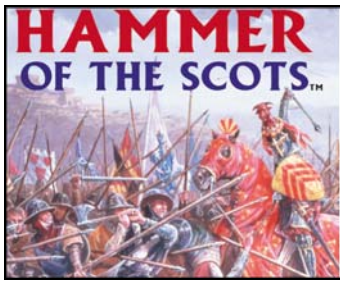


МОЛОТ ШОТЛАНДЦЕВ



ВСТУПЛЕНИЕ

«Молот шотландцев» - это игра о войне за независимость в Шотландии. Один игрок выступает за шотландцев, второй - за англичан. Задача - контролировать большую часть знати к концу игры.

В игре представлено два сценария: «Храброе сердце» (охватывает период 1297-1305 гг.) и «Брюс» (1306-1314 гг.). Каждый из них представляет собой отдельную игру. Кроме того, есть еще вариант кампании, охватывающий оба периода.

ХОД ИГРЫ

Игра длится нескольких лет, начиная с 1297 г. или 1306 г. В каждом году 1-5 игровых ходов. Каждый игровой ход состоит из трех фаз, проходящих в определенной последовательности.

[1] Фаза карт (3.0)

Оба игрока начинают каждый год с 5 картами. Игроки выкладывают **одну** карту рубашкой вверх. Карты раскрываются, игрок, выложивший карту с наибольшим значением, становится первым игроком (он получает право первого хода). В случае одинакового значения первым игроком становится игрок за англичан.

[2] Фаза передвижения (4.0)

Благодаря картам передвижения можно совершить 1-3 групповых перемещения. Все дружественные блоки в одной местности считаются группой (кроме северян, см. 4.7). В зависимости от показателя передвижения блоки могут переместиться на 2 или 3 местности в Фазе передвижения, но должны остановиться при пересечении красной границы или при вторжении на вражескую территорию. Сначала ходит первый игрок, затем второй.

[3] Фаза боя (5.0)

Когда вражеские блоки находятся в одной местности, происходит сражение. Сражения разыгрываются одно за другим в порядке, определяемом первым игроком.

Когда битвы закончились, повторяете фазы 1-3, пока год не закончится.

• Зима (7.0)

В конце каждого года наступает ход зимы, когда знать разъезжается по домам (возможно, чтобы перейти на другую сторону), поэтому блоки, превышающие лимиты замков (1.2), сбрасываются. После этого игроки

получают замену. Карты тасуются, и каждый игрок получает по 5.

1.0 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Поле изображает Шотландию и северную Англию. Игрок англичан садится с южной стороны поля, шотландцев - с северной.

1.1 Местности

Поле разделено на местности, которые, в свою очередь, очерчены зелеными или красными линиями, ограничивающими передвижение (4.3). Если такой границы нет, например, между Карриком и Аргайлом или между Лотианом и Файфом, значит, между этими местностями блоки передвигаться не могут.

1.2 Лимит замков

У местностей есть лимит замков (0-3), который определяет, скорее, экономическую ценность региона, а не силу определенной твердыни. В некоторых из изображенных местностей были дюжины замков. Лимит замков определяет, сколько блоков может остаться в местности на зиму. Кроме того, он равняется годовой стоимости замены в этой местности.

1.3 Соборы

В трех местностях (Стратспей, Леннокс и Файф) есть соборы. Шотландская церковь с сильным кельтским влиянием стойко поддерживала восстание. Собор дает +1 к лимиту замков шотландцев в этой местности, но не дает этот бонус игроку англичан. Например, Файф дает 3 игроку шотландцев, но только 2 игроку англичан. Зимой король шотландцев может перейти в дружественный или нейтральный собор.

1.4 Родовая местность знати

Родовые местности всех 14 шотландских благородных фамилий отмечены на карте их геральдическими щитами. Таким образом, герб блока Бьюкен совпадает с гербом местности Бьюкенов.

У знати есть преимущество в бою (B2=B3), когда они защищают свою родовую местность, даже если они пришли туда в этот ход или переменили стороны в бою. У знати НЕТ преимущества в бою, когда они нападают на свою родовую местность.

У Брюса и Комина по две родовых местности. У Брюса это Аннан и Каррик, а у Комина - Баденох и Лохабер. Обе местности дают одинаковые преимущества в защите. Также см. 7.12.

Книга правил

Книга правил сделана таким образом, что в этой колонке содержатся все определения, примеры, советы, пояснения, необязательные правила и исторические справки, что поможет вам понять и получить удовольствие от игры.

Туман войны

Неожиданность - интересный момент в «Молоте шотландцев». Только в бою блоки поворачиваются к противнику. В остальное время они смотрят на хозяина. Это открывает поле для блефа и хитрых маневров, так как игроки не уверены, какой и насколько сильный вражеский блок находится перед ними.

Молот шотландцев

Эдуард I повелел, чтобы на его гробнице в Вестминстерском аббатстве в качестве эпитафии было начертано *Scottorum Malleus* - «Молот шотландцев». Эдуард действительно хотел принудить шотландцев повиноваться. Но вместо этого его удары выковали гордый народ.

Как началась война

Шотландские войны за независимость были вызваны событиями в Европе. В 1294 г. Франция благодаря двулличной политике захватила власть над Гасконским герцогством, крупной провинцией, номинальной частью Франции, но удерживаемой Эдуардом I. Началась война, и шотландская знать, раздраженная унижением для нее правлением Эдуарда I через его марионетку - короля Иоанна Баллиоля Шотландского, - с радостью согласилась действовать сообща с французами.

Эдуард I, застигнутый врасплох таким необычным для шотландцев неповиновением, отложил вторжение во Фландрию и отправился подавлять восстание за Твидом. Но король Филипп не дождался исполнения своей части уговора (вторгнуться в Англию, если Эдуард выступит против Шотландии), и борьба была не долгой. После осады и резни половины населения Бервика - самого большого города Шотландии на тот момент - Эдуард отправился на север к Данбару. Попытка прорвать осаду Данбара захлебнулась, когда англичане разгромили превосходящие силы шотландцев.

Заключив в тюрьму большую часть шотландской знати, включая короля Иоанна Баллиоля, и полностью аннексировав Шотландию, Эдуард был уверен, что это дело решенное. Покидая Шотландию в 1296 г., он высокомерно заметил, что «хорошо было избавиться от дерьма». Но вот от шотландцев он надолго не избавился.

Города и места битв

Во многих местностях изображены важные города той эпохи. Это сделано только в историческом контексте и никак не влияет на игру. Кроме того, отмечены места самых важных сражений.

2.0 АРМИИ

Деревянные блоки представляют английские (красные) и шотландские (синие) войска.

К игре прилагаются листы наклеек, которые нужно приклеить на лицевую сторону блоков. Наклейки с синего листа идут на синие блоки, с рыжего – на красные. Легонько приложите наклейку к блоку, убедитесь, что она лежит ровно, и придавите.

Блоки вносят элемент неожиданности в игру. Когда они стоят, то противник не видит их тип и силу.

2.1 Информация на блоках

На блоках указаны цифры и символы, определяющие их передвижение и способности в бою.

2.11 Сила

Текущий показатель силы блока – количество точек на его верхнем краю в вертикальном положении. Сила определяет количество шестисторонних кубиков (d6), которые бросаются в бою для этого блока. Например, для блока с силой 4 нужно бросить 4d6 (четыре кубика), для блока с силой 1 – 1d6.

Блоки бывают силой от 1 до 4. За каждое повреждение, полученное в бою, сила блока уменьшается. Это отображается разворотом блока против часовой стрелки на 90 градусов. Колонка сбоку показывает один и тот же блок знати с силой 1, 2 и 3.

2.12 Боевой рейтинг

Боевой рейтинг отображается буквой и цифрой, например, **A1** или **B2**. Буква определяет, когда блок атакует. Все блоки **A** атакуют первыми, затем блоки **B**, а уже потом блоки **C**. Цифра означает максимальный результат броска, который нужен для нанесения повреждения.

Например: блок **B1** нанесет повреждение, если на кубиках будет выброшен «1», но блок **B3** нанесет повреждение при результате 1, 2 или 3.

2.13 Рейтинг передвижения

Рейтинг передвижения блока (2 или 3) указан в его нижнем левом углу. Это максимальное количество местностей, которые блок может пройти за ход.

2.2 Типы блоков

2.21 Лидеры



Уоллес

Король

У шотландцев есть два блока лидеров – Уоллес и Король. У англичан только один блок лидера (Эдуард), который представляет Эдуарда I до 1307 г. и Эдуарда II после. Лидеры – это обычные боевые блоки, но с ходом 3 и другими преимуществами. См. 6.0.

2.22 Знать



В игре 14 представителей знати, каждый из которых отмечен своим гербом. Знать с зеленой заливкой вокруг герба предана Брюсу. Знать с желтой – Комину.

Важно: у каждого клана (кроме Морея) по два блока – один красный и один синий. В игре может находиться только какой-то один блок: красный – если знать поддерживает англичан, и синий, если шотландцев. Контроль знати – основное условие победы в игре.

2.23 Лучники



Лучники изображены маленьким щитом и крестом из стрел. Показатели английских лучников – **B3**, шотландских – **B2**.

2.24 Рыцари



Англичане



Французы

У английских рыцарей крест святого Георгия на щите и боевой рейтинг **B3**. У шотландцев есть один блок французских рыцарей с показателем **B3**, которые вступают в игру при особом условии (7.61). У обеих сторон есть по одному блоку легкой кавалерии с показателем **B1** (у шотландцев) и **A2** (у англичан).

2.25 Пехота



Англичане



Шотландцы

Отряды английской пехоты, которую можно узнать по кресту святого Георгия, названы в честь своих графств. Кроме того, у англичан есть по одному блоку валлийской (красный дракон) и ульстерской (зеленый крест) пехоты. Шотландская пехота, названная по ведущим кланам, отмечена крестом святого Эндрю на овальном щите. Большая часть пехоты имеет рейтинг **C2**, но есть и с рейтингом **C3**.

2.26 Северяне



Блок северян представляет собой возможное вторжение викингов, контролировавших большую часть территории к северу от Росса, включая Оркнейские и Шетландские острова. Воинственные кланы северян приходили и с Внешних Гебридских островов. У этого блока боевой рейтинг **A2** и особые условия и ограничения по движению. См 4.7.

АНГЛИЯ

Блок	Ход	Бой	Количество
Король	3	B4	1
Лучники	2	B3	2
Рыцари	2	B3	3
Хобилары	3	A2	1
Пехота	2	C2*	8
Знать	2	B2/B3†	13

ШОТЛАНДИЯ

Блок	Ход	Бой	Кол-во
Уоллес	3	A3	1
Король	3	A3	1
Лучники	3	B2	1
Кавалерия	3	B1	1
Французы	2	B3	1
Северяне	(см 4.7)	A2	1
Пехота	2	C2*	8
Знать	2	B2/B3†	14

* Некоторая пехота **C3**.

† Знать сражается со значением **B3**, когда защищает свою родовую местность, даже если перешла туда в этот ход или переменяла сторону в бою.

Изменение силы



Сила 1



Сила 2



Сила 3

Информация на блоках

СИЛА
(максимум 3)



Передвижение
(2)

Бой
(B2)

3.0 КАРТЫ

В игре используется 20 карт передвижения и 5 карт событий. В начале каждого года **все** карты тасуются, и каждый игрок получает по 5 штук *рубашкой вверх*. Полученные карты можно изучить.

3.1 Использование карт

Каждый ход начинается с того, что игроки выкладывают по одной карте рубашкой вверх. Карты раскрываются, и карта с наибольшим значением определяет первого игрока (игрок англичан выигрывает в случае карт с одинаковым значением).

3.11 Карты передвижения

Карты передвижения позволяют совершить одно, два или три групповых перемещения.

3.12 Карты событий

Карты событий позволяют совершить особое действие. Карты событий разыгрываются в первую очередь. Игрок, выложивший карту событий, становится первым игроком. Если оба игрока сыграли карту событий, то разыгрываются оба события (сначала игрока англичан), а затем год заканчивается.

4.0 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Игроки не обязаны передвигать блоки. Они могут сыграть карту, но при этом ничего не делать. Передвижение нельзя оставить на потом.

Блоки могут беспрепятственно проходить через дружественные блоки, но обязаны **остановиться**, когда заходят в местность с вражескими блоками.

За ход блоки могут передвигаться только один раз, не считая отступления и перегруппировки.

4.1 Инициатива

Значения на картах определяют порядок игры каждый ход. Игрок, выложивший карту с самым высоким значением (англичане выигрывают при одинаковых значениях), становится первым игроком и **должен** ходить первым.

4.2 Групповые передвижения

ВСЕ дружественные блоки в одной местности считаются группой (кроме северян, см. 4.7). Игрок может передвинуть столько групп, сколько указано на карте. Таким образом, карта со значением 3 разрешает передвинуть три группы. Игрок может передвинуть любое количество блоков в группе в одну или несколько местностей в зависимости от их рейтинга движения (2.13).

Пример: блоки из группы в Бьюкене игрок может передвинуть в Ангус, Файф, Мар, Баденох, Стратспей, Мореи или Атолл.

4.3 Лимиты границ

Границы бывают двух цветов: зеленого и красного. Зеленую границу за одну фазу передвижения могут пересечь максимум 6 блоков, красную – 2. Блоки, пересекающие **красную** границу, должны остановиться.

Лимиты границ применяются к обоим игрокам. Таким образом, каждый из них может перевести два блока через одну и ту же красную границу.

Пример: Если 6 блоков из Бьюкена отправляются в Ангус, то 2 блока из Стратспей не могут перейти в Ангус. При этом два блока из Мара могут прийти в Ангус.

4.4 Англо-шотландская граница

Англо-шотландская граница отмечена красным или зеленым пунктиром. Блоки, входящие в Англию, должны остановиться. Блоки должны остановиться, если пересекают красную пунктирную границу через Тевинот.

Каждое очко движения позволяет только **одному блоку** пересечь границу (хотя они все равно сражаются группой, если на них напали в одной местности). Таким образом, карта со значением 3 позволяет трем блокам пересечь границу.

См. также отступление и перегруппировку (5.5) и налет на границу (5.9).

4.5 Контроль местности

Местности могут быть дружественными, нейтральными или контролируемыми врагом. Изменения в контроле местностей вступают в силу **сразу же**.

Дружественные: занимаемые только вашими блоками.

Вражеские: занимаемые блоками противника.

Оспариваемые: неразрешенные пока битвы.

Нейтральные: незанятые местности.

4.6 Связывание боем

В **оспариваемых** местностях атакующие блоки (включая и резервы) не дают такому же количеству обороняющихся блоков двигаться.

Обороняющийся (второй игрок) выбирает блоки, которые связаны боем. Несвязанные боем блоки могут спокойно ходить и атаковать, но они не могут пересекать границу, через которую враг зашел в битву (включая резервы).

Пример: в Бьюкене находятся 6 блоков. На них нападают 3 блока из Ангуса и 2 из Стратспей. 5 блоков оказываются связаны боем, но 1 может уйти (через Баденох или Мар).

4.7 Движение северян

Блок северян ходит и атакует отдельно от остальных блоков. Ему нужно **одно** очко движения, чтобы самостоятельно передвигаться. Северяне передвигаются по морю от одного побережья к другому и могут атаковать. Северяне могут отступить или перегруппироваться только в любой **дружественной** прибрежной местности.

Северяне не могут входить в Англию или использовать карту движения по морю.

ВАЖНО: передвижение северян нужно объявлять (как место отправления, так и место прибытия).

Пример пересечения границы

Игрок англичан использует карту передвижения 2, которая позволяет двум блокам пересечь англо-шотландскую границу. Они входят в Аннан (незанятый) и нападают на Галлоуэй. Оба блока англичан появляются в битве в первом раунде.

Использование карт

Игроки могут пасовать при использовании карты событий, но, как и при передвижении, действие карты **нельзя** отложить на потом. Игроки могут посмотреть, какие карты сыграли их противники в этот год.

Черный Дуглас

Одной из самых идеализированных фигур войны был Джеймс Дуглас по прозвищу Черный - ростный воин, бесстрашный партизан и блестящий стратег, терроризировавший врага.

Характером Дуглас пошел в отца, сварливого сэра Уильяма Дугласа. Уильям с презрением относился к преклонению короля Иоанна Баллиоля перед английской короной и был одним из немногих шотландцев, никогда не преклонившихся перед Эдуардом. Дуглас очень рано стал соратником Уоллеса, но после разгрома под Ирвином был взят в плен и умер в лондонском Тауэре в 1299 г.

Его сын отомстил за смерть отца сполна. Джеймс Дуглас, один из самых доверенных помощников Брюса, показал, на что способен, не только на поле боя, но и во время осады. Дуглас отличался умением находить способы проникнуть даже в самые хорошо обороняемые замки. О его расправах над гарнизоном, попавшим в его руки, ходили легенды.

На смертном одре Брюс попросил Дугласа взять его сердце в сражения в Святой Земле, где бы он смог узреть поражение врагов божьих. Так что Дуглас с большим отрядом шотландских рыцарей отплыл в 1330 г. в Кастилию, где король Альфонсо XI вел сражение с маврами из Гренады. Дуглас, везущий сердце Брюса, получил командование над армией в битве при Тебас-де-Ардалес 25 марта. Он и большая часть его людей погибли, когда их отрезали от основной армии. Таким образом, маврам удалось то, чего не смогли добиться англичане.

Предыдущие издания игры

В предыдущих изданиях игры зеленая граница на карте была черной. У зеленых и черных границ одинаковый лимит (6 блоков).

Северяне в бою

Так как северяне передвигаются и атакуют отдельно от остальных блоков, то они **либо** являются основным нападающим (в одиночку), либо присоединяются к атаке в качестве резерва.

О передвижении северян нужно сообщать, так как они не закрывают границу для игрока англичан.

Так как изменения в контроле местности происходят сразу же, варианты отступления северян могут измениться в зависимости от результатов других битв или даже из-за отступающих блоков в этой же битве.

5.0 СРАЖЕНИЯ

5.1 Последовательность сражения

Сражения отыгрываются одно за другим после выполнения всех передвижений. Прежде чем переходить к следующей битве, нужно полностью закончить предыдущую. Первый игрок решает, какая битва будет отыграна первой, **до того** как раскрываются блоки. Блоки раскрываются, переворачиваясь вперед, чтобы была показана их текущая сила. После окончания битвы все блоки поднимаются, и первый игрок выбирает следующую битву, но при этом он не обязан придерживаться какой-то определенной последовательности.

5.2 Единство кельтов

На солдат из Ульстера или Уэльса полагаться на поле боя особо не приходилось. Каждый раз, когда блоки Ульстера и Уэльса (пехота или лучники) **раскрываются в бою**, бросьте по одному кубику за каждый блок.

1-4: ничего не происходит.

5-6: блок отправляется в пул.

5.3 Раунды сражения

Сражения длятся максимум ТРИ раунда. Если битва не завершилась к концу третьего раунда, то **атакующий игрок** должен отступить. Поставьте блоки прямо, чтобы не показывать, кто куда отступает.

5.31 Ход сражения

Каждому блоку дается один ход сражения в каждом раунде. На свой ход блок может стрелять, отступить или пасовать. Последовательность ходов сражения зависит от боевого рейтинга. Все блоки А ходят перед блоками В, которые ходят перед блоками С. Обороняющиеся блоки А ходят перед нападающими блоками А и т. д.

Раунд сражения считается отыгранным, когда у каждого блока был **один** ход сражения. Повторите последовательность для второго или третьего раунда.

Пример: рыцарь (В3) и английская пехота (С2) нападают на шотландскую знать (В2) и пехоту (С2). Последовательность сражения для каждого раунда такова: шотландская знать, английский рыцарь, шотландская пехота, английская пехота.

5.32 Резервы в сражении

Игрок может напасть с **разных** сторон или несколькими группами. Основную атакующую группу нужно объявить во время передвижения. Она должна начинать движение в ОДНОЙ местности, передвигаться целиком и заходить в местность сражения через ОДНУ границу. Остальные атакующие блоки откладываются в резерв.

Пример: у игрока англичан 4 блока в Анеусе и 2 в Маре. Обе группы (два передвижения) атакуют Бьюкен. Атакующий игрок объявляет группу из Анеуса основной атакующей группой.

Резервные блоки не могут стрелять, отступать или получать повреждения в первом раунде. Резервы раскрываются в начале второго раунда или остаются скрытыми, если битва закончилась. Резервы прибывают, **даже** если все остальные дружественные блоки уничтожены. После этого они участвуют в бою, как обычно.

ЗАМЕТКА: контроль поля боя меняется, если атакующий игрок уничтожает всех обороняющихся в первом раунде до того, как придут подкрепления. Теперь атакующий становится обороняющимся на второй и третий раунды. **Новый** атакующий игрок должен отступить, если не победит до конца третьего раунда.

5.33 Подкрепления

Все блоки, перемещенные вторым игроком в оспариваемую местность (сражение), считаются резервами, прибывающими во втором раунде.

Пример: игрок англичан из Анеуса нападает с 4 блоками на Бьюкен, где у обороняющегося игрока стоят 2 блока. Игрок шотландцев перемещает 3 блока из Моря в Бьюкен в качестве подкреплений, которые появятся во втором раунде.

5.4 Разрешение сражения

Для каждого блока в его ход боя бросается количество кубиков, равное его текущему показателю силы. Повреждением считается каждый результат броска кубика, равный или ниже боевого рейтинга этого блока.

Пример: рыцарь с силой 3 бросает 3 кубика. Боевой рейтинг у рыцарей – В3, это означает, что 1, 2 и 3 при броске кубика считаются повреждением, а 4, 5 и 6 – промахом. Если на кубиках выпало 2, 4 и 5, то у рыцаря одно повреждение и два промаха.

5.41 Повреждения

Бой происходит не одновременно. Все повреждения наносятся сразу же. Вражеские блоки не выбираются индивидуально в качестве цели. Каждое повреждение наносится самому сильному вражескому блоку. Если у нескольких блоков одинаковое самое высокое значение силы, то их владелец выбирает, у кого его понизить.

Пример: блок англичан наносит 3 повреждения. У игрока шотландцев есть три блока с силой 4, поэтому у каждого из них сила понижается на 1, до 3.

5.5 Отступление

На свой ход сражения **каждый** блок может отступить (вместо атаки).

- Блоки должны отступать в прилегающую дружественную или нейтральную местность. Во вражеские или оспариваемые местности отступать нельзя. Отступать можно только в том случае, если есть, куда отступить.

- Если несколько блоков могут отступить в одно и то же время, поставьте их вертикально, чтобы враг не знал, кто куда уходит.

- Лимиты границ применяются к **каждому** раунду сражения, перегруппировкам и к обязательным отступлениям после третьего раунда.

Шилтрон

Шилтроном называется построение, при котором пехота, вооруженная длинными копьями, выстраивалась в большое каре (или круг) для отражения смертоносной атаки тяжелой кавалерии. Подкрепления находились в центре построения, чтобы в случае надобности закрывать брешь.

Уоллес применил это построение при Фолкерке в качестве защиты, Брюс же развил его, задействовав закаленных в боях ветеранов, способных передвигаться и атаковать в строю. Позже швейцарские пикинеры использовали эту идею с опустошительным эффектом. Хотя шилтрон всегда был уязвим для массированного огня лучников или пушек, он стал прорывом в тактике, ослабившим рыцарей на поле боя.

Шилтроны (дополнительное правило)

Чтобы отразить динамичность битв с участием шотландских шилтронов, вся пехота шотландцев получает +1 (С3=С4) в битвах, где у англичан нет лучников.

Длинный лук

Война стала полигоном для английского длинного лука – оружия, которое наводило ужас на французов во время Столетней войны. Длинный лук был на 320-365 метров, но необходимое усилие натяжения в 45-79 кг требовало огромной силы и долгих тренировок. Именно Эдуард I отметил потенциал этого ужасающего оружия и те преимущества, которые оно давало на поле боя.

У шотландцев стрелков было мало, и все они были разбросаны по полю сражения. Пращники и стрелки из коротких луков из Эттерик Фореста в подметки не годились английским длинным лучникам.

Атакующий или обороняющийся

Так как оба игрока передвигаются перед боем, они могут выступать обороняющимися в одних битвах и атакующими в других.

Резервы в сражении

Основная атакующая группа должна начинать движение в одной местности, передвигаться целиком и заходить в местность сражения через одну границу. Остальные атакующие блоки откладываются в резерв. Блоки из основной атакующей группы нельзя отложить в резерв.

Поставьте основные атакующие блоки в местность, на которую нападаете, а резервы – на границах, через которые они войдут.

Резервы, подверженные единству кельтов, не бросают кубик до тех пор, пока не будут раскрыты во втором раунде боя.

Закрывание границы

Только блоки, атакующие или являющиеся подкреплениями, закрывают границу. Движение первого игрока, не начинающее битву, не закрывает границы.

Например, первый игрок (шотландцы) **передвигает** два блока из Баденоха в Атолл, оставляя Баденох пустым. Второй игрок (англичане) **нападает** на Атолл. Оба игрока могут отступить через границу Атолл-Баденох. Но тот, кто делает это первым, закрывает границу для врага.

• Контроль границы: блоки **не** могут отступать через границу, которую **враг** использовал, для входа в **битву**. Если оба игрока использовали **одну и ту же** границу, то только второй игрок может отступить через нее.

• Блоки, которые не могут отступить, когда это необходимо, уничтожаются (5.8).

• Английские блоки не могут отступать в Шотландию или перегруппировываться там. Шотландские блоки не могут отступать в Англию или перегруппировываться там.

• Отступление и перегруппировка северян – см. 4.7.

5.6 Перегруппировка

По окончании битвы победитель **может** сразу же перегруппироваться. Все победившие блоки (включая резерв) могут перегруппироваться в **любой** прилегающей дружественной или нейтральной местности.

ВАЖНО: Все правила и ограничения отступления (5.5) относятся и к перегруппировке, кроме контроля границ.

5.7 Захват знати

Когда блок знати уничтожается в бою, он **сразу же** переходит на сторону врага (поменяйте цвет блока) с силой 1 и ставится в резерв. Захваченная знать сражается за свою новую сторону с начала следующего раунда боя.

Исключение: шотландский вельможа Морей никогда не меняет сторону. Если Морей погибает в бою, то он **уничтожается навсегда**.

5.8 УНИЧТОЖЕННЫЕ БЛОКИ

Когда блоки (кроме знати) умирают, они кладутся в **пул** и могут вернуться в игру во время феодального набора рекрутов у англичан или во время зимовки у шотландцев.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: блоки с **черным крестом** (см. справа) **уничтожаются навсегда**, если убиты в сражении или не могут отступить, когда нужно. Если же такие блоки **убираются картой разграбления, налета на границу или зимнего истощения**, то они отправляются в пул.

5.9 НАЛЕТ НА ГРАНИЦУ

Игрок шотландцев может вторгнуться в Англию (но не во время перемирия). Чтобы пересечь границу, за каждый блок нужно заплатить 1 очко передвижения.

Если один или больше блоков шотландцев занимает Англию, то игрок англичан в конце **каждого** игрового хода должен уничтожать по одному блоку (кроме знати). Игрок англичан может не показывать, какой блок убирается.

Если на поле у игрока англичан только блоки знати, то ему не нужно ничего убирать. Блоки-налетчики не могут зимовать в Англии.

6.0 КОРОЛИ

6.1 Английские короли

Блок Эдуарда представляет Эдуарда I, пока его не убьют в бою или пока не закончится 1306 г. В любом случае потом он превращается в Эдуарда II. У перехода на Эдуарда II две особенности:

- Эдуард II не может зимовать (7.4) в Шотландии.

- Если блок Эдуарда II погибает в сражении, то шотландцы выигрывают по условиям внезапной смерти (9.1).

6.2 Шотландские короли

В начале игры у шотландцев нет блока короля. Один раз за игру шотландцы могут короновать короля. На трон три претендента: Брюс, Комин и Баллиоль. Если шотландский король выбран, а позже убит в сражении, то англичане выигрывают по условиям внезапной смерти (9.1).

6.21 Брюс или Комин

Чтобы короновать Брюса или Комина:

- Уоллес должен быть мертв.

- Кандидат должен находиться в Файфе.

Игрок шотландцев должен сыграть ЛЮБУЮ карту событий, но при этом объявить коронацию вместо обычного события.

После этого блок короля выставляется в Файф с полными силами. Блок кандидата остается в игре, представляя собой другого члена клана (к этому блоку применяются все правила знати).

Если Брюс становится королем, то ВСЯ знать Комина, **кроме Морей**, сразу же переходит на сторону англичан. Если же Комин становится королем, то ВСЯ знать Брюса сразу же переходит к англичанам. Любые возникшие в результате этого сражения разрешаются **сразу же**, перешедшая знать выступает в роли нападающих.

6.22 Король Баллиоль

Король Баллиоль, находящийся в изгнании во Франции, может вернуться на трон с 1301 г., если, конечно, к этому времени не короновали другого. Но есть два условия:

- На карте должен находиться французский рыцарь.

- Игрок шотландцев должен сыграть ЛЮБУЮ карту событий, но при этом объявить возвращение короля вместо обычного события.

Уоллес может быть или жив, или мертв. Блок короля сразу же выставляется с полными силами рядом с французским рыцарем. ВСЯ знать Брюса сразу же переходит к англичанам. Любые возникшие в результате этого сражения разрешаются **сразу же**, перешедшая знать выступает в роли нападающих.

Эдуард Длинноногий

Эдуард I был одним из ведущих монархов Средних веков. Он был известным новатором правовых реформ, великим строителем административного правосудия. Он ввел финансовое администрирование и был одним из основателей парламентского правительства. Короли Европы и Папы высоко его ценили. И мало кто из королей так доминировал над английской знатью, как Эдуард.

«Песня Льюиса» сравнивает Эдуарда с львом – храбрым, гордым и яростным, но при этом ненадежным и предательским. Ближе к концу жизни преданность Эдуарда правосудию переросла в жестокость и узаконенное убийство. Он воспринимал войну в Шотландии как восстание, а не как войну между народами, поэтому был уверен, что рыцарству там было не место. Ужасные казни и беззаконие были отличительными чертами той войны.

Эдуард яростно и решительно стремился сохранить, защитить и преумножить свои права короля. При этом он был, скорее, сообразительным оппортунистом, чем стратегом по принципам Макиавелли. Вряд ли у него были большие планы относительно Шотландии, пока его кузен и союзник король Александр III Шотландский не умер в 1286 г. Но когда шотландская знать попросила его рассудить спор Брюса и Баллиоля по поводу освободившегося трона (историки окрестили это «Великим делом»), он сразу же утвердил давнее притязание на Шотландию.

Эдуард, закаленный в боях Монфортовых восстаний 1263-1267 гг., крестовом походе Папы Урбана IV в 1270 г., а также в войнах с Уэльсом в 1277 г., 1282-1283 гг. и 1294-1295 гг., был искусным военным командиром. Он замечательно умел мобилизовать людей, машины и провиант. Шотландцы добились побед, только когда Эдуард был не в Шотландии. Или уже в могиле.

Блоки с черным крестом

Шотландцы: Уоллес, Морей, северяне, французские рыцари

Англичане: хобилары, Эдуард I

Сражения при переходе на другую сторону

Битвы при переходе блоков на другую сторону, вызванные **событием коронации** или **картой герольда**, отыгрываются, как и обычные битвы (максимум 3 раунда, победитель может перегруппироваться и т. д.).

Коронация и карта событий англичан

Если игрок англичан **тоже** использует карту событий, то она разыгрывается первой (4.1). Игрок шотландцев может подождать, пока походят англичане, чтобы решить, как использовать свою карту: как коронацию или как обычное, указанное на карте событие.

Набеги и перемирия

Игрок шотландцев не может совершить набег на границу во время перемирия, даже если в Англии пусто. Блоки шотландцев могут оставаться в Англии во время перемирия (и игроку англичан все равно придется убрать блок).

7.0 ЗИМОВКА

Игровой год завершается, когда оба игрока одновременно играют карту события или когда сыграны все пять карт. Оставшиеся карты на следующий год не переносятся.

В конце года наступает особый ход зимы, в который некоторые блоки расформируются (возвращаются в пул), а игроки готовятся к следующему году. Действия зимы нужно выполнять в **строгой** последовательности.

7.1 Знать уходит домой

Знать нельзя расформировать.

Сначала вся знать англичан отправляется в свои домашние местности. Если такая местность занята врагом, то английская знать переходит на сторону шотландцев с текущей силой.

Затем вся шотландская знать отправляется в свои домашние местности. Если такая местность занята врагом, то шотландская знать переходит на сторону англичан с текущей силой.

Исключение: *Морей может отправить домой или остаться на месте (учитывается лимит замков). Кроме того, он может расформироваться.*

7.12 Брюс и Комин

Брюс и Комин могут отправиться **в любую** из двух своих местностей. Они переходят на сторону англичан, только если **обе** их домашние местности оккупированы врагом. **Новый владелец** может поставить перешедший на его сторону блок **в любую** из соответствующих домашних местностей.

7.2 Шотландский король

Король может перейти в любой дружественный или нейтральный собор, остаться на месте (учитывается лимит замков) или расформироваться.

7.3 Расформирование англичан

Все блоки в Англии расформируются.

7.31 Рыцари, лучники и хобилары

Лучники, рыцари и хобилары расформируются (исключение см 7.4).

7.32 Английская пехота

Пехота (включая Уэльс и Ульстер) **может** остаться в Шотландии, учитывая лимиты замков, или расформироваться. Пехота, выходящая за рамки лимита замков, **обязана быть** расформирована (на выбор владельца).

7.4 Зимовка Эдуарда

Находясь в Шотландии, Эдуард I может остаться там на зиму или расформироваться.

- Эдуард II не может зимовать в Шотландии.

- Ни один из королей не может зимовать в Англии.

- Эдуард I не может проводить две зимы подряд в Шотландии и не может зимовать в Шотландии в 1306 г.

Если Эдуард I остается на зиму в Шотландии, то все красные блоки (кроме знати) **могут** зимовать с

ним независимо от лимита замков местности.

Важно: *Когда Эдуард зимует, то этой зимой феодальный набор рекрутов опускается, и следующий год Англия начинает пустой.*

7.5 Расформирование шотландцев

Блоки шотландцев **могут** остаться в местностях (учитывается лимит замков) или расформироваться. Блоки (кроме знати), которые превышают лимит замков, **должны быть** расформированы (на выбор владельца).

Исключение: *Уоллес может уйти в Селкирк (если он не захвачен врагом), где получит 2 силы.*

7.6 Зимнее пополнение

Дружественная местность создает очки замены (ОЗ), равные ее лимиту замков (*Ангус* – 2 ОЗ). Собор добавляет местности 1 ОЗ лимиту замков для шотландцев.

7.61 Французские рыцари

Если шотландцы контролируют 8 и больше знати, добавьте французских рыцарей в пул. Когда блок будет взят, он останется в игре, пока его не уничтожат (5.8).

7.62 Шотландцы пополняются

Каждое ОЗ используется для того, чтобы:

- взять один блок из пула и выставить его в той же местности **с силой 1**,

- или увеличить силу одного выставленного блока в этой местности на 1.

ОЗ можно использовать в любой комбинации строительства или взятия блоков. Одному блоку силу можно добавить несколько раз. Можно добавлять силу только что взятому блоку. ОЗ не сохраняются на потом.

При взятии блоков нужно учитывать лимиты замков. Таким образом, если в Бьюкене уже есть два блока, то новые туда выставлять нельзя.

Если для Ланарка или Баденоха (удаленного от границы) вытаскиваются северяне или французы, то нужно вместо них взять другой блок.

7.63 Англичане пополняются

Игрок англичан может использовать ОЗ, произведенные дружественной местностью, только для того, чтобы усилить пехоту и знать, находящихся там. Игрок англичан не может использовать ОЗ, чтобы выставлять блоки из пула.

7.7 Феодальный набор рекрутов у англичан

Игрок англичан получает новые блоки посредством набора рекрутов, но **не когда** Эдуард I зимует в Шотландии.

- Перетасуйте все блоки (рубашкой вверх) в пуле.

- Возьмите половину (округляется в большую сторону) и выставьте их все в Англии **с полной силой**.

7.8 Новые карты

Перетасуйте колоду и раздайте каждому игроку по пять карт для следующего года.

Шотландская знать

Уничтожение блока шотландской знати в бою совсем не означает смерть этого вельможи. Часто вельмож брали в плен во время сражения и держали заложниками, чтобы обеспечить верность слуг и наследников. Иногда после краткого заключения вельможу могли помиловать и отпустить на свободу в обмен на присягу в верности. Смерть вельможи на поле боя означала нового феодального лорда в семье, а у новых вождей часто бывали совсем другие взгляды на восстание.

Но под видом политики в шотландской знати тлела ненависть к англичанам, которую нельзя было совсем погасить. Хроника Ланеркоста, история войны того времени, отмечает:

«Во всех этих кампаниях шотландцы были так разделены между собой, что иногда отец был на стороне шотландцев, а сын – на стороне англичан, и наоборот; один брат мог быть на шотландской стороне, а другой – на английской; более того, даже один человек мог сначала быть на одной стороне, а потом на другой. Но те же, кто был на стороне англичан, просто притворялись. Или потому, что это была сильная сторона, или чтобы сохранить за собой свои земли в Англии. Их сердца всегда были с их народом, хотя сами они и не были».

Набор рекрутов

По феодальному обычаю король Англии часто обращался к своей знати с просьбой собрать армию то для войны с Францией, то с Шотландией, а то и с обеими. Из-за экономических и политических реалий, а также из-за необходимости войны во Франции (которая была гораздо важнее для короля) серьезная кампания в Шотландии не могла проводиться каждый год.

В условиях игры игрок англичан сможет вторгнуться в Шотландию, только если ему повезет с картами. С хорошими картами за один год можно добраться до самого Морей. Однако зимовка армии с Эдуардом I в Ментейте или Файфе часто оказывается единственным действенным способом ведения кампании в северных нагорьях.

Сохранение замены

Силу для замены нельзя оставить на потом. Любая неиспользованная сила теряется.

Домашние местности знати

Знать не может быть расформирована, чтобы освободить место для других блоков (кроме Морей).

8.0 СЦЕНАРИИ

8.1 Храброе сердце

После битвы при Данбаре шотландская знать была обречена на рабство и унижение. Но из пепла поражения восстали два доблестных юноши, чтобы продолжить сражаться, несмотря ни на что.

В 1294 г. Уильям Уоллес стал разбойником. Его убийственная партизанская война против англичан достигла апогея в 1297 г. при разгроме Ланарка. Неуязвимые англичане больше не выглядели такими неуязвимыми. Тем временем Эндрю де Морей, молодой рыцарь из рода крупных землевладельцев севера, поднял кровавое восстание в горных районах.

Шотландия, которая к осени 1296 г. и так уже кипела от недовольства, к весне 1297 г. вспыхнула открытым восстанием. Чтобы погасить огонь, разожженный этими двумя героями, Длинноногому понадобилось семь лет.

Продолжительность

С 1297 г. по 1305 г., если только кто-то не выиграет по условиям внезапной смерти.

Расстановка англичан

Выставьте на поле указанные ниже блоки с полной силой:

Знать: вся знать (кроме Брюса, Морей и Галлоуэй) в своих домашних местностях. Комин выставляется в Баденохе.

Лотиан: пехота из Камбрии.

Ментейт: пехота из Нортумберленда.

Англия: положите оставшиеся 13 красных блоков в пул англичан рубашкой вверх и вытащите 4 блока для Англии.

Расстановка шотландцев

Выставьте на поле указанные ниже блоки с полной силой:

Аннан: Брюс.

Галлоуэй: Галлоуэй.

Файф: Уоллес, Дуглас и Баркли.

Морей: Морей, Фрейзер.

Стратспей: Грант.

Король шотландцев (6.2) и французские рыцари (7.61) кладутся рядом с полем. Оставшиеся 7 синих блоков кладутся в пул шотландцев рубашкой вверх.

8.2 Брюс

После того как Джон Комин договорился о сдаче Длинноногому в феврале 1304 г., в Шотландии наступил беспокойный мир. Роберт Брюс не поддержал восстание Комина и негодовал по поводу отказа Эдуарда отдать ему трон Шотландии – обещание, которое английский король дал, но нарушил. Брюс вступил в сговор с сочувствующей ему знатью и главами шотландской церкви с целью захватить трон и вдохновить жителей поднять восстание. Что было не сложно сделать после того, как разнеслась молва о жестокой казни Уоллеса в августе 1305 г.

Брюс и Джон Комин встретились в церкви Дамфриса. Они с жаром принялись обсуждать благоразумие планов Брюса. Закончилось все ножом Брюса в сердце Комина.

Получив прощение шотландской церкви, 10 марта 1306 г., в десятую годовщину начала восстания, Брюс был коронован в Сcone. В свете гражданской войны против приверженцев Комина и надвигающейся атаки из Англии Брюс сколотил армию и приготовился к худшему.

Продолжительность

С 1306 г. по 1314 г., если только кто-то не выиграет по условиям внезапной смерти.

Расстановка англичан

Выставьте на поле указанные ниже блоки с полной силой:

Знать: все 6 вельмож Комина (но не Морей) в своих домашних землях. Комин выставляется в Баденохе.

Морей: пехота из Камбрии.

Ментейт: пехота из Ментейта и Нортумберленда.

Лотиан: пехота из Дарема.

Ланарк: Стюарт, пехота их Уэстмора.

Англия: положите оставшиеся 11 красных блоков в пул англичан рубашкой вверх и вытащите 6 блоков для Англии.

Важно: Эдуард I умирает в конце 1306 г., и блок короля становится Эдуардом II (6.1). Эдуард I не может зимовать в Шотландии в 1306 г.

Расстановка шотландцев

Выставьте на поле указанные ниже блоки с полной силой:

Знать: Данбар, Леннокс, Атолл, Мар в своих домашних местностях. Брюс выставляется в Каррике.

Файф: Король, Дуглас, Баркли.

Леннокс: Кэмпбелл.

Каррик: Линдсей.

Отложите Уоллеса и Морей (мертвых) в сторону. Французские рыцари (7.61) кладутся рядом с полем. Оставшиеся 7 синих блоков кладутся в пул шотландцев рубашкой вверх.

Комин и Брюс

Яростная борьба между фракциями Брюса и Комина за контроль над Шотландией определила конфликт. Роберт Брюс намеревался получить трон Шотландии, в котором, по его мнению, его семье было несправедливо отказано после смерти короля Александра III в 1286 г. По постоянной перемене сторон Брюсом во время первого конфликта (1297-1304 гг.) можно предположить, что его основная цель была получить корону, а не добиться независимости для страны.

С другой стороны, Комины были самыми могущественными членами шотландской «партии войны» и сильными сторонниками изгнанного короля Иоанна Баллиоля. Это сделало их естественными врагами не только Брюса, но и англичан. Комины повели восстание против Англии после поражения Уоллеса под Фолкерком в 1298 г. и неохотно заключили мир с Эдуардом в 1304 г. после того, как английский король согласился оставить им их земли. Только когда Красный Джон Комин, лорд Баденоха, был убит Брюсом в церкви Дамфриса в 1306 г., Комины окончательно отошли от дела свободы и заключили прочный союз с англичанами.

Старый союз

Англо-французский конфликт удержал Эдуарда от проведения полномасштабной войны в Шотландии. Яростные нападения короля Франции Филиппа на морские порты Англии в 1295 г. посеяли панику в королевстве и вынудили Эдуарда сконцентрироваться на южном направлении. Провалившаяся фламандская кампания в 1297 г. только укрепила беспокойство о делах по другую сторону Канала.

К 1302 г. до Англии дошли слухи, что французы собрались отправить графа Артуа во главе большой армии рыцарей с целью вернуть изгнанного короля Иоанна Баллиоля на шотландский трон. Обеспокоенный тем, что династия Баллиолов может восстановиться, Роберт Брюс отказался от участия в восстании и заключил союз с Эдуардом I, который пообещал, что если ему удастся установить английскую власть в Шотландии, то Брюс станет королем.

Но 11 июля 1302 г. угроза французского вторжения в Шотландию была уничтожена навсегда. 13 тыс. фламандцев, взяв на вооружение тактику шилтрона, которую впервые применил Уоллес под Фолкерком, разбили 7500 французских конников в битве при Куртре. Когда новость об этом достигла Шотландии, она выбила почву из-под ног восставших, и Эдуард смог с уверенностью взяться за уничтожение Комина и его союзников. К 1304 г. война, почти выигранная шотландцами два года назад, закончилась. Но уже приближалась следующая.

8.3 Кампания

Игра начинается по сценарию «Храброго сердца» и продолжается до тех пор, пока кто-то не победит. Если нужно, то играть можно и после 1314 г.

Помните: Эдуард I не может зимовать в Шотландии в 1306 г. и становится Эдуардом II в 1307 г.

9.0 ПОБЕДА

Цель игры – в конце сценария контролировать как можно больше знати. В сценарии «Храброе сердце» возможна ничья, если оба игрока контролируют по 7 вельмож к концу 1305 г. В этом случае шотландцы побеждают, если Уоллес есть на поле. Англичане побеждают, если Уоллес погиб или находится в пуле.

9.1 Внезапная смерть

Немедленная победа объявляется, если:

- Какой-либо игрок контролирует ВСЮ знать в игре в конце какого-либо игрового хода. **Помните:** Морей никогда не перейдет на сторону англичан; чтобы англичане победили таким образом, он должен быть мертв или находиться в пуле.

- Игрок англичан выигрывает **сразу же**, если король Шотландии погибает в бою (5.8).

- Игрок шотландцев выигрывает **сразу же**, если Эдуард II погибает в бою (5.8).

Декларация Арброта, 6 апреля 1320 г.

Но если он (Роберт Брюс, король Шотландии) откажется от того, что начал, и согласится отдать нас или наше королевство в подчинение королю Эдуарду или англичанам, мы в тот же час приложим все силы, чтобы изгнать его, как врага и разрушителя как наших прав, так и своих, и сделаем королем нашим другого мужа, который хорошо нас защищал; ибо пока хоть сотня нас осталась, никогда и ни на каких условиях не перейдем мы под правление англичан. Воистину, не во славу, не ради богатства, не ради чести мы сражаемся, но во имя свободы – только ради нее, ибо никакой честный человек не отдаст свободу, только лишь вместе со своей жизнью.

ТУРНИРНАЯ ИГРА

При определении сторон во время проведения турнира все игроки могут загадать А1, А2, А3, Ш1, Ш2 или Ш3.

Номера для англичан (АН_№) – это количество годов, которое они будут играть с королем Эдуардом лицом вверх в пуле. Брать его нельзя, но он будет засчитываться в объеме феодального набора рекрутов.

Номера для Шотландцев (ШН_№) – это сколько дополнительных блоков сверх обычных четырех будет добавлено к набору рекрутов у англичан в 1297 г.

Ведущий турнира сравнивает ставки. Ставки-соперники отменяют друг друга, и эти игроки сражаются. Другими словами, ставка А3 играет против ставки Ш3.

Оставшиеся ставки составляют настолько, насколько это возможно. При этом совокупный эффект применяется к высшей ставке. Например, в игре А2 против Ш1 совокупный эффект – А1, поэтому в 1297 г. Эдуарда не будет.

АВТОРЫ

Дизайн игры: Tom Dalglish и Jerry Taylor

Разработчики: Grant Dalglish, George Seary и Cal Stengel

Иллюстрации, оформление: Mark Churms (обложка), Tom Dalglish (блоки) и Jerry Taylor (поле)

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

ColumbiaGames, Inc
POB 3457, Blaine WA 98231 USA
360/366-2228800/636-3631
www.columbiagames.com



УКАЗАТЕЛЬ

Англичане пополняются	7.63
Англо-шотландская граница	4.4
Боевой рейтинг	2.12
Вражеские местности	4.5
Групповое передвижение	4.2
Домашние местности (знать)	1.4
Дружественные местности	4.5
Единство кельтов	5.2
Зимовка	7.6
Знать	2.22
Захват	5.7, 7.1
Домашние местности	1.4, 7.1
Инициатива	4.1
Контроль границы	5.5
Контроль местности	4.5
Короли: англичане	6.1
Короли: шотландцы	6.2, 7.2
Лимит замков	1.2
Лимиты границ	4.3
Местности	1.1
Морей	5.7, 7.1
Налет на границу	5.9
Нейтральные местности	4.5
Оспариваемые местности	4.5
Отступление	5.5
Очки замены (ОЗ)	7.6
Перегруппировка	5.6
Передвижение	4.0
Победа	9.0
Повреждения	5.41
Подкрепления	5.33
Последовательность сражения	5.1
Разрешение сражения	5.4
Раунды сражения	5.3
Резервы в сражении	5.32
Рейтинг передвижения	2.13
Связывание боем	4.6
Северяне	2.26, 4.7
Сила	2.11
Соборы	1.3
Сражения	5.0
Сценарии	8.0
Храброе сердце	8.1
Брюс	8.2
Уничтожение в бою	5.8
Уоллес	2.21, 7.5
Феодальный набор рекрутов	7.7
Французские рыцари	7.61
Ход сражения	5.31
Шотландский король	6.2, 7.2
Шотландцы пополняются	7.62