

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