valeur de Château + 1 si Cathédrale (joueur écossais seulement)
1CR = 1 pt de force ou pioche d'1 bloc (force 1) ⁽¹⁾ Si Chevalier Fr / Un. Nordique arrive loin des côtes ⇒ Région voisine
Ecossais ≥ 8 Nobles ⇒ + Chevalier français dans la réserve
Levée féodale : Piocher la moitié des blocs du dépôt (arrondi au supérieur), et les déployer en Angleterre à pleine force. Pas de levée féodale si Edouard hivernent en Ecosse.

Règles optionnelles :

(1) Le Bloc Nordique doit rester près de la mer d'Irlande et ne compte pas pour la limite de valeur des Châteaux.

(2) Schiltrom ⇒ Infanterie écossaise +1 - Moray ⇒ A3 au lieu de B2

(3) Tous les blocs font feu simultanément sur le plus fort adversaire.