

HAMMER OF THE SCOTS

HAMMER OF THE SCOTS ルールブック

2003.2.1 訳出

イントロダクション

HAMMER OF THE SCOTSはスコット人が自立を求めて戦ったScottish Warを再現するゲームである。1人のプレイヤーがスコット人側を、もう1人がイングランド人側を担当する。ゲームの目的はゲーム終了時までスコットランド貴族の全てあるいは大半を支配することにある。

このゲームには2つの別なシナリオ、プレイバート Braveheart (1297-1305) およびブルース The Bruce (1306-1314) が用意されている。それぞれ別なゲームとしてプレイする。両方の期間にまたがるキャンペーンゲームもプレイすることができる。これらの詳細についてはセクション9.0を参照してほしい。

ゲームターン

ゲームは1297年あるいは1306年から1年ごとに進めていく。各年は下記の通り進む。

[1]カードフェイズ (3.0 参照)

毎年、両プレイヤーは5枚のカードを持ってスタートする。両プレイヤーはプレイ毎に1枚のカードを裏にして出す。カードを表にして、より高い数値のカード出した方が第1プレイヤー(先攻)となる。数値が等しいときはイングランドプレイヤーが第1プレイヤー(先攻)となる。

[2]移動フェイズ (4.0 参照)

カードの数値1~3と同じだけのグループを移動させることができる。同じエリアにいる全ての自軍ユニットを1つのグループとする。移動能力に応じて、グループ内のブロックは移動フェイズ中に移動できる。ただし、赤い境界線を越えたり、敵が占領しているエリアに進入したときそこで移動を止めなければならない。

先攻プレイヤーが自分のグループ(1つあるいは複数)を移動させた後、後攻のプレイヤーが同様に自分のグループを移動させる。移動に関する制限は4.0に記載されている。両方のプレイヤーが移動を実施した後、戦闘が発生する。

[3]戦闘フェイズ (5.0 参照)

戦闘は1つずつ解決される。先攻プレイヤーがどの順番で戦闘を解決するか決める。

5枚のカードを全て使い切るか、ルール3.2によりその年が終了するまで、ステップ[1]~[3]の手順を繰り返す。

・冬季ターン (7.0 参照)

その年の終了時、貴族が領地に帰り(場合によっては帰属を替える) 軍は冬営する。両プレイヤーが補充(replacement)を受け取った後、新たに5枚のカードを受け取り次の年を開始する。

1.0 マップボード

マップボードにはスコットランドおよびイングランド北部が描かれている。イングランドプレイヤーはマップの南端、スコットプレイヤーはマップの北端に座る。

1.1 エリア

マップはブロックの位置および移動を表示するため、いくつかのエリアに分割されている。これらのエリアは黒い境界線および移動に制限の加わる赤い境界線によって分割されている。境界線のないような所(例えば、CarrickとArgyllの間あるいはLothianとFifeの間)をブロックは移動することはできない。

1.2 城砦制限 (Castle Limits)

たいていのエリアは1~3個の城を持つ。これらの城は軍事的なものを表すというより、エリアの経済的価値を示す。実際にはこのようなエリアには1ダースを超える城が存在する。城砦制限はどれくらいのブロックが冬季に冬営できるかと、そのエリアから城砦制限数に等しいだけの補充ポイントを得られることを示す。

1.3 大聖堂

Strathspey, LennoxおよびFifeの3エリアには白い十字をともなった青いシンボルを含んでいる。これらはスコットランドの三大大聖堂の位置を表す。スコット人の教会はケルト教の影響を強く受けており、反乱を強く支援していた。スコット人は各大聖堂から冬季損耗と補充については城1つ分とみなす。イングランド人はこれらの特典を得られない。例えば、Fifeはスコット人にとっては[3]の価値を持つが、イングランド人にとっては[2]の価値となる。

1.4 貴族ホームエリア

全部で14いるスコット人貴族のホームエリアは紋章によって表示されている。つまり、BUCHAN ブロック上の紋章はBUCHAN エリアの紋章と一致する。貴族は

ルールブックの構成

このルールブックの脚注(この欄)にはプレイヤーの助けとなるように、定義、例、提言およびヒストリカルコメントが記されている。カッコ内には対応するルールが記されている。

戦場の霧

Hammer of the Scotsの特徴としては情報の制限がある。戦闘のとき以外、ブロックは持ち主の方に向けて立てて置かれる。これにより、プレイヤーは敵のブロックの正体やストレンクスを確かめることができず、ブラフをかけたたり、新たな戦略を試すことができる。

Hammer of the Scots

Edward Iはウエストミンスター大修道院にある自分の墓に碑銘としてScottorum Malleus "Hammer of the Scots" と刻ませた。

確かにEdwardの意図したことはハンマーでスコットの地を打ち据えることであったが、これによりスコットランドは徐々に国家の形を成し始めた。

どのように戦争がはじまったか

独立のためのScottish Warはヨーロッパでのイベントに端を発する。1294年、フランスは名目上フランス最大の領地であったものの、実質的にはEdward Iが支配していたGascony 公領を策略によって獲得した。

戦争が勃発し、傀儡であるスコット王John Balliolを通してEdward Iに支配されてきたスコット貴族達はフランスと共同戦線を張った。

スコット人の反抗を抑えることのできなかったEdward IはFlandersへの侵攻を遅らせ、Tweed北での反乱の解決を図った。しかし、Philip王はEdwardのスコットランド侵攻に際して同盟者の期待に答えることはなく、紛争は長続きしなかった。スコットランド最大の都市Berwickでの攻城戦と人口の半分にもおよぶ大虐殺の後、EdwardはDunbarへと北上した。イングランド勢力が多数のスコット人を撃退したことにより、Dunbarに対する攻城戦は完了した。

スコット王 Balliol を含むスコット貴族の投獄により、イングランド王によるスコットランドの併合は完了したことから、Edwardは当面の危機は去ったと考えた。

1296年、彼は傲慢に“くそつたれども追い払った”と宣言してスコットランドを去った。しかし、彼は長期に渡ってスコット人を撃退することはできなかった。

HAMMER OF THE SCOTS

自分のホームエリアでは防御において特典を得る。

2つのホームエリアをもつ貴族が2つある。BRUCEはAnnanとCarrickを持っており。COMYNはBadenochとLochaberを持っている。これらの貴族は両方のホームエリアで支援および防御時の特典を得られる。

2.0 軍 (Armies)

木のブロックはイングランド人(赤)およびスコット人(青)の勢力を表す。切れ目の入ったラベルシートがゲームには含まれている。青地のラベルは青いブロックに、赤地のラベルは赤いブロックに貼る。

ブロックによってゲームに奇襲と秘密の要素が加わる。ブロックを立てているとき、ブロックの種類およびストレングスは相手には見えない。

2.1 ブロックのデータ

ブロックは移動および戦闘における能力を示す数値およびシンボルを持つ。

2.1.1 ストレングス

ブロックを立てたとき、ブロックの上端の三角形の数がそのブロックの現在のストレングスとなる。戦闘時、ストレングスの数だけ六面サイコロ(d6)を振ることができる。つまり、ストレングス4のブロックは4d6(6面サイコロを4個振る)し、ストレングス1のブロックは1d6する。

ブロックのストレングスは1から4までである。いくつかのブロックは最大の4までストレングスをもつが、あるものは最大のストレングスが2あるいは3のものもある。戦闘において命中(hit)を受けるとブロックを時計回りに90°回転させることによりストレングスを減少させる。横の脚注にストレングス1~3までの状態の騎士のブロックを示している。

2.1.2 戦闘力

A1やB2のように文字と数値によって戦闘力が示される。文字によりブロックがいつ攻撃するかが決まる。まず全てのAのブロックが撃を行い、次に全てのBのブロックが攻撃を行う。最後に全てのCのブロックが攻撃を行う。攻撃を命中させるには、さいの目が戦闘力の数値以下でなければならない。

例：B1のブロックは1の目のとき攻撃が命中する。B3のブロックはさいの目が1、2および3のとき攻撃が命中する。

2.2 ブロックの種類

2.2.1 指揮官 (Leaders)



Wallace



King

スコット人側はWallaceおよび王、2つの指揮官ブロックを持つ。イングランド人側は1307まではEdward Iでそれ以降はEdward IIとなる指揮官ブロック(Edward)を持つ。指揮官は戦闘ブロックとして扱うが、さらに移動値は3であるとともにいくつかの特典(6.0参照)を持つ。

2.2.2 貴族 (Nobles)



それぞれの紋章を持つ貴族が14存在する。真ん中が緑の貴族はBRUCE勢力の家臣である。真ん中が黄色の貴族はCOMYN勢力の家臣である。

重要：各貴族(MORAYを除く)は赤と青、2つのブロックを持つ。イングランドを支援しているときは赤のブロックを、スコット人を支援しているときは青のブロックを使う。貴族の支配は子のゲームの勝利条件大きく関わる。

2.2.3 射手 (Archers)



射手は交差した矢と小さなシールドの記号で区別される。イングランドの射手の能力はB3、スコット人の射手はB2である。

2.2.4 騎士 (Knights)



イングランド騎士



フランス騎士

イングランドの騎士はシールドの上に聖ジョージの十字が記されており能力はB3である。スコット人は特別ルール(9.1参照)によって登場させることができるフランス騎士1つを持つ。

両陣営とも能力B1(スコット人)あるいはA2(イングランド人)の軽騎兵ブロックを1つずつ持つ。

2.2.5 歩兵 (Infantry)



イングランド歩兵



スコット歩兵

イングランドの歩兵は聖ジョージの十字と自国の名前が記されている。イングランドはさらにウェールズ人(赤い竜)およびアイルランド人(緑の十字)の歩兵を1つずつ持つ。

スコット人歩兵は楕円形のシールド上の聖アンドリューの十字と自分の氏族名が記されている。一部の歩兵がC3であることを除くと、たいていの歩兵の能力は

町と戦場

たいていのエリアにはこの時期における重要な町が記されている。これらは歴史的な興味のためだけに記されており、ゲームに影響を与えることはない。同様に主な戦場が記されている。赤字はイングランドの勝利を、青字はスコットの勝利を表す。

イングランド

ブロック	移動値	戦闘力	個数
King	3	B4	1
Archers	2	B3	2
Knights	2	B3	3
Hobelar	3	A2	1
Infantry	2	C2*	8
Nobles	2	B2/B3†	13

スコットランド

ブロック	移動値	戦闘力	個数
Wallace	3	A3	1
king	3	A3	1
Archers	2	B2	1
Cavalry	3	B1	1
French	2	B3	1
Norse	2	A2	1
Infantry	2	C2*	8
Nobles	2	B2/B3†	14

*：いくつかのInfantryはC3。

†：貴族は自分の領地(Home area)ではB3で防御する。たとえ自分の領地であっても、攻撃時はB2となる。

ステップ減少例



ストレングス1



ストレングス2



ストレングス3

ブロックデータ

ストレングス(最大3)



移動値(2)

戦闘力(B2)

HAMMER OF THE SCOTS

C2である。

2.26 ノーズマン



ノーズマン (Norse) ブロックはノルウェイ人による Orkney および Shetland 諸島を含む Ross の北方への侵攻あるいはノーズマンに起源をもつ Hebrides 周辺からやってきた戦闘的な氏族を表す。

このブロックの戦闘能力は A2 であり、移動に関して特別ルール (4.6 参照) が適用される。

3.0 カード

ゲームには 20 枚の移動カードおよび 5 枚のイベントカードが含まれている。各年の開始時、全てのカードはシャッフルされ、裏にして各プレイヤーに 5 枚ずつ配られる。プレイヤーは自分のカードを確認し、その年の戦略を考える。

3.1 移動カード

移動カードには 1、2 あるいは 3 の数値が記されている。これらの数値はゲームターン中に移動させることのできるグループ数を表す。より大きな数値のカードを出したプレイヤーがそのターンプレイヤー 1 (先攻) となる (両方のプレイヤーが同じ数値だったときはイングランドが先攻となる)。

3.2 イベントカード

5 枚のイベントカードは通常移動を行う代わりに特別な行動を行うことができる。イベントカードがプレイされたとき、常に通常移動に先立って解決される。もし、両方のプレイヤーがイベントカード出したとき、イベントを解決し (イングランドが先) その年が終わる。

注: ルール上、イベントカードプレイしたプレイヤーがプレイヤー 1 となる。

4.0 移動

プレイヤーは移動しなくても構わない。つまり、カードはプレイしなければならないが、望まなければ移動しなくても良い。移動の権利は次に残しておくことはできない。

ブロックは味方のブロックを自由に通過することができるが、敵のブロックを含むエリアに進入したとき、そこで移動を止め、戦闘を行わなければならない。

退却および再編成を除き、ブロックはゲームターン中に 1 回しか移動できない。

4.1 イニシアティブ

各ターン、プレイされた移動カードによりプレイする順番が決まる。より高いカード出したプレイヤー (同じ数値の時はイングランドが先攻) がイニシアティブを得て、先にプレイしなければならない。

4.2 グループ移動

1 つのエリアにいる全てのブロックを 1 つのグループとみなす。プレイヤーはプレイした移動カードの数値までのグループを移動させることができる。つまり、[3] 移動カードをプレイしたとき、別のグループを 3 つまで移動させることができる。

プレイヤーはグループ内のユニット好きなだけその移動力の範囲内で移動させることができる。

4.3 境界制限

各ゲームターンにある境界線を越えられるブロック数の上限は下記の通り決まっている。

黒い境界線: 6
赤い境界線: 2

重要: 赤い境界線を越えたブロックはそこで移動を止めなければならない。

境界制限までブロックが通過したら、そのプレイヤーはそのターン中にその境界線を使ってブロックを移動させることはできない。

例: BUCHAN にいるブロック 6 つが ANGUS に移動したが、STRATHSPEY にいる 2 つのブロックは ANGUS に移動できない。しかし、MAR からであれば赤い境界線を越えて 2 ブロック ANGUS に移動させることができる。

4.31 アングロ - スコット境界線

イングランドとスコットランドは太字の赤あるいは黒の点線で区切られている。この境界線の色については他の境界線と同様に扱うとともに、国境線としても扱う。この線を北上してスコットランドに移動させたり、南下してイングランドに移動させようとしたとき、(移動カードの) 移動ポイントごとにブロック 1 つに国境線を越えさせることができる (3 の移動カードでブロック 3 つに国境を越えさせることができる)。

4.4 エリアの支配

エリアの支配状態は地軍支配、敵軍支配、中立のどれかとなる。自分のブロック

1297 年のスコットランド

未開で統治されていないとはいえ、1297 年のスコットランドは 200 年の間平和を保ってきたこと以外、何も知られていない。国土は南の隣国の 1/10 とはいえ、スコットランドは繁栄してさえていた。国境の都市である Berwick は特に栄え、ヨーロッパでも有数の国際都市となっていた。

イングランドとは異なり、スコットランドでは都市は自治権を持ち、多数の自由民が存在した。そこでスコット人貴族は南の隣国より決して弱い訳ではなかったが、高価な騎士の甲冑や軍馬などを揃えることはできなかった。しかし、多数の比較的裕福な自由民により、ヨーロッパでも最良の歩兵を揃えることができた。

境界移動の例

イングランドがイングランド内において 6 ブロックを徴募したとする。3 移動カードをプレイすることにより、3 ブロックについてスコット - イングランド境界を越えさせることにした。このうち 2 ブロックは LOTHIAN から DUNBAR に移動し、もう 1 つは LANARK から ANNAN に移動した。また、イングランドプレイヤーは LOTHIAN から 2 ブロックの移動に加えて、すでにスコットランド内にある 1 グループの移動を行うこともできる。

移動カード

ゲームには下記が含まれている。
3 移動カード × 3 枚
2 移動カード × 10 枚
1 移動カード × 7 枚

イベントカード

Herald (使者):

自分の陣営に寝返らせたい敵貴族 1 つを選ぶ。サイコロ 1 つを振り、1-4 で成功、5-6 で失敗。その貴族が他の敵ブロックと一緒にいたとき、敵プレイヤーの移動が行われる前にそのエリアで戦闘を解決しなければならない (寝返った貴族は攻撃側とみなす)。

Sea Move (海上移動):

1 つの海岸エリアから 1 つあるいは 2 つのブロックを自軍支配下の海岸エリアに移動させることができる。敵ブロックに攻撃することはできない。

Victuals (食料):

3 ステップを 1、2 あるいは 3 つのブロックに分配する。

Pillage (略奪):

自軍ブロックに隣接する敵グループ 1 つを選ぶ。敵プレイヤーはそのグループの中で 2 ステップ分を減少させ、プレイヤーのブロックを 2 ステップ分増加させる。

Truce (停戦):

このターン敵は戦闘行為を禁止される。敵プレイヤーは移動をおこなうことはできるが、戦闘は行えない。このカードは同時にプレイされたほかのイベントカードに影響を与えない。

HAMMER OF THE SCOTS

が占領しているエリアは自軍支配エリアとなる。敵のブロックが支配しているエリアは敵軍支配エリアとなる。空のエリアは中立でどちらも支配していない。支配状態の変更は直ちに起こる。

4.5 釘付け (Pinning)

攻撃側のブロックは自分と同数の防御側ブロックの移動を妨げる。これを釘付け (Pinning) と呼ぶ。防御側はどのブロックが釘付けされるか選択できる。釘付けされていないブロックは釘付けしているブロックが通過した境界線を除き通常通り移動できる。

例：2つのブロックが5つのブロックを攻撃した。防御側の少なくとも2つは釘付けされるが、(防御側の選んだ)3つのブロックは移動および攻撃を行える。

4.6 ノーズマンの移動

ノーズマンブロックは他のブロックとは別に移動する。ノーズマンを移動させるためには(移動カードの)1移動ポイントを割り当てなければならない。それにより、(イングランドを除く)どの海岸エリアにも移動し、攻撃することができる。ノーズマンブロックは自軍支配の海岸エリアであればどこにでも退却できる。ノーズマンブロックが全滅したときゲームから除く。

5.0 戦闘

5.1 戦闘シーケンス

戦闘は全ての移動を完了した後、1つずつ解決する。プレイヤー1(先攻プレイヤー)は敵のブロックの中身を確認する前にどの順番で戦闘を解決するか決める。戦闘によって表になったブロックは現在のストレンクスが前になるように倒される。

5.2 戦闘ターン (Battle Turns)

戦闘は最大3戦闘ラウンドからなる。3ラウンドの終了時までには決着がつかないとき、攻撃側は退却しなければならない。

注：戦闘前に両プレイヤーの移動を行うことから、いくつかの戦闘ではスコットプレイヤーが、またいくつかの戦闘ではイングランドプレイヤーが防御側になる。

5.21 戦闘ラウンド (Combat Round)

各戦闘ラウンド、ブロックは1回戦闘ターンを実施できる。ブロックは戦闘ターンに退却か射撃のどちらかを選択できる。戦闘ターンを迎える順は戦闘力による。まず、“A”の能力を持つ全てのブロックが戦闘ターンを行い、次に、“B”の

能力を持つ全てのブロックが戦闘ターンを行う。最後に、“C”の能力を持つ全てのブロックが戦闘ターンを行う。

“A”の能力を持つブロック間では防御側のブロックが先に戦闘ターンを行い、次に攻撃側のブロックが戦闘ターンを行う。“B”、“C”のブロックについても同様に防御側から戦闘ターンを行う。

全てのブロックが戦闘ターンを行うと1戦闘ラウンドが終了する。必要に応じて同様の手順で2ラウンド目、3ラウンド目を行う。

例：イングランド騎士(B3)およびイングランド歩兵(C2)がスコット人貴族(B3：ホームエリアで防御している)およびスコット人歩兵(C2)を攻撃した。戦闘はスコット人貴族(B3)、イングランド騎士(B3)、スコット人歩兵(C2)、イングランド歩兵(C2)の順で行う。この手順で1戦闘ラウンドとなる。

5.22 戦闘予備

プレイヤーは異なる境界線を通じて同じエリアに移動できる。攻撃時、1つの境界線からの攻撃を主攻勢(Main Attack)と宣言する。他の境界線を越えてきたブロックは予備となり、2ラウンド目まで射撃/退却を行うことはできない。

例：イングランドプレイヤーはANGUSに4ブロック、MARに2ブロックを保持していた。両方のグループ(2移動)でBUCHANを攻撃した。イングランドプレイヤーはANGUSからの攻撃を主攻勢と宣言した。

防御時、プレイヤー2が移動させたブロックは常に予備となり、増援として戦闘に参加する。

例：イングランドプレイヤーはAngusからBuchanにブロック4つで攻撃を行った。スコット人プレイヤーはBuchanをブロック2つで守っており、さらにMarayからブロック3つを援軍として向かわせた。攻撃側のブロック4つともとも防御していたブロック2つのみが最初の戦闘ラウンドを行える。Marayからの3ブロックは第2戦闘ラウンドから参加できる。

予備のブロックは第2戦闘ラウンドが開始されるまで表面を見せない。両軍が予備を持っているとき、攻撃側が最初に参加させる(あるいは退却させる)。最初のラウンドで戦闘が終了したとき、予備のブロックは全ての退却ルールに従って退却しなければならない。

Schiltroms

Schiltromsとは銃騎兵からの突撃に対処するためロングスピアを持った歩兵が中空の方陣を組んだものである。その方陣の中に増援を隠しておき必要に応じて敵陣を粉碎した。

これはWallaceによりFalkirkでの防御戦術として編み出された。Bruceはさらに熟練兵によるこの隊形で移動および攻撃ができるよう発展させた。このアイデアは後にスイス槍兵でも同じように使われている。

大量の(弓や砲のような)投射兵器には脆弱であったものの、この隊形の発達で戦場で騎士の価値を減少させた。

Schiltroms (選択ルール)

上記のようなSchiltromsの戦場での働きを反映するため、イングランド射手がいない戦闘で全てのスコットランド歩兵はC3とみなす。

騎士 (Knights)

重装備の騎士は中世の戦場の主役であった。彼らは高価な甲冑に身を包み、よく訓練された軍馬に騎乗し、幼少の頃から戦場で訓練を受けていた。しかしながら、よく知られているように戦場での組織的に運用するのは難しかった。

ロングボウ

この戦闘はイングランドのロングボウにとって格好の戦場であった。この兵器はすでに100年戦争中のフランスで恐怖を振りまいていた。ロングボウの射程は350-400ヤードであったが、それには100-175ポンドを引くことができる強い力と、更なる訓練が不可欠であった。Edward I世はすぐにこの兵器の価値を認めた。

全滅したブロック

戦場で全滅したとき、ほとんどのブロックは補充プールに戻る。

Moray以外の貴族が全滅したとき、ストレンクス1で寝返る。

下記のブロックが戦場で全滅したとき、プレイから除かれる。

Moray
Wallace
Norse
French 騎士
Irish & Welsh 歩兵
Hobelars

5.3 戦闘の処理

5.31 戦闘

戦闘ターン、各ブロックは自身のストレングスの数だけサイコロを振る。ブロックの戦闘力以下となったサイコロの数だけ、攻撃が命中する。

例：ストレンクス3の騎士はサイコロ3個を振った。騎士の戦闘力はB3であり、さいの目が1、2および3のとき、攻撃が命中し、4、5および6のとき攻撃は外れる。例えば、サイの目が2、4および5のとき1つは命中し、2つは外れた。

5.32 命中の割り振り

敵ブロックを個別に目標とすることはできない。各命中はその時点で最もストレングスの大きなブロックに適用していく。最もストレングスの大きなブロックが複数いたとき、どのブロックに損害を適用するか持ち主が決める。

注：戦闘は同時ではない。全ての命中は直ちに適用される。

5.4 退却

各ブロックは自分の戦闘ターンに（攻撃する代わりに）退却を行うことができる。

- ・ブロックは隣接する自軍支配あるいは中立のエリアに退却しなければならない。
- ・退却においても戦闘ラウンド毎に境界制限が適用される。
- ・ブロックはその戦闘で敵ブロックが進入してきた境界線を越えて退却することはできない。両方のプレイヤーが同じ境界線を越えて戦闘に突入したとき、最後に通過したプレイヤーはその境界線を使って退却できる。
- ・ブロックはたとえすでに戦闘が完了していてもそのターン戦闘が発生しているエリアに退却できない。
- ・全滅したブロックは退却できない。

5.5 再編成 (Regrouping)

戦闘終了後、その戦闘に勝利した側は再編成を行える。これにより勝利が決まった瞬間、勝利した側はそのエリアにいる一部あるいは全てのブロックを自軍支配の隣接エリアに移動させることができる。再編成についても境界制限が適用される。

重要：再編成でアングロスコット境界を越えることはできない。

5.6 貴族の捕獲

戦闘で貴族が全滅したとき、その貴族は直ちにストレンクス1で敵の陣営に寝

返り（別の色のブロックに換える）予備として配置される。捕獲された貴族は次の戦闘ラウンド開始時から戦闘に参加できる。

例外：スコット人貴族 MORAY は裏切らない。このブロックが全滅したとき、ゲームから取り除く。

5.7 辺境襲撃

スコット人プレイヤーはイングランドエリアに侵攻することができる。イングランドエリアでの境界制限により移動ポイントあたり1ブロックしか移動させることはできない。

イングランドをスコット人が支配していたとき、イングランドプレイヤーは毎ゲームターン終了時に自分のブロック1つを全滅させなければならない。スコット人ブロックはイングランドで冬営できない。その年の終わりまでに、それらのユニットはスコットランドに戻らなければならない（1移動ポイントあたり1ブロックで）。さもなければそれらのユニットは全滅する（ただし、再配置プールには戻せる）。

5.8 ケルト人の協力

ウェールズ人およびアイルランド人傭兵はイングランド人のために善戦したが、戦役中常に全幅の信頼をおくわけにはいかなかった。

ウェールズ人およびアイルランド人歩兵が戦闘に突入したとき、各ブロックの忠誠心を確認するためにブロック毎にサイコロを1つ振り結果に従う。

1-4：効果なし（戦闘に参加する）
5-6：ブロックは退却する

6.0 指揮官と王

6.1 WALLACE

WALLACEブロックは各年の終了時、どのエリアからでも SELKIRK FOREST に戻ることができる。そこで WALLACE ブロックは2ステップを回復することができる。他のブロックは SELKIRK FOREST で冬営したり、回復したりすることはできない。

WALLACEブロックが全滅したとき、ゲームから除かれる。

6.2 イングランド王

Edwardブロックは1306年の終わりに、戦闘で殺されるまで Edward I 世を表す。それ以降は Edward II 世となる。Edward II 世となることで下記の2つの効果をもたらす。

・Edward II 世と Edward II 世の軍はスコットランドで冬営できない。例外とし

Edward 長すね王

Edward I は中世において優れた君主の1人である。彼は裁判所の建設、国家財政の改善、議会の創設など改革者として特筆される。ヨーロッパの王族や法王は彼を尊敬しており、一部の君主は Edward のようなイングランドの高潔さの虜になってさえた。

しかしながら、Lewes の詩では Edward と勇ましいライオン（尊大で凶暴）に喩え、またさらに気まぐれで嘘つきとしている。Lewes は Scottish War を国家間の戦争というより、反乱と捉えた。そこには騎士道の欠片も見つけられなかった。ぞっとする様な虐殺と無法がこの戦争を特徴付けた。

Edward の行動は自分の王権を護り、強化するための意思の表れであった。その上、彼はマキャベリストなみの日和見主義を実践した。1286年、いとこの死により Alexander III と同盟に先駆けてスコットランド支配のグランドデザインを描いていたかどうかは疑わしい。しかし、スコットランドの空位となった王座について Balliol と Burce 間の（歴史的に "the Great Cause" として知られている）争いを裁定しようとしてスコットランドの指導者たちが尋ねたとき、躊躇無く口を出し、眠っていたスコットランドの統治権を主張した。

1263-1295年の Montfortian の反乱、1270年に起こった教皇 Urban IV の十字軍、1277、1282-1283 および 1294-1295年の Welsh War を通じて、Edward は熟練した指揮官になるとともに人員、装備および食料を柔軟に動員できるようになっていた。Edward I がスコットランドを留守にするか、さもなければ死んでしまわなければ、スコット人の勝利は望めなかった。

Comyn & Bruce

Bruce 派と Comyn 派の間ではスコットランドの覇権めぐって激しく争っていた。Bruce 家の Robert は 1286年の Alexander III の死後、誤った裁定によって（彼の心中では）得ることができなかったスコット王の王座に就くことに決めていた。最初の戦役の間（1297-1304年）、Bruce の狙いは民族の独立より王座の奪取であった。

一方、Comyns は最も有力なスコット人軍閥であり、亡命した John Balliol 王を強力に支援していた。もちろん、Comyns は Bruce にとって天敵であったのが、またイングランドにも和解しがたい敵であった。Comyns は Wallace が 1298年に Falkirk での勝利した後、イングランドに対して反乱を企てた。1304年イングランド王が Comyns の領土の保持を認めたとのち、いやいやながらイングランドと休戦した。

1304年 Dumfries 聖堂において Badenoch の領主である John "the Red" Comyns が Bruce によって謀殺されたことによって、Comyns はついに独立派ではなくイングランドと堅い同盟を結んだ。

戦役での Bruce の勝利により、強大な氏族であった Comyns（現在の Cummins）は半永久的に小氏族に格下げされた。

HAMMER OF THE SCOTS

て、通常の歩兵はスコットランドの城に守備隊として留まることができる。

・Edward II世ブロックが戦闘で全滅したとき、スコット人側は直ちに決定的勝利を得る。

6.3 スコット王

スコット人側はゲーム開始時、王ブロックを持っていない。スコット人が王に戴冠させたときのみ、王ブロックが登場する。これは下記のような状況下でスコット人が起こすことができる。

- ・Balliol が王に選ばれることなく、WALLACE が死ぬ (6,32 参照)。
- ・スコット人プレイヤーはイベントカードのどれかをプレイし、通常のイベントの代わりに戴冠を宣言する。
- ・王の候補者 (Bruce あるいは Comyn) が玉座のある FIFE エリアにいる。

上記3つの条件を全て満たしたとき、王のブロックをフルストレンクスで Fife エリアに置く。候補者となったブロックはその一族の別の者を表す通常の貴族ブロックとして残る。

6.31 貴族の派閥

Bruce が王になったとき、全ての Comyn 派貴族は全てのイングランド側に支配に代わる。また、Comyn が王になったとき、全ての Bruce 派貴族は全てのイングランド側に支配に代わる。

6.32 Balliol 王

フランスにいる Balliol 王は1301年の開始から王権を取り戻すために戻ることができる。

下記のような状況下でこの選択をすることができる。

- ・フランス騎士ブロックがすでにスコットランド内にいる (9.1 参照)。
- ・他の王が戴冠していない。
- ・スコット人プレイヤーがイベントカードのどれかをプレイし、通常のイベントの代わりに王の帰還を宣言する。

王ブロックをフランス騎士のところをフルストレンクスで置く。全ての Bruce 派貴族は直ちにイングランドに寝返る。この条件では Wallace は死んでいなくても良いことに注意してほしい。

7.0 冬営

両方のプレイヤーがイベントカードを同じタイミングでプレイするか、5枚のカードがプレイされたとき、その年が終わる。カードは次の年に持ち越せない。

その年の終了時に各プレイヤーは次の

年に備えるため、特別な冬ターンを迎える。冬ターンの行動は順番を厳密に守って行う。

7.1 貴族領

全ての貴族 (イングランド側貴族が先に) は自分の領地に戻る。もし、そのエリアに敵ブロックがいたとき、貴族は直ちにそのままのストレンクスで所属する陣営を変える。Comyn および Bruce は2つの領地をもっており、冬にはどちらかに帰還すれば良いことに注意してほしい。

例外: 貴族 MORAY は領地に戻らなくても良い。

スコット王は大聖堂のある自軍支配エリアのどれかに帰還することができる。

7.2 スコット人の冬営

スコットプレイヤーは城砦制限を越えているすべてのブロックをマップから取り除かなければならない。つまり Buchan にブロック3つがいるとき、ブロック1つは全滅させなければならぬ。スコットプレイヤーは全滅させるブロックを選ぶことができる。ただし、自分の領地にいる貴族ブロックを全滅ブロックに選ぶことはできない。Wallace (6.1) とスコット王 (7.1) は冬営に関して特別なオプションを選ぶことができる。

7.21 スコット人の徴募

マップ上のブロックのステップを増加させる代わりに、スコット人プレイヤーは増援プールから1補充ポイントあたり新たなブロック1つを (裏にして) 引き、その場所に配置することができる。

例: Buchan においてスコットプレイヤーは2補充ポイントを持っている。1ポイントを使ってそこにいるブロックを1ステップ増加させた。さらにストレンクス1で新ユニットを配置した。

あるいはブロックの回復を行う代わりに新ユニットを2ステップで配置することができる。

新ユニットを配置するとき、スコット人プレイヤーは城砦制限に従わなければならない。

7.3 イングランドの冬営

イングランドの歩兵および支配している貴族のみは城砦制限にしたがってスコットランド内で冬営できる。他のブロックは全て退却し、補充プールに戻される。

例外: Edward I とともにいる全てのブロックはそのエリアで冬営することが

スコット貴族

戦闘でスコット貴族ブロックが除去されても、それは必ずしもその貴族の死を意味するわけではない。貴族は時として戦闘中に捕らえられ、その氏族からの身代金と交換された。戦争以外でも投獄された貴族は捕えた役人に金を払い自由の身になった。戦場での貴族の死はその氏族の新たな君主の誕生を意味する。時として新たな君主は反乱に対して前の君主とは違った考えを持つこともあった。

しかし、実際の政治の場で貴族のイングランドに対する消すことのできない憎悪は常にくすぶっていた。Lanercost Chronicle ではその当時の戦史を次のように記述している。

“これら全てのスコットに対する戦役において、時として父はスコット側、子はイングランド側あるいはその逆、兄弟の1人はスコット側、もう片方はイングランド側、同じ人物でも最初はスコット側、その後イングランド側というようにスコット人自身分裂して戦った。

しかし、それらのスコット人も自分の氏族の誘いやイングランドに領土を得るまでの当面の間、イングランド側に立って戦うに過ぎない。外見は服従しているようにも、彼らの魂は自分たち、スコット人のものである。”

イングランドの徴募

封建制での慣習により、イングランド王はフランスやスコットランドあるいはその両方に遠征するため、国内の大貴族に対して軍を起こすようたびたび要請した。経済的、政治的理由からはフランスと戦いが優先されるため、毎年スコットランドへの大規模な遠征行われることは無かった。

ゲームにおいて、イングランドプレイヤーは多くの移動を行えるときのみスコットランドに対して大規模な遠征を行える。手札の中に10ポイント以上の移動ポイントがあるとき、1年ではるか北の Moray まで辿り着くことができる。しかし、Edward I の率いた軍が Stirling か Fife で冬営しなければならぬため、実際には北部ハイランドへの遠征ぐらゐしか実施できない。

補充ポイントを貯めることはできるのか?

補充ポイントを蓄積することはできない。使用されなかった補充ポイントは失われる。

HAMMER OF THE SCOTS

きる。しかし、その年イングランド内で徴募することはできない。この行動は2年連続して行うことはできない。Edward IIはこの行動を行えない。

プレイに残ったブロックで城砦制限と同じだけの補充ステップを得ることができる。

イングランドプレイヤーはスコットランド内で新ユニットを配置することはできない。

7.4 イングランド領での徴募

イングランドプレイヤーはイングランド領内の徴募兵として新ブロックを下記の通り受け取ることができる。例外として、イングランド王がスコットランドで冬営しているとき、新ブロックは受け取れない。

- ・補充プール内の全てのブロックを(裏にして)シャッフルする。
- ・補充プールの半分を引く(端数切り上げ)。
- ・フルストレンクスでイングランドエリアに配置する。

7.5 移動カード

軍の補充・徴募を行った後、カードをシャッフルして両プレイヤーに5枚ずつ配る。そして次の年を開始する。

8.0 勝利

8.1 決定的勝利

イングランドプレイヤーは戦闘でスコット王ブロックを全滅させることによって直ちに勝利することができる。スコットプレイヤーはEdward II(Edward Iではない)を殺す(全滅させる)ことにより直ちに勝利することができる。

プレイ中に全ての貴族を支配したプレイヤーはその瞬間に勝利する。ただし、この条件でイングランドプレイヤーが勝利するにはMORAYが死んでいなければならない。スコットプレイヤーにとってMORAY生死は関係ない。

8.2 辛勝

シナリオ終了時までどちらにも決定的勝利を得られなかったとき、より多くの貴族を支配していたプレイヤーが辛勝する。両方のプレイヤーは7つずつの貴族を支配していたときは引き分けとなる。

9.0 シナリオ

9.1 プレイバート

Dunbarの戦いによってイングランドに隷属した後、スコット人の誇りは失われ

た。しかし、この荒廃の中から激しい困難に向かって立ち上がった勇敢な若者が2人いた。

1294年、William Wallaceは山賊としてイングランドに対して反抗を始めた。彼の残忍なゲリラ戦争は1297年のLanarkの略奪で最高潮に達した。もはや無敵のイングランド軍は無敵ではなくなった。一方、スコットランド北部の有力な氏族出身の若き騎士Andrew de Morayはハイランドで反乱ののろしを上げた。

スコットランドは1296年の秋からすでに多くの不満がくすぶっていたが、ついに1297年の春には反乱が広がった。2人の英雄が巻き起こした反乱の炎を長すね王が消すのには7年の歳月を要した。

期間：

ゲームは1297年に始まりどちらかが決定的勝利を得るか、1305年の終わりまで続く。

イングランド側の配置：

下記の全てのブロックをフルストレンクスで配置する。

貴族：(Bruce, MarayおよびGallowayを除く)全ての貴族を各自の領地に配置。

Lothian：Cumbria 歩兵

Mentieth：Norhumer 歩兵

England：最初の年(1297年)のイギリス領内の徴募は4ブロック。

スコット側の配置：

下記の全てのブロックをフルストレンクスで配置する。

Annan：Bruce

Galloway：Galloway

Fife：Wallace, DouglasおよびBarclay

Moray：Moray, Fraser

Strathspey：Grant

スコット王：

スコット王無しでゲームは始まる。プレイの展開によっては戴冠により王が誕生する(6.3参照)。

フランス騎士：

スコットプレイヤーが8つ以上の貴族を支配していたとき、スコットプレイヤーの補充プールにフランス騎士ブロックが加えられ、他のブロックと同様に登場する。BALLOLを王として帰還させたいとき、フランス騎士が登場していなければならない(6.32参照)。戦闘でフランス騎士が全滅したとき、ゲームから除かれる。

注：いったん補充プールにフランス騎士が加えられなら、スコットが支配している貴族が7つ以下になってもフランス騎

エラッタ

2つのイングランド歩兵(NorhumberおよびLancaster)はストレンクス1の三角形が抜けている。黒いペンで書き加えてほしい。

HAMMER OF THE SCOTS

士ブロックはそのままプレイに残る。

9.2 THE BRUCE

1304年2月、John Comynが長ずね王に降伏した後、スコットランドには不安な平和が戻った。一方、Robert Bruceは自分を王座につけるというEdwardの約束を信じ、1302年に反乱から抜けたが、約束は履行されなかった。

1305年8月、Bruceは自派の貴族とスコット教会の指導者と共謀して王座につくとともにWallaceの処刑のニュースをきっかけとして自領民を反乱に駆り立てる計画を立てた。

しかし、謀略の文書をEdward Iが手にいれたとき、Bruceはロンドンから逃亡する羽目に陥り、反乱は不十分な形で始まった。逃亡中、彼とComynはDumfries教会において二人きりで対面した。彼らはBruceの計画の可能性について激しい口論を交わしたが、それはBruceがComynを殺すことで終わりを迎えた。

しかし、スコット人聖職者の免罪により、最初の反乱から10年後の1306年5月10日、BruceはSconeの地でついに戴冠した。Comyn派との内戦およびイングランドの侵攻に直面し、Bruceは必死になって軍を召集し、最悪の事態に備えた。

期間：

ゲームは1306年に始まりどちらかが決定的勝利を得るか、1314年の終わりまで続く。

イングランド側の配置：

下記の全てのブロックをフルストレングスで配置する。

貴族：(MORAYを除く)全てのCOMYN派貴族を各自の領地に配置。

Moray：Cumbria 歩兵

Mentieth：Mentieth, およびNorhumer 歩兵

Lothian：Durham 歩兵

Lanark：Stewart およびWestmor 歩兵

England：イギリス領内の徴募(通常通り)

重要：最初の年の終了時にEdward Iは死に王ブロックはEdward IIとなる(6.2参照)

スコット側の配置：

下記の全てのブロックをフルストレングスで配置する。

貴族：(MentiethとStewartを除く)全てのBruce配下の貴族を各自の領地に配置する。

Fife：王, Douglas およびBarclay

Lennox：Campbell

Carrick：Lindsay

重要：WallaceおよびMorayの両名は既に死んでおり、ブロックはゲームから除かれている。

9.3 キャンペーンゲーム

ゲームはブレイブハートシナリオと同様に始まり、片方のプレイヤーが決定的勝利を得るまで続く。ゲームは1314年以降継続しない。

Edward Iが1307年開始時に死に王がEdward IIに代わることに加え、スコット王およびイングランド王に関する全てのルールを通常通り適用する。

クレジット

ゲームデザイン	Jerry Taylor Tom Dalglish
ディベロップメント	Grant Dalglish Cal Stengel
アート/グラフィック	Mark Churms(カバー) Tom Dalglish(ブロック) Jerry Taylor(マップ)
協力	Nick Barker Leonard Coufal Ananda Gupta Jeff Grant Robert Holzer Arius Kaufman Bob McDonald Ian Notter Michael Tanner Charles Vasey Dave Waiton