

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.