

Swords AND Bagpipes

BY YAN EGOROV

SPIELREGELN

SIE WERDEN IN DIESEM SPIEL EINEN DER SCHOTTISCHEN CLANS ZUM SIEG FÜHREN!

Die Ereignisse in Swords and Bagpipes fanden während des Ersten Schottischen Unabhängigkeitskrieges (1296-1328) statt. Schottland muss gewinnen! Aber der Feind ist stark und der Sieg kann nur errungen werden, wenn alle Clans zusammenarbeiten.

Aber das ist leichter gesagt als getan! Die Adligen arbeiten oft lieber in ihre eigene Tasche als um die Freiheit zu kämpfen. Und genau zu der Zeit bezahlt König Eduard I von England, der sogenannte Hammer der Schotten, fürstliche Beträge an diejenigen, die zu ihm überlaufen.

Man sollte das nicht Verrat nennen, das ist einfach nur der Sinn für gute Geschäfte.

SCOTS WHA HAE (SCOTS, WHO HAVE)

ORIGINAL LYRICS IN SCOTS

SCOTS, WHA HAE WI WALLACE BLEÐ,
SCOTS, WHAM BRUCE HAS AFTEN LED,
WELCOME TAE YER GORY BED,
OR TAE VICTORIE.

Now's the day, an now's the hour:
See the front o battle lour,
See approach proud Edward's power -
Chains and Slaverie.

Wha will be a traitor knave?
Wha will fill a coward's grave?
Wha sae base as be a slave?
Let him turn an flee.

Wha, for Scotland's king and law,
Freedom's sword will strongly draw,
Freeman stand, or freeman fa,
Let him on wi me.

By Oppression's woes and pains,
By your sons in servile chains!
We will drain our dearest veins,
But they shall be free.

Lay the proud usurpers low,
Tyrants fall in every foe,
Liberty's in every blow! -
Let us do or dee.

AUTOR: ROBERT BURNS

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

SCHOTTEN, DIE IHR MIT WALLACE GEBLUTET HABT,
SCHOTTEN, DIE BRUCE OFT GEFÜHRT HAT,
WILLKOMMEN ZU EURER BLUTSTATT,
ODER ZUM SIEG.

HIER IST DER TAG, JETZT DIE STUNDE;
SIEH DIE FRONT DER SCHLACHT DROHEN;
SIEH DIE STREITMACHT DES STOLZEN EDWARDS SICH
NÄHERN -
KETTEN UND SKLAVEREI!

WER WIRD EIN VERRÄTER SEIN?
WER WIRD EINES FEIGLINGS GRAB FÜLLEN?
WER IST SO NIEDRIG, EIN SKLAVE ZU SEIN?
LASST IHN UMGEHEN UND FLIEHEN!

WER WIRD FÜR SCHOTTLANDS KÖNIG UND GESETZ
DAS SCHWERT DER FREIHEIT KRÄFTIG SCHWINGEN,
DER FREIE MANN STEHE ODER DER FREIE MANN
FALLE,
LASST IHN MIR FOLGEN!

BEI DEN LEIDEN UND SCHMERZEN DER
UNTERDRÜCKUNG!
BEI EUREN SÖHNEN IN KETTEN DER UNTERWERFUNG!
UNSERE LIEBSTEN ÄDERN WERDEN WIR LEEREN,
ABER FREI WERDEN SIE SEIN!

SCHLAGT DIE STOLZEN THRONRÄUBER NIEDER!
TYRANNEN FALLEN MIT JEDEM FEIND!
FREIHEIT IST IN JEDEM HIEB!
LASST ES UNS TUN, ODER STERBEN!

ÜBERSETZUNG: http://de.wikipedia.org/wiki/Scots_Wha_hae



«Scots Wha Hae» ist die
Parteihymne der schottischen
Nationalpartei. Sie wird
jedes Jahr als Abschluss der
Jahresversammlung gesungen.

Such a Parcel of Rogues in a Nation

Fareweel to a' our Scottish fame,
Fareweel our ancient glory;
Fareweel ev'n to the Scottish name,
Sae fam'd in martial story.
Now Sark rins over Solway sands,
An' Tweed rins to the ocean,
To mark where England's province stands-
Such a parcel of rogues in a nation!

What force or guile could not subdue,
Thro' many warlike ages,
Is wrought now by a coward few,
For hireling traitor's wages.
The English steel we could disdain,
Secure in valour's station;
But English gold has been our bane -
Such a parcel of rogues in a nation!

O would, ere I had seen the day
That treason thus could sell us,
My auld grey head had lien in clay,
Wi' Bruce and loyal Wallace!
But pith and power, till my last hour,
I'll mak this declaration;
We're bought and sold for English gold-
Such a parcel of rogues in a nation!



AUTOR: ROBERT BURNS

Spielziel

Das Ziel ist es, die **UNABHÄNGIGKEIT SCHOTTLANDS** zu schützen und **GLEICHZEITIG SO VIEL GELD WIE NUR MÖGLICH** zu verdienen.

Spielinhalt

- 🎲 Spielbrett — 1
- 🎲 Ehrenabzeichen (Badge of Honour) — 1
- 🎲 Bleibt Zuhause!-Marke (Stay Home!) — 1
- 🎲 Schottische-Niederlagen-Marke — 1
- 🎲 Lagertableaus (Camps) — 6
- 🎲 Burgtableaus (Castles) — 6
- 🎲 Wahlmarken (Choice tokens) — 6 Paare
- 🎲 Einheitenmarken (Units) — 54
- 🎲 Goldmünzen — 60
- 🎲 König-Eduard-Karten (King Edward) — 2 Karten
- 🎲 Englisches-Wappen-Karten (English Arms Cards) — 8 Karten
- 🎲 Dolchkarten (Dagger Cards) — 16 Karten
- 🎲 Dudelsackkarten (Bagpipe Cards) — 22 Karten
- 🎲 Spielregeln

Spielaufbau

- ① Legen Sie das Spielbrett mit der Karte von Schottland in die Mitte des Tisches. Mischen Sie dann die Dolch- und Dudelsackkarten und legen sie auf das Spielbrett an Position **(A)** bzw. **(B)**.
- ② Legen Sie die Schottische-Niederlagen-Marke an ihre Startposition in Glasgow **(C)**. Legen Sie dann die Einheitenmarken und Goldmünzen daneben **(D)** und **(E)**.
- ③ Bilden Sie den Englisches-Wappen-Stapel.

1. Schritt. Ziehen Sie zufällig eine der König-Eduard-Karten (rote Rückseite). Legen Sie diese ,ohne sie anzusehen, verdeckt auf den entsprechenden Platz auf dem Spielbrett **(F)**. Legen Sie dann die andere Karte, ohne sie anzusehen, zurück in die Schachtel.



2. Schritt. Ziehen Sie 6 zufällige Englisches-Wappen-Karten (graue Rückseite) und legen Sie sie verdeckt auf die König-Eduard-Karte. Legen Sie dann die restlichen Englischen-Wappen-Karten, ohne sie anzusehen, zurück in die Schachtel.



Wenn Sie während des Spiels eine der Karten aus dem Englisches-Wappen-Stapel aufdecken, legen Sie diese rechts neben das Spielbrett **(F1)**.

- ④ Jeder Spieler erhält zwei Tableaus in seiner Spielerfarbe, das Lager und die Burg.

Die Burg wird dazu benutzt, die Armeen und das Gold zu lagern. Um an Schlachten teilzunehmen, müssen sich die Armeen im Lager befinden.



⑤ Jeder Spieler erhält 3 Einheiten und 3 Goldmünzen auf seine Burg. Danach zieht jeder Spieler eine Dudelsackkarte.

MÜNZEN



DUDELSACKKARTE



⑥ Jeder Spieler erhält die beiden Wahlmarken in seiner Farbe: Eine mit der Krone und das andere mit dem schottischen Bonnet.



EINHEITEN



WAHLMARKEN

⑦ Der älteste Spieler wird Startspieler. Die anderen Spieler überreichen ihm feierlich das Ehrenabzeichen.



D



E



Es werden 7 Runden gespielt. Die Rundenanzahl entspricht der Kartenzahl im Englisches-Wappen-Stapel. Im Falle einer Niederlage Schottlands kann das Spiel aber auch schon früher vorbei sein (siehe "Spielende").

DIE SIEBEN PHASEN EINER SPIELRUNDE

Jede Runde besteht aus sieben kurzen Schritten bzw. Phasen Diese sind im Einzelnen:

1. Invasionsphase (Invasion Phase)
2. Aktionsphase (Actions Phase)
3. Ehrenmarkenphase (Badge of Honour Phase)
4. Wahlphase (Choice Phase)
5. Kampfphase (Battle Phase)
6. Belohnungsphase (Awards Phase)
7. Endphase (End Phase)

1. DIE INVASIONSPHASE

Als erstes müssen Sie die gegenwärtige militärpolitische Situation bestimmen. Dazu drehen Sie die oberste Karte des Englisches-Wappen-Stapels um.

Die Karte zeigt die Zahl der einmarschierenden englischen Truppen und die Belohnungen, die diejenigen erhalten, die an der Schlacht teilnehmen, an. Zusätzlich kann es sein, dass die Karte noch einen besonderen Effekt hat, der in der aktuellen Runde gilt.



2. DIE AKTIONSPHASE

Der Startspieler (der Träger der Ehrenmarke) beginnt und führt beliebig viele der drei Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Die Aktionen sind: **Nachschub (Replenishment)**, **Truppenbewegung (Relocation)** und **Dudelsackkarten spielen**.

Nachschub ist die einzige Aktion, die ausgeführt werden muss, während Truppenbewegung und das Ausspielen von Dudelsackkarten optional ist.

Nachschub

In ihrem Zug müssen sie genau eine Nachschubaktion ausführen. Sie können dabei unter 4 Nachschubaktionen wählen: Steuern eintreiben (*Collect Taxes*), Milizen aufstellen (*Raise Militia*), Truppen ausheben (*Assemble Troops*) oder Söldner anheuern (*Hire Mercenaries*). All diese Aktionen stehen zur Erinnerung auch auf dem Spielbrett.



Steuern eintreiben

Sie erhalten 1 Goldmünze. Ihr Gold wird auf ihrer Burg gelagert.



Milizen aufstellen

Jeder Spieler erhält eine Einheit in sein Lager. Dann wird eine Einheit in das schottische Lager gestellt. Das schottische Lager ist rechts unten auf dem Spielbrett. Die Einheiten im schottischen Lager kämpfen immer auf der Seite von Schottland.

“Versammelt euch unter der Flagge Schottlands!” Die Miliz-Aktion ist normalerweise für die Spieler gut, die in dieser Runde Schottland unterstützen.



Truppen ausheben

Sie erhalten 2 Einheiten auf ihre Burg.




Söldner anheuern

Sie bezahlen 1 Goldmünze, um 4 Einheiten auf ihre Burg zu stellen.

TRUPPENBEWEGUNG

Sie können beliebig viele Einheiten aus ihrer Burg in Ihr Lager bewegen. Einheiten in Ihrem Lager werden diese Runde in der Schlacht kämpfen.

DUDELSACKKARTEN AUSSPIELEN

Sie können so viele Dudelsackkarten mit einem Axtsymbol  ausspielen, wie sie wollen.



3. EHRENMARKENPHASE


Nachdem alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben, gibt der Träger der Ehrenmarke diese einem anderen Spieler seiner Wahl.

Sie dürfen die Ehrenmarke nicht dem Spieler geben, der sie Ihnen in der vorigen Runde gegeben hat.

4. DIE WAHLPHASE

Jeder Spieler wählt im Geheimen eine seiner beiden Wahlmarken und legt sie verdeckt in die Tischmitte.

Der Träger der Ehrenmarke ist der einzige Spieler, der keine Seite auswählen muss. Wenn man die Ehrenmarke trägt, muss man in dieser Runde Schottland verteidigen

Bevor die Wahlmarken aufgedeckt werden, darf jeder Spieler so viele Dudelsackkarten mit dem  Symbol spielen wie er möchte.



5. Die Kampfphase

Alle Spieler decken ihre Wahlmarken gleichzeitig auf. Dadurch kann jeder sehen, wer in dieser Runde auf der Seite Schottlands kämpft und wer vom Gold des englischen Königs verführt wurde!

Die Stärke der **schottischen Armee** entspricht der Anzahl an Einheiten in den Lagern der Unterstützer von Schottland sowie den Einheiten im schottischen Lager.

Die Stärke der **englischen Armee** entspricht der Anzahl an Einheiten in den Lagern der Unterstützer von England sowie die Zahl auf dem Schild der Englischen Wappenkarte.

Die Stärke der beiden Armeen wird verglichen und die Armee mit dem höheren Wert gewinnt die Schlacht. Bei Gleichstand gewinnt die schottische Armee.



Falls Schottland die Schlacht verloren hat, wird die **Schottische-Niederlagen-Marke** auf das nächste Feld des Spielbretts gezogen. Falls die Marke das Feld mit dem Totenschädel, der ein schottisches Bonnet trägt erreicht (also nach 4 Niederlagen), endet das Spiel mit der endgültigen Niederlage Schottlands. Alle Spieler werden dadurch zu korrupten Aristokraten erklärt (*siehe "Spielende"*). Davon unabhängig wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt und die Belohnungen verteilt.

6. Die Belohnungsphase

Hütet euch vor Deserteuren! Falls zu Beginn der Schlacht ein Spieler keine Einheit in seinem Lager hatte, kann er keine Belohnung erhalten und darf in dieser Phase keine Dudelsackkarten spielen.



Die aufgedeckte Englisches-Wappen-Karte wird so an das Spielbrett angelegt, dass die Bilder von Bonnet und Krone so liegen, dass sie sich direkt oberhalb der jeweiligen Spielerbelohnung befinden.



SIEG SCHOTTLANDS

Jeder Unterstützer Schottlands erhält eine Karte vom Dudelsackstapel und so viele Goldmünzen wie auf der Wappenkarte unter dem unbeschädigten Bonnet angegeben sind.



SIEG ENGLANDS


Jeder Unterstützer Schottlands erhält 1 Einheit auf seine Burg und erhält so viele Goldmünzen wie auf der Wappenkarte unter dem geflickten Bonnet, das mit Dolch und Pfeil gespickt ist, angegeben ist.




SIEG ENGLANDS ODER SCHOTTLANDS

Unabhängig vom Ausgang der Schlacht zieht jeder Unterstützer Englands 1 Karte vom Dolchstapel.

Der König von England bezahlt für die Loyalität der Schotten im Voraus. Egal ob seine Armee gewinnt oder verliert spielt keine Rolle. Daher erhalten die Unterstützer Englands den vollen Betrag, der rechts auf der Wappenkarte unter der Krone abgebildet ist. Dieses Gold wird gleichmäßig unter allen Unterstützern Englands aufgeteilt und übrige Münzen bleiben im Vorrat.

Großzügige Belohnungen! Es gibt auch Wappenkarten, auf denen kein  Symbol auf der Münze unter der Krone ist. In diesem Fall erhält jeder Unterstützer Englands die angezeigte Summe unter der Krone.

In der Belohnungsphase dürfen die Spieler so viele Dudelsackkarten mit dem  Symbol ausspielen wie sie möchten. Bitte beachten Sie, dass man keine Karten ausspielen darf, die man in der aktuellen Belohnungsphase erhalten hat!

7. DIE ENDPHASE

Alle Einheiten in den Lagern werden zurück in den Vorrat gelegt. Das gilt auch für das schottische Lager.

Der Träger der Ehrenmarke startet die nächste Runde.

Dudelsackkarten

Sie erhalten Dudelsackkarten in der Belohnungsphase. Diese sind bis sie ausgespielt werden vor den anderen Spielern geheim zu halten.

Das Symbol unten auf der Karte zeigt an, wann die jeweilige Karte gespielt werden darf.





Spielen Sie diese Karte in der Aktionsphase.






Spielen Sie diese Karte nachdem alle Spieler ihre Wahlmarke ausgewählt haben, aber bevor sie aufgedeckt werden.



Spielen Sie diese Karte während der Belohnungsphase. Sie können keine Karte spielen, die sie in der Belohnungsphase der aktuellen Runde erhalten haben.

Normalerweise spielt die Reihenfolge, in der Dudelsackkarten mit dem  oder  Symbol gespielt werden, keine Rolle. Sollte dies aber doch einmal der Fall sein spielt der Träger der Ehrenmarke seine Karte zuerst und die anderen Spieler dann von ihm ausgehend im Uhrzeigersinn. In diesem Fall, und ausschließlich in diesem Fall, kann ein Spieler, der sich entschieden hat keine Karte zu spielen, wenn er an der Reihe ist, keine weitere Karte in dieser Phase der aktuellen Runde spielen.

Allgemeine Regeln zum Ausspielen von Dudelsackkarten

-  Sie können in einer Runde so viele Dudelsackkarten spielen, wie Sie möchten.
-  Sie können beliebig viele Dudelsackkarten auf der Hand halten.
-  Alle Dudelsackkarten werden nach dem Ausspielen sofort abgeworfen. Eine Ausnahme bilden dabei die Karten mit dem "x2" Symbol.

Sie können Dudelsackkarten mit dem "x2" Symbol zwei Mal spielen.



Nachdem Sie eine Karte mit einem "x2" Symbol gespielt haben, bleibt diese Karte offen vor ihnen liegen. Sie können diese Karte ein zweites Mal ausspielen, aber erst ab der nächsten Runde. Sie können die selbe Karte nicht zwei Mal in einer Runde spielen. Nachdem Sie diese Karte ein zweites Mal gespielt haben, werfen Sie sie ab.

Einige der besonderen Symbole auf den Dudelsackkarten



Die Zahl der Einheiten. Entsprechend dem Text der Karte, kann der Spieler die entsprechende Zahl, oder weniger, Einheiten nehmen oder bewegen.



Der Betrag Goldmünzen, den der Spieler erhält.



Der Betrag Goldmünzen, den der Spieler verliert. Falls die Karte nichts anderes sagt, verliert der Spieler das Gold, der die Karte ausgespielt hat.



Milizen aufstellen funktioniert genau so wie die gleichnamige Nachschubaktion. Jeder Spieler erhält 1 Einheit in sein Lager und 1 Einheit wird in das schottische Lager gestellt.

DOLCHKARTEN (DAGGER CARDS)

Unterstützer Englands erhalten Dolchkarten. Diese sind Verratskarten! Eine Dolchkarte zeigt zwischen 1 und 3 Dolche. Je mehr Dolche eine Karte zeigt, desto schlechter ist sie für den Spieler, der sie gezogen hat.

Wenn ein Spieler eine Dolchkarte erhält, schaut er sie sich im Geheimen an. Er kann den anderen Spielern erzählen wie viele Dolche darauf abgebildet sind, aber er muss nicht die Wahrheit sagen.

Bei Spielende zeigen alle Spieler ihre Dolchkarten. Die Spieler zählen die Anzahl der Dolche auf ihren Karten zusammen. Der Spieler mit den wenigsten Dolchen ist der ehrlichste Spieler. Falls England gewinnt, gewinnt dieser Spieler das Spiel.

Hat ein Spieler 5 Dolche mehr als jeder andere Spieler, kann dieser Spieler nicht gewinnen (Siehe "Fünf Dolche Regel").

Deshalb ist die Unterstützung Englands oft von Nachteil. Im Gegenzug bietet England aber höhere Belohnungen!



SPIELENDE

Das Spiel endet nach 7 Runden, also wenn die letzte Wappenkarte gespielt wurde. (Das ist eine der König Eduard Karten).

Das Spiel kann schon früher vorbei sein, falls der Niederlagenmarker den Schädel mit Bonnet erreicht. Das passiert nach der vierten schottischen Niederlage.

SIEG UND NIEDERLAGE

Sieg Schottlands — Der Niederlagenmarker hat nicht das Ende der Leiste erreicht. Der Spieler mit dem meisten Gold gewinnt. Falls mehrere Spieler das meiste Gold haben, gewinnt derjenige dieser Spieler, der die wenigsten Dolche auf seinen Dolchkarten hat.

Ruhm und Ehre sind ewig! Beachten Sie, dass ein Spieler, der mindestens 5 Dolche mehr als jeder andere Spieler hat, das Spiel nicht gewinnen kann (Siehe "Fünf Dolche Regel").

Niederlage Schottlands— Der Niederlagenmarker hat das Ende der Leiste erreicht. Anders gesagt: Der Löwe hat das Feld mit dem Schädel, der ein Bonnet trägt erreicht.

Der Spieler mit den wenigsten Dolchen auf seinen Dolchkarten gewinnt. Haben mehrere Spieler die wenigsten Dolche, gewinnt derjenige von ihnen, der am meisten Gold besitzt.

DIE FÜNF DOLCHE REGEL

Diese Regel gilt, wenn Schottland siegreich ist. Das ist so ähnlich wie der Tag des Jüngsten Gerichts für den Spieler, der besonders verräterisch gehandelt hat, falls es einen solchen gibt.

Bei Spielende zählen die Spieler die Dolche auf ihren Dolchkarten zusammen und vergleichen diese Summe.

Falls ein Spieler 5 oder mehr Dolche mehr hat als jeder andere Spieler, dann wird dieser Spieler zum Verräter der Nation erklärt und kann das Spiel nicht gewinnen. Es kann nur einen solchen Spieler geben.

Einige Beispiele.

1. *William hat 1 Dolch, Margaret hat 2 Dolche, Robert hat 6 Dolche und John hat 11 (oder mehr) Dolche.* Der korrupte John wird als Verräter gebrandmarkt und kann das Spiel nicht gewinnen, selbst wenn er das meiste Gold hat.

2. *William hat 0 Dolche, Margaret hat 1 Dolch, Robert hat 8 Dolche und John hat 9 Dolche.* Jeder Spieler hat die Chance das Spiel zu gewinnen, da keiner 5 Dolche mehr hat als jeder andere Spieler. Die Fünf Dolche Regel spielt hier also keine Rolle!

WER VON UNS BEIDEN IST JETZT DER VERRÄTER? SPIELREGELN FÜR 2 SPIELER

Sie können Swords and Bagpipes mit 2 Spielern spielen, wenn Sie die unten stehenden Regeln beachten. Die 2-Spieler-Variante verwendet ganz andere Spielmechaniken, aber es bleibt immer noch das gleiche Spiel.

1. **Die Spielvorbereitung** wird wie gewohnt gehandhabt. Der einzige Unterschied ist, dass die Dolchkarten





nicht auf den Plan gelegt werden, sondern dass jeder Spieler 7 Karten erhält und diese verdeckt hält.

Diese Karten haben die folgenden Werte pro Spieler: Zwei Karten mit je 1 Dolch, drei Karten mit je 2 Dolchen und zwei Karten mit je 3 Dolchen.

Bevor der Englisches-Wappen-Stapel gebildet wird, werden die folgenden Karten entfernt, da diese in der 2-Spieler-Variante keine Verwendung finden: Irvine Capitulation und Bruce Joins Us Again!

2. In der Invasionsphase werden direkt nachdem die Englisches-Wappen-Karte gezogen wurde 3 Einheiten ins Schottische Lager gelegt.

3. In der Aktionsphase führt der Spieler, die Ehrenmarke hat wie gewohnt die erste Aktion aus.

4. In der dritten Phase wird die Ehrenmarke nicht weitergegeben. Stattdessen wird die Phase überspringen und die Spieler beginnen sofort mit der Wahlphase und wählen im Geheimen, welche Seite sie unterstützen möchten, indem sie ihre Wahlmarken legen.



Währenddessen legt nimmt jeder Spieler eine seiner Dolchkarten verdeckt auf den Tisch. Sie sollten diese Karte nicht zeigen.

Dann können alle Dudelsackkarten mit dem  gespielt werden.

Danach kann der Spieler mit der Ehrenmarke diese an den anderen Spieler geben. Er muss das aber nicht machen und kann die Ehrenmarke behalten.

Falls die Ehrenmarke nicht weitergegeben wird, passiert nichts. Falls die Ehrenmarke weitergegeben wird, dann muss der Spieler, der die Marke erhält, alle bis auf 1 Einheit von seinem Lager in das Lager Schottlands bewegen.

Heute werden Eure Armeen für die Ehre Schottlands kämpfen! Auch wenn Ihr ein dreckiger Verräter sein solltet und plant uns zu verraten, wird England es in dieser Schlacht schwer haben, uns zu bezwingen!

5. Die Wahlmarken und ausgewählten Dolchkarten werden gleichzeitig aufgedeckt.

Falls ein Spieler Schottland unterstützt, wird die Dolchkarte, die sein Gegner gelegt hat auf dessen persönlichen Ablagestapel gelegt. Jeder Spieler kann sich jederzeit diesen Ablagestapel ansehen.

Falls ein Spieler England unterstützt, nimmt er die Dolchkarte, die sein Gegner gelegt hat und legt sie offen vor sich aus. Das ist die Dolchkarte, die der Spieler für seinen Verrat erhält.

6. Der Sieger des Spiels wird wie beim Spiel mit 3 oder mehr Spielern bestimmt.

Die Fünf-Dolche-Regel wird auch beachtet. Aber sie wird zu Beginn jeder Runde überprüft. Das heißt, dass wenn einer der Spieler 5 Dolche mehr als der andere Spieler hat, wird dieser zum ehrlosen Verräter erklärt und sein Gegner gewinnt das Spiel.

Alle anderen Regeln bleiben dieselben wie im Spiel mit 3-5 Spielern.

BLEIBT ZUHAUSE!

SPIELREGELN FÜR 5 ODER 6 SPIELER

Die Bleibt Zuhause!-Marke erlaubt es, Swords and Bagpipes mit 6 Spielern zu spielen. Man kann sie auch als Variante mit 5 Spielern verwenden.

Bei Spielbeginn erhält der älteste Spieler wie gewohnt die Ehrenmarke. Danach verbeugt sich der älteste Spieler und übergibt dem jüngsten Spieler die Bleibt Zuhause!-Marke. Dieser Spieler wird der erste Lenker des Schicksals in diesem Spiel.



Zu Beginn der ersten Runde spielt die Bleibt Zuhause!-Marke keine Rolle und bleibt so lange liegen, bis sie benutzt wird.

In der dritten Phase des Spiels, der Ehrenmarkenphase, gibt der Spieler, der die Ehrenmarke besitzt, diese wie gewohnt an einen anderen Spieler weiter. Danach gibt der Besitzer der Bleibt Zuhause!-Marke diese an einen anderen Spieler weiter,

der nicht die Ehrenmarke hat, weiter. Er kann die Bleibt-Zuhause!-Marke nicht an den Spieler geben, von dem er sie in der vorigen Runde erhalten hat.

Der Spieler, der die Bleibt-Zuhause!-Marke erhält führt dann nacheinander die folgenden Aktionen durch:



1. Führen Sie 3 beliebige Nachschubaktionen durch. Sie können auch die gleiche Aktion zwei oder drei Mal durchführen. Sie dürfen aber nicht mehr als drei Aktionen insgesamt machen.

2. Entfernen Sie alle Einheiten von Ihrem Lager.

3. Gehen Sie nach Hause. Oder anders gesagt: Sie schauen sich die Schlacht von ihrer Burg aus an.

Der Spieler, der die Bleibt Zuhause!-Marke hat wird also nicht an der Schlacht teilnehmen. Dieser Spieler wird keine Seite aussuchen, auf der er in die Schlacht zieht und wird auch keine Belohnung erhalten. Er kann in der Wahlphase und in der Belohnungsphase keine Dudelsackkarten spielen. Er wird von Karten in diesen Phasen auch nicht betroffen. Auch wird dieser Spieler nicht von der Englisches-Wappen-Karte oder ähnlichen Effekten betroffen.

Wer hat behauptet, dass wir uns zurückziehen? Es ist nur die vorsichtige Vorbereitung auf zukünftige Schlachten.

Falls Sie diese Variante im Spiel zu fünft nutzen, ändert sich im Vergleich zum 6-Spieler-Spiel nichts.

Falls Sie zu sechst spielen, möchten sie wahrscheinlich ein längeres Spiel spielen. Benutzen Sie in diesem Fall die **Längere Spieldauer** Variante

VARIANTEN

SPIELREGELN FÜR 3 SPIELER

Falls nur drei Spieler mitspielen, ändern sich die Regeln etwas. Bei Spielbeginn erhalten alle Spieler zwei anstatt einer Dudelsackkarte. Die Ehrenmarke zwingt den



Träger nicht dazu, Schottland zu unterstützen und sollte immer im Uhrzeigersinn weitergegeben werden. Das schottische Lager erhält jede Runde eine zusätzliche Einheit.

Alle Dudelsackkarten und Englisches-Wappen-Karten, die die Ehrenmarke erwähnen sind nicht für das Spiel zu dritt konzipiert. Diese Wappenkarten müssen vor Spielbeginn aussortiert werden. Zieht jemand eine solche Dudelsackkarte, wird diese abgeworfen und direkt eine weitere Karte gezogen.

SCHOTTISCHES ENSEMBLE

Bei Spielbeginn zieht jeder Spieler nicht nur eine, sondern 3 Dudelsackkarten. Diese Regel führt zu mehr Chaos bei Swords and Bagpipes. Allerdings kann das zu einem deutlichen Vorteil für einen Spieler führen, wenn er Glück hat und eine starke Kombination zieht.

Die Schottisches Ensemble Variante wird empfohlen, wenn ein lustiges und chaotisches Spiel gewünscht wird, bei dem nicht jede Aktion der Gegner drei Mal überdacht werden soll.

LÄNGERE SPIELDAUER



Sie können ein längeres Spiel mit 9 statt 7 Runden Spielen. In diesem Fall besteht der Englisches-Wappen-Stapel aus 8 Karten mit grauer und 1 Karte mit roter Rückseite (Eine der König Eduard-Karten) anstatt der üblichen 6 grauen Karten.

In dieser Variante wird Schottland erst nach 5 Niederlagen endgültig besiegt. Deshalb wird der Niederlagenmarker zu Spielbeginn neben das Spielbrett gelegt und erst bei der ersten Niederlage auf Glasgow gelegt.


VARIANTE FÜR FREUNDE GENAUER BERECHNUNGEN


Bei Spielbeginn werden eine Dolchkarte mit 1 Dolch, zwei Dolchkarten mit 2 Dolchen und zwei Karten mit 3 Dolchen aussortiert und gemischt. Danach wird ein weiteres solches Set gebildet (1x1, 2x2 und 2x 3 Dolche), separat gemischt und unter den ersten Stapel gelegt. Danach werden die restlichen Dolchkarten gemischt und ganz unten unter den Stapel gelegt.

Dadurch erhalten Sie einen Dolchkartenstapel, der besser vorhersagbar ist. Man kann also besser einschätzen, wie viele Dolche die Mitspieler auf der Hand haben.


BEGRENZUNGEN DES SPIELMATERIALS


Es gibt keine Begrenzung des Spielmaterials bei Swords and Bagpipes. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass irgendetwas ausgeht, aber sollte das passieren, machen Sie folgendes:

 Der Dudelsack- oder Dolch-Stapel ist leer: Mischen Sie die abgeworfenen Karten und bilden Sie daraus einen neuen Stapel.

 Alle Dolchkarten sind unter den Spielern aufgeteilt: Alle Dolchkarten, die noch gezogen werden, werden als Karten mit dem Wert 2 behandelt. Merken Sie sich diese virtuellen Karten in einer Weise, die für sie angenehm ist. Legen Sie zum Beispiel jedes Mal, wenn Sie eine solche virtuelle Karte ziehen, eine Einheit oder eine Goldmünze oben auf ihre Dolchkarten.

Sie sollten sich was schämen! Falls Sie alle Dolchkarten unter den Spielern verteilt haben, können Sie an diesem Punkt auch genau so gut aufhören zu spielen. Ach, diese korrupten Aristokraten!

 Alle Dudelsackkarten sind unter den Spielern verteilt: Ziehen Sie einfach keine weiteren Karten. Das ist traurig, aber es ist leider so.

 Einheitenmarken oder Goldmünzen gehen aus: Verwenden Sie beliebige Dinge, um diese zu ersetzen.



Geschichtlicher Bezug

Es ist nicht das Ziel von Swords and Bagpipes die Ereignisse realitätsgetreu abzubilden, aber trotzdem haben viele Karten einen geschichtlichen Hintergrund:

BRUCES TRICK (BRUCE'S TRICK)

Robert I. (auch Robert the Bruce) war eine wichtige politische Persönlichkeit und später König von Schottland. 1296 schwor er König Eduard I. von England die Treue. Ein Jahr später nahm er an der Rebellion von William Wallace teil, aber schwor Eduard I. Wiederum die Treue, sobald die Revolution niedergeschlagen wurde. Robert unterstützte den englischen König bis im Jahr 1306 und wechselte dann wieder auf die Seite Schottlands.

WALLACES DANKBARKEIT (WALLACE'S GRATITUDE)

William Wallace ist Schottlands Nationalheld, ein inbrünstiger Patriot und Freiheitskämpfer. 1297 organisierte er eine Revolution, bei der er viele schottische Clans unter seinem Banner vereinte.

Der bekannte Film Braveheart wird nicht nur von diesen Vorgängen inspiriert, sondern hat William Wallace als Hauptfigur. Mel Gibson spielte diese Rolle sehr überzeugend.

LAMBERTONS HILFE (LAMBERTON'S HELP)

William de Lamberton war Bischof von St. Andrews. Er spielte eine wichtige Rollen in den Unabhängigkeitskriegen. Lamberton beeinflusste die Adligen Schottlands aktiv zur Unterstützung Schottlands.

BRUCES GEGEN COMYNS (BRUCES VS COMYNS)

“Die Wächter Schottlands” waren eine Gruppe von schottischen Adligen, die während der Unabhängigkeitskriege das Land verwalteten. Den Titel des “Wächters Schottlands” trugen zu unterschiedlichen Zeiten unter anderem, Robert I., William Wallace, William de Lamberton und John III. Comyn.



Die Wächter (The Guardians)

“Die Wächter Schottlands” waren eine Gruppe von schottischen Adligen, die während der Unabhängigkeitskriege das Land verwalteten. Den Titel des “Wächters Schottlands” trugen zu unterschiedlichen Zeiten unter anderem, Robert I., William Wallace, William de Lamberton und John III. Comyn.

David's Blutlinie (David's Lineage)

Nach dem Tod von Königin Margareta von Schottland fanden sich 1290 13 Bewerber um den schottischen Thron ein. Allerdings konnte nur jemand, der in direkter Linie von David I. von Schottland abstammt, König werden. Fünf Kandidaten konnten diese Abstammung belegen und König Eduard I. von England wählte John Balliol aus und setzte ihn auf den Thron.

Vive La France!

1294 bildeten Frankreich und Schottland eine Allianz als Antwort auf die aggressiven Handlungen Englands. Diese anti-britische Übereinkunft wurde “Auld Alliance” (altes Bündnis) genannt und hielt bis in die Mitte des 16. Jahrhunderts.

Bündnis mit Erik II. von Norwegen (Treaty with Eric II)

König Erik II. von Norwegen entschied sich die anti-englische Kampagne mit der Entsendung von 100 Schiffen nach Schottland, was einen Wert von 50000 Silbermünzen hatte.

Balliols Plan (Balliol's Plan)

Als Antwort auf die französisch-schottischen Verhandlungen stärkte Eduard I. seine Grenzen. Als Antwort darauf veranlasste John Balliol das Sammeln von Truppen bei Kaddonli. Allerdings wurde das von den schottischen Clans ignoriert.

Der Einfluss des Papstes (Pope's Influence)

1296 nahmen englische Truppen den schottischen König John Balliol gefangen. Der Bischof von St. Andrews ging sofort nach Rom, um den Papst um Hilfe zu bitten. Unter dem politischen Druck des Papstes mussten die Engländer ihren Gefangenen freilassen.



Swords AND Bagpipes

Impressum

Spielautor: Yan Egorov

Illustrationen: Yan Egorov

Grafikdesign: Yan Egorov und Sergey Machin

Entwicklung und Verlag: Rightgames

Kern-Management: Ivan Tulovsky, Sergey Machin

Besondere Unterstützung: Eugeny Maslovsky, Michael Loyko

www.rightgamesrbg.com

Internationaler Verlag: Moroz LLC

Produzent der internationalen Ausgabe: Denis Davydov

Geschäftsführender Manager: Alec Stepin

Deutsche Übersetzung von Christian Gienger

Yan Egorov möchte sich bedanken bei: Michael Zyryanov für seine Brettspielverrücktheit. Ben Pollack für die Inspiration. Ekaterina Egorova für die Unterstützung. «Random Place» studio, «GRaNI» Gilde von unabhängigen Brettspielautoren und allen Freunden – fürs Testen.

Das Rightgames Team bedankt sich bei: Karen Easteal für die Hilfe bei der internationalen Edition. Allen Boomstarter-Fans, die die erste russische Edition von Swords and Bagpipes möglich machten, indem sie die erste Crowdfunding Kampagne unterstützt haben.



(c) 2014-2015 Rightgames LLC

(c) 2015 Moroz LLC



Kein Teil dieses Produktes darf ohne ausdrückliche Erlaubnis vervielfältigt werden. Alle Handelsmarken sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.



Gilde der unabhängigen
Brettspielautoren (Russland)



Genehmigt von TwoDiced
youtube.com/twodiced