

# Swords AND Bagpipes

BY YAN EGOROV

## RÈGLES DU JEU

**DANS CE JEU, VOUS ALLEZ DEVOIR MENER UN  
DES CLANS ÉCOTSAIS À LA VICTOIRE !**

Les événements présentés dans Swords and Bagpipes se sont déroulés pendant la confrontation entre l'Angleterre et l'Écosse pendant la première guerre pour l'indépendance des écossais (1296-1328). L'Écosse doit gagner ! Cependant l'ennemi est fort, et la victoire n'est possible que si tous les clans s'unissent.

C'est plus facile à dire qu'à faire ! Les aristocrates préfèrent souvent l'enrichissement personnel au combat pour la liberté. Dans le même temps, le roi Édouard Ier d'Angleterre, surnommé le Marteau des écossais, paye généreusement ceux qui ont choisi d'être à ses côtés...

*N'appellez pas cela une trahison !  
C'est juste qu'ils s'y connaissent en affaires !*

# SCOTS WHA HAE (SCOTS, WHO HAVE)

## PAROLES ORIGINALES EN SCOT

'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.

## ENGLISH TRANSLATION

'SCOTS, WHO HAVE WITH WALLACE BLEÐ,  
SCOTS, WHOM BRUCE HAS OFTEN LED,  
WELCOME TO YOUR GORY BED  
OR TO VICTORY.

'NOW IS THE DAY, AND NOW IS THE HOUR:  
SEE THE FRONT OF BATTLE LOWER (THREATEN),  
SEE APPROACH PROUD EDWARD'S POWER -  
CHAINS AND SLAVERY.

'WHO WILL BE A TRAITOR KNAVE?  
WHO WILL FILL A COWARD'S GRAVE?  
WHO'S SO BASE AS BE A SLAVE? -  
LET HIM TURN, AND FLEE.

'WHO FOR SCOTLAND'S KING AND LAW  
FREEDOM'S SWORD WILL STRONGLY DRAW,  
FREEMAN STAND OR FREEMAN FALL,  
LET HIM FOLLOW 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 IS IN EVERY BLOW,  
LET US DO OR DIE!



AUTEUR : ROBERT BARNES

«Scots Wha Hae» est la  
chanson du Parti National  
Ecossois. Elle est chantée  
chaque année pour clore la  
conférence nationale du parti.

## 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!



AUTEUR : ROBERT BURNS

## BUT DU JEU

VOTRE BUT, DANS SWORDS AND BAGPIPES EST DE PROTÉGER L'INDÉPENDANCE DE L'ECOSSE, ET EN MÊME TEMPS VOUS DEVEZ AMASSER LE PLUS D'OR POSSIBLE.

## CONTENU

- Plateau de jeu (Badge of Honour) — 1
- Jeton «Restez chez vous !» (Stay Home!) — 1
- Jeton de médaille d'honneur — 1
- Jeton de défaite de l'Ecosse — 1
- Feuille des camps (Camp sheets) — 6
- Feuille du château (Castle sheets) — 6
- Jeton de choix (Choice tokens) — 6 paires
- Jeton d'unités (Unit tokens) — 54
- Pièce d'or — 60
- Carte du Roi Edouard (King Edward) — 2 cartes
- Carte armée anglaise (English Arms) — 8 cartes
- Carte dague (Dagger) — 16 cartes
- Carte cornemuse (Bagpipe) — 22 cartes
- Règles du jeu

## MISE EN PLACE

- Placez le plateau de jeu avec la carte de l'Ecosse au milieu de la zone de jeu. Mélangez les cartes dague (Dagger) et les cartes cornemuse (Bagpipe) et placez-les sur les zones (A) et (B) du plateau de jeu.
- Placez les jetons de défaite de l'Ecosse sur leur lieu de départ, sur Glasgow (C). Placez les jetons d'unité et les pièces d'or à côté (D et E).
- Créez la pioche des cartes armée anglaise.

**1<sup>ère</sup> étape :** Piochez au hasard une des cartes du Roi Edouard (ce sont les cartes qui ont un dos rouge). Sans regarder la carte piochée, placez-la sur la zone du plateau de jeu prévue (F), face cachée. Remettez les cartes restantes dans la boîte.

**2<sup>ème</sup> étape :** Piochez au hasard 6 cartes armée anglaise (cartes à dos gris) et placez-les, face cachée, sur la carte du roi Edouard. Remettez le reste des cartes armée anglaise dans la boîte de jeu.

Pendant la partie, quand vous révéléz une carte de la pile des cartes armée anglaise, placez la carte révélée à droite du plateau de jeu (F1).

- Chaque joueur reçoit deux feuilles de jeu aux couleurs de son clan : le château et le camp.

Vous vous servirez du château pour y masser vos unités et votre or. Pour participer aux combats, vous déplacerez vos unités sur votre camp.



⑤ Chaque joueur place 3 unités et 3 ors sur son château. Ensuite, chaque joueur pioche une carte cornemuse.

pièces



CARTE  
CORNEMUSE



⑥ Chaque joueur prend 2 jetons de choix aux couleurs de son clan : un jeton avec une couronne et un autre avec un béret écossais.



UNITÉS

JETON DE CHOIX

⑦ Le joueur le plus vieux devient le premier joueur. Les autres joueurs lui remettent solennellement la Médaille d'Honneur.



D



E



La partie se joue en 7 manches. Le nombre de manches est égal au nombre de cartes de la pile de cartes armée anglaise. Cependant si l'Ecosse perd, la partie peut se terminer plus tôt (reportez-vous à la partie « Fin de la partie » de ces règles).

# Les Sept Phases d'une Manche

Chaque manche est composée de sept petites étapes ou phases. Les voici :

1. La phase invasion / Invasion Phase
2. La phase des actions / Actions Phase
3. La phase de la Médaille d'honneur / Badge of Honour Phase
4. La phase du choix / Choice Phase
5. La phase des combats / Battle Phase
6. La phase des récompenses / Awards Phase
7. La phase de fin / End Phase

## 1. PHASE INVASION

Tout d'abord, vous aurez besoin de clarifier la situation politique / militaire du moment présent. Pour ce faire, révéléz la première carte de la pile des cartes armée anglaise.

Les cartes indiquent le nombre de troupes anglaises qui envahissent l'Ecosse et les récompenses que les participants aux combats recevront. De plus, la carte peut avoir une description d'un effet spécial, qui peut être appliqué pendant cette manche.



## 2. PHASE DES ACTIONS

En commençant par le premier joueur (celui qui a la médaille d'honneur) et ensuite dans le sens horaire, chaque joueur peut faire une des trois actions, ou toutes celles-ci dans n'importe quel ordre : **Réapprovisionnement**, **Délocalisation** et **Jouer des cartes cornemuse** (bagpipe).

Le réapprovisionnement est obligatoire, alors que la délocalisation et jouer des cartes cornemuse restent optionnels.

### RÉAPPROVISIONNEMENT (REPLENISHMENT)

Pendant votre tour, vous devez réaliser une seule action de réapprovisionnement. Il y a quatre actions de réapprovisionnement parmi lesquelles vous devez choisir— Percevoir des impôts (*Collect Taxes*), Lever une milice (*Raise Militia*), Rassembler des troupes (*Assemble Troops*), Engager des mercenaires (*Hire Mercenaries*). Les actions de réapprovisionnement sont aussi indiquées en rappel sur le plateau de jeu.



#### Percevoir des impôts

Recevez une pièce d'or. Tout votre or doit être stocké dans votre château.



### Lever une milice

Ajoutez une unité à chacun des camps des joueurs. Ensuite, ajoutez aussi une unité sur le camp de l'Ecosse qui est situé dans le coin en bas à droite du plateau. Les unités dans le camp de l'Ecosse se battront toujours pour l'Ecosse.

*“Ralliez-vous sous les bannières de l'Ecosse !” L'action de la milice est généralement profitable aux joueurs supportant l'Ecosse dans cette manche.*



### Rassembler les troupes

Ajoutez 2 unités à votre château.




### Engager des mercenaires

Défaussez une pièce d'or et ajoutez 4 unités à votre château.

## DÉLOCALISATION

Vous pouvez délocaliser autant de vos unités présentes dans votre château que vous le voulez vers votre camp. Les unités dans le camp rejoindront les combats pendant cette manche.

## JOUER DES CARTES CORNEMUSE

Vous pouvez jouer autant de cartes cornemuse qui ont le symbole  que vous le souhaitez.



### 3. La phase de la médaille d'honneur


Après que tous les joueurs ont terminé leurs actions, le détenteur de la médaille de l'honneur la passe à un autre joueur de son choix.

Vous ne pouvez pas passer la médaille d'honneur au joueur qui vous l'a passée au tour précédent.

### 4. La phase des choix

Chaque joueur choisit secrètement un de ses deux jetons de choix, et le place au milieu de la table, face cachée.

**Le détenteur de la médaille d'honneur** est le seul joueur qui ne doit pas choisir un camp à soutenir. Si vous détenez la médaille d'honneur, vous devez défendre l'Ecosse pendant cette manche !

Jusqu'à ce que les jetons soient révélés, chaque joueur peut jouer un certain nombre de cartes cornemuse avec le symbole .



## 5. La phase des combats

Tous les joueurs révèlent leur jeton de choix en même temps. Maintenant, tout le monde peut voir qui va défendre l'Écosse pendant cette manche et qui a été tenté par l'or du roi anglais !

La force de l'**armée écossaise** est égale à la somme des unités dans les camps des supporters de l'Écosse plus les unités dans le camp de l'Écosse.

La force de l'**armée anglaise** est égale à la somme des unités dans les camps des supporters de l'Angleterre plus le nombre inscrit sur le bouclier dans la partie en bas à droite de la carte de l'armée anglaise.

Comparez la force des armées anglaises et écossaises. L'armée la plus forte remporte les combats. Si les deux armées ont la même force, l'Écosse remporte les combats.



Si l'Écosse a perdu les combats, avancez le jeton des défaites de l'Écosse d'une case sur le plateau de jeu. Si le jeton a atteint la case avec le crâne portant le béret écossais (cela se produira après quatre défaites), la partie se terminera par l'ultime défaite de l'Écosse. Tous les joueurs sont reconnus comme des aristocrates corrompus (*reportez-vous à la partie « Fin de la partie » de ces règles*). Dans tous les cas vous devez terminer la manche et ensuite vous devez attribuer les récompenses.

## 6. La phase des récompenses

**Faites attention aux déserteurs !** Si au début des combats, un joueur n'a pas une seule unité dans son camp, il ne peut pas recevoir de récompenses et il ne peut pas jouer de cartes cornemuse pendant cette phase.





La carte de l'armée anglaise révélée est placée avec le plateau de jeu, de manière à ce que les images des bérets et l'image de la couronne soient exactement au-dessus des récompenses correspondantes pour les joueurs.



### VICTOIRE DE L'ECOSSE

**Chaque supporter de l'Ecosse** reçoit une carte de la pile des cartes cornemuse et des pièces d'or, égal à la somme indiquée sur la carte de l'armée anglaise, sous l'image du béret intact.



### VICTOIRE DE L'ANGLETERRE

**Chaque supporter de l'Ecosse** ajoute une unité à son château et reçoit des pièces, égal au nombre inscrit sur la carte de l'armée anglaise sous l'image du béret, transpercé par une dague et une flèche.





### VICTOIRE DE L'ANGLETERRE OU DE L'ECOSSE

Sans tenir compte du résultat des combats, **chaque supporter de l'Angleterre** pioche une carte dague (dagger).

Le roi anglais a acheté en avance votre loyauté, que son armée gagne ou pas ce n'est pas votre affaire. De plus, toujours sans tenir compte du résultat des combats, les supporters de l'Angleterre reçoivent la somme totale d'or indiquée sur la

carte armée anglaise à droite, sous la couronne. L'or doit être partagé, de manière égale, entre tous les supporters de l'Angleterre. L'or qui n'est pas attribué est défaussé.

**De généreuses récompenses !** Parmi les cartes d'armée anglaise, il y a des cartes qui n'ont pas de symbole  sur la pièce sous la couronne ? Dans ce cas, chaque supporter de l'Angleterre reçoit autant d'or qu'indiqué sous la couronne !

Pendant la phase des récompenses, les joueurs peuvent jouer un certain nombre de cartes de cornemuse qui ont le symbole . Veuillez noter que vous ne pouvez pas jouer de cartes cornemuse que vous avez reçues pendant la phase de récompense de cette manche.

## 7. La phase de fin

Défaussez toutes les unités dans tous les camps, y compris sur le camp de l'Ecosse. Le détenteur de la médaille d'honneur commence la manche suivante.

## CARTES CORNEMUSE

Vous pouvez recevoir des cartes cornemuse pendant la phase des récompenses. Ne révéléz pas ces cartes avant de les jouer.

**Un symbole en bas de chaque carte cornemuse indique la phase pendant laquelle vous pouvez jouer cette carte.**





Jouez cette carte lors de votre tour, pendant la phase des actions.



Jouez cette carte après que tous les joueurs ont choisi leur jeton de choix, mais avant que les jetons de choix ne soient révélés.



Jouez cette carte pendant la phase des récompenses. Vous ne pouvez pas jouer une carte cornemuse que vous venez juste de recevoir pendant la phase des récompenses de cette manche.

En général, l'ordre dans lequel sont jouées les cartes cornemuse avec les symboles  et  n'a pas d'importance. Cependant, s'il y a un litige sur l'ordre dans lequel cela doit être joué, le détenteur de la médaille d'honneur doit jouer en premier, ensuite les autres joueurs jouent dans le sens horaire. Dans ce cas, et uniquement dans ce cas, si un joueur passe son tour pour jouer des cartes cornemuse, il ne pourra pas en jouer plus tard pendant la même phase de cette manche.

### Règles générales pour jouer des cartes cornemuse



Vous pouvez jouer autant de cartes cornemuse que vous le souhaitez pendant une manche.



Il n'y a pas de limites au nombre de cartes cornemuse à avoir en main.



Défaussez toutes les cartes cornemuse immédiatement, sauf les cartes qui ont le symbole "x2".



**Vous pouvez jouer les cartes cornemuse qui ont le symbole "x2" deux fois.**

Après avoir joué une carte qui a le symbole "x2", placez-la devant vous face visible. Vous pouvez jouer cette carte une fois de plus, mais seulement pendant le tour suivant ou pendant un tour plus tard. Vous ne pouvez pas jouer la même carte deux fois pendant la même manche. Défaussez cette carte après l'avoir jouée pour la deuxième fois.

### Présentation de certains des symboles spéciaux des cartes cornemuse



**Le nombre d'unités :** Pour être en accord avec le texte de la carte, le joueur peut ajouter ou délocaliser le nombre d'unités spécifié (ou moins d'unités).



La quantité d'or que le joueur reçoit.



La quantité d'or que le joueur perd. Si la carte ne mentionne pas autre chose, le joueur qui a joué cette carte perd de l'or.



**Lever une milice**, fonctionne comme l'action de réapprovisionnement. Ajoutez une unité au camp de chaque joueur ainsi qu'au camp de l'Ecosse.

## CARTES DAGUE (DAGGER CARDS)

Les supporters de l'Angleterre reçoivent des cartes dague. Ce sont des cartes de trahison ! Une carte dague peut avoir une à trois dagues de dessinées. Plus il y a de dagues sur la carte pire c'est pour le joueur qui l'a.

Le joueur examine secrètement la carte dague après l'avoir reçue. Il peut dire aux autres joueurs combien il y a de dagues sur sa carte, mais il n'est pas obligé de leur dire la vérité.

A la fin de la partie, tous les joueurs révèlent leurs cartes dague. Les joueurs additionnent le nombre de dagues sur leurs cartes. Le joueur qui a le moins de dague est le joueur le plus honnête ! En cas de victoire de l'Angleterre, ce joueur remporte la partie (*voir la partie « Victoire et défaite » de ces règles*).

De plus, si un des joueurs a au moins 5 dagues de plus que chacun des autres joueurs, il ou elle ne peut pas remporter la partie (*voir la partie « Règle des cinq dagues » de ces règles*).

Ainsi, soutenir trop souvent l'Angleterre peut s'avérer être très désavantageux. Mais, en règle générale, l'Angleterre offre des récompenses plus avantageuses !



## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la septième manche, lorsque la dernière carte de l'armée anglaise est jouée (cela sera une des cartes du roi Edouard).

La partie peut se terminer plus tôt, si le jeton de défaite atteint la case du crâne qui porte un béret écossais. Cela se produira après quatre défaites de l'Ecosse.

## VICTOIRE ET DÉFAITE

**Victoire de l'Ecosse** — le marqueur des défaites de l'Ecosse n'a pas atteint la fin de la piste.

Le joueur qui a le plus d'or remporte la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour l'or, le vainqueur, parmi les joueurs à égalité est celui qui a le moins de dague.

**L'honneur et la gloire prévaudront !** *N'oubliez pas que le joueur qui a au moins 5 dagues de plus que tous les autres joueurs, ne pourra pas remporter la partie (voir la partie « Règles des cinq dagues » de ces règles).*

**Défaite de l'Ecosse** — le jeton de défaite a atteint la fin de la piste, ou en d'autres mots, le lion anglais se déplace sur la case où se trouve le crâne portant un béret écossais.

Le joueur qui a le moins de dagues l'emporte. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le moins de dagues, le vainqueur est celui qui a le plus d'or.

## RÈGLE DES CINQ DAGUES

**Cette règle s'applique si l'Ecosse est victorieuse.** C'est comme un jour de jugement pour celui qui a le plus trahi, si un tel jour existe.

A la fin de la partie, les joueurs comptent le nombre de dagues sur leurs cartes dague. Ensuite, ils comparent leur total de dagues.

**Si un joueur a au moins 5 dagues de plus que chacun des autres joueurs alors ce joueur sournois, est déclaré comme étant un traître à la nation et il ne peut pas remporter la partie. Il ne peut y avoir qu'un seul joueur aussi sournois.**

*Voici quelques exemples.*

**1.** *William a 1 dague, Margarita a 2 dagues, Robert a 6 dagues et John en a 11 (ou plus).* John le corrompu sera déclaré traître. Il ne pourra donc pas remporter cette partie, même s'il est celui qui a le plus d'or !

**2.** *William a 0 dague, Margarita a 1 dague, Robert a 8 dagues et John a 9 dagues.* Chaque joueur a encore une chance d'être le vainqueur de la partie, car il doit y avoir une différence de cinq dagues ou plus avec tous les autres joueurs pour que cette règle puisse être appliquée. Robert et John ont une différence d'une seule dague, donc la règle des cinq dagues ne s'applique pas !

# Qui est le plus traître de nous deux ?

## Partie à 2 joueurs

Vous pouvez jouer à Swords and Bagpipes à 2 joueurs en utilisant les règles ci-dessous. La mécanique des parties à 2 joueurs est vraiment différente des autres parties, mais l'esprit du jeu reste le même.

**1. La mise en place du jeu** se fait comme d'habitude. La seule différence est que la pile des cartes armée anglaise n'est pas posée à côté du plateau de jeu. A la place, chaque joueur reçoit 7 cartes dague et les garde cachées.

Chaque joueur reçoit deux cartes dague avec 1 dague, trois cartes dague avec 2 dagues, et deux cartes dague avec 3 dagues.

Avant de créer la pile des cartes de l'armée anglaise, remettez dans la boîte deux cartes de l'armée anglaise : Irvine Capitulation et Bruce Join Us Again ! Ces cartes ne sont pas utilisées dans les parties à 2 joueurs.




**2. Pendant la phase d'invasion**, juste après que les cartes de l'armée anglaise ont été révélées, ajoutez 3 unités au camp de l'Ecosse.

**3. Pendant la phase des actions**, le premier joueur qui fait une action est le détenteur de la médaille d'honneur.



**4. Pendant la troisième phase, la médaille d'honneur n'est pas donnée.** A la place, les joueurs passent directement à la quatrième phase et ils choisissent secrètement le camp qu'ils veulent soutenir en prenant leur jeton de choix.

Dans le même temps, les joueurs choisissent et placent une de leur carte dague, face cachée, devant eux. Ils ne doivent pas montrer la carte choisie.

Ensuite, toutes les cartes cornemuse qui ont le symbole  peuvent être jouées.



Après cela, le joueur qui a la médaille d'honneur, peut la passer à l'autre joueur. Il n'est pas obligé de le faire, et il peut aussi décider de garder la médaille d'honneur.

Si la médaille d'honneur n'a pas été donnée, rien ne se passe. Si la médaille d'honneur a été donnée, le joueur qui l'a reçue doit déplacer toutes ses unités sauf une de son camp vers le camp de l'Ecosse.

*Aujourd'hui vos armées vont se battre pour l'honneur de l'Ecosse ! Même si vous êtes un sale traître, et que vous aviez prévu de nous trahir, l'Angleterre va avoir des difficultés pour nous battre dans la bataille qui s'annonce !*

### 5. Les jetons de choix et les cartes dague choisies sont révélés en même temps.

Si un joueur soutient l'Ecosse, la carte dague qui a été préparée par l'adversaire va dans la défausse personnelle de ce joueur. Un joueur peut regarder cette carte à tout moment.

Si un joueur soutient l'Angleterre, il prend la carte dague préparée par son adversaire et il la place, face visible, devant lui. C'est la carte dague que le joueur reçoit pour sa trahison !

**6. Déterminer le vainqueur de la partie :** cela se passe de la même manière que pour les parties à trois joueurs ou plus.

**La règle des cinq dagues doit aussi être respectée.** Cependant, elle se déclenche immédiatement au début d'une nouvelle manche, si un des joueurs a 5 dagues de plus que l'autre joueur. Dans ce cas, le joueur qui a le plus de dagues est déclaré être le pire traître qui existe et son adversaire remporte la partie.

**Toutes les autres règles restent les mêmes, comme pour les parties de 3 à 5 joueurs.**

# RESTEZ CHEZ VOUS ! (STAY HOME!)

## RÈGLES POUR DES PARTIES À 5 ET 6 JOUEURS

Le jeton « Restez chez vous ! » rend les parties à 6 joueurs possibles. Mais, vous pouvez l'utiliser dans les parties à 5 joueurs comme variante.

Pendant la mise en place, donnez la médaille d'honneur au joueur le plus vieux, comme d'habitude. Après cela, inclinez-vous et donnez le jeton « Stay home ! » au plus jeune joueur. Ce joueur sera le premier arbitre du destin dans cette partie !



Au début de la première manche de la partie, le jeton « Stay Home ! » affecte aucun joueur. Le jeton est mis de côté en attendant d'être utilisé.

Pendant la troisième phase d'une manche, la phase de la médaille d'honneur, le détenteur de la médaille d'honneur la donne, comme d'habitude, à un des autres joueurs. Ensuite le détenteur du jeton « Stay Home ! » doit maintenant le donner à un autre joueur qui n'a pas la médaille d'honneur. De plus, le jeton « Stay Home ! » ne peut pas être donné au joueur qui l'a donné à la manche précédente.

Le joueur qui vient de recevoir le jeton « Stay Home ! » doit faire ces actions dans l'ordre suivant :

**1. Réalisez trois actions de réapprovisionnement.** Vous pouvez réaliser la même action deux ou trois fois. Vous ne devez simplement pas dépasser le nombre de trois actions de réapprovisionnement.



**2. Défaussez toutes les unités de votre camp.**

**3. Rentrez chez vous.** En d'autres mots, vous restez dans votre château pour assister aux combats.



De plus, le joueur qui a reçu le jeton « Stay Home ! » ne prendra pas part aux combats. Ce joueur ne choisira pas de camp à soutenir et il ne recevra pas de récompenses. Il ne peut pas jouer de cartes cornemuse avant

que les jetons de choix ne soient révélés ; ni pendant la phase des récompenses. Enfin, ce joueur n'est pas affecté par les cartes de l'armée anglaise et ainsi de suite.

*Qui a dit que c'était un repli ? C'est juste une préparation minutieuse des prochains combats !*

**Lorsque vous utilisez cette variante dans une partie à 5 joueurs**, les règles restent les mêmes que dans une partie à 6 joueurs.

Si vous faites une partie à 6 joueurs, vous voudrez peut-être jouer une partie plus longue, constituée de 9 manches. Dans ce cas, reportez-vous à la variante **Durée de la partie** dans ces règles.

## VARIANTES GAME

### PARTIES À 3 JOUEURS



S'il y a trois joueurs pour jouer, les règles sont quelque peu changées. Au début de la partie, tous les joueurs reçoivent deux cartes cornemuse au lieu d'une. La médaille d'honneur ne vous fait pas soutenir l'Ecosse et elle doit toujours être passée dans le sens horaire. Le camp de l'Ecosse reçoit une unité supplémentaire à chaque manche.

Toutes les cartes cornemuse et celles de l'armée anglaises qui mentionnent la médaille d'honneur ; n'ont pas été conçues pour les parties à 3 joueurs. Au début de la partie, avant de former la pile des cartes armée anglaise, retirez la seule carte armée anglaise qui mentionne la médaille d'honneur. Pendant la partie, si vous piochez une carte cornemuse qui mentionne la médaille d'honneur, défaissez cette carte et piochez-en une nouvelle.

### ENSEMBLE POUR L'ECOSSE

Au début de la partie, chaque joueur pioche non pas une, mais trois cartes cornemuse. Cette règle ajoute un amusement plus chaotique à Swords and Bagpipes. Cependant, cela peut avoir pour résultat de donner un net avantage à un des joueurs, s'il est assez chanceux pour obtenir une bonne combinaison de cartes.

La variante Ensemble pour l'Ecosse est fortement conseillée, si vous voulez juste vous amuser davantage et surtout si vous n'aimez pas trop réfléchir pendant une partie.

### DURÉE DE LA PARTIE



Vous pouvez jouer une partie plus longue en jouant neuf manches au lieu de sept. Pour cette variante, au début de la partie, la pile des cartes de l'armée anglaise



dévera avoir une carte avec un dos rouge (une des cartes du roi Edouard) et huit cartes avec un dos gris, au lieu des six cartes au dos gris, habituelles.

Dans cette variante, l'Ecosse perd après cinq défaites au lieu de quatre. Ne placez pas le jeton des défaites sur le plateau de jeu, au début de la partie, placez-le sur Glasgow après la première défaite.


## VARIANTE POUR LES FANS DE CALCULS PRÉCIS


Pendant la préparation du jeu, trouvez une carte dague avec 1 dague, deux cartes avec 2 dagues et deux cartes avec 3 dagues. Mélangez ces cinq cartes. Ensuite, trouvez une carte de dague de plus avec 1 dague, deux cartes avec 2 dagues et deux cartes avec 3 dagues. Mélangez ces cartes et placez-les sous les cinq cartes précédentes. Enfin, mélangez les cartes restantes et placez-les aussi en dessous des autres cartes.

De cette manière vous avez une pile de cartes dague plus prévisible. Les joueurs auront ainsi une meilleure idée des cartes dague que tout le monde pioche.


## LIMITES DES COMPOSANTS DU JEU


En gros, il n'y a presque pas de limitations aux composants du jeu dans Swords and Bagpipes. C'est très improbable que vous veniez à manquer de composants du jeu. Cependant, si cela se produit, faite les choses suivantes :

 Si les piles de cartes cornemuse ou dague sont épuisées : mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pile.

 Si toutes les cartes dague ont été distribuées à tous les joueurs : comptez toutes les cartes dague que vous auriez dû piocher comme ayant 2 dagues. Gardez une trace de ces cartes virtuelles, de la manière qui vous convient. Par exemple, lorsque vous devez piocher une carte dague, placez un jeton d'unité ou une pièce sur vos cartes dague.

***Vous devriez avoir honte !*** Si vous avez distribué toutes les cartes dague aux joueurs, vous pouvez tout aussi bien arrêter de jouer à ce moment là de la partie. Ah, les aristocrates corrompus !

 Toutes les cartes cornemuse ont été distribuées aux joueurs : ne piochez plus du tout ces cartes dans ce cas. C'est triste, mais il n'y a pas grand-chose que vous puissiez y faire.

 Les jetons d'unités ou les pièces sont épuisés : utilisez quelque chose pour remplacer les originaux.

## RÉFÉRENCES HISTORIQUES

*Nous n'avons pas pour but de recréer de manières exactes les événements du passé avec Swords and Bagpipes. Cependant certaines cartes ont un arrière-plan historique.*

### LE TOUR DE ROBERT BRUCE (BRUCE'S TRICK)

Robert Bruce était une figure politique importante, et il devint, plus tard le roi des écossais. En 1296, il jura allégeance au roi Edouard Ier d'Angleterre. Un an après cela, Robert prit part à la rébellion de William Wallace, mais il jura encore allégeance à Edouard Ier, immédiatement après que la rébellion fut écrasée. Robert soutint le roi jusqu'en 1306 et ensuite il fit volte-face et soutint à nouveau l'Ecosse.

### LA GRATITUDE DE WALLACE (WALLACE'S GRATITUDE)

William Wallace est le héros national de l'Ecosse, un ardent patriote et un combattant pour la liberté. En 1297, il a organisé la révolte, en ralliant tous les clans écossais sous sa bannière.

Le célèbre film Braveheart n'a pas été inspiré par ces seuls événements mais aussi par William Wallace, dont le rôle principal est brillamment joué par Mel Gibson dans ce film.

### L'AIDE DE LAMBERTON (LAMBERTON'S HELP)

William Lamberton était l'évêque de St. Andrews. Il joua un rôle important dans les guerres d'indépendance. Lamberton influença activement les aristocrates écossais, en les décidant à soutenir l'Ecosse.



### LES BRUCES CONTRE LES COMYNS (BRUCES vs COMYNS)

Les clans des Bruces et des Comyns se sont mesurés les uns aux autres pendant des années. Un jour, Robert Bruce finit par tuer le chef de ses ennemis, le Red Comyn.

## LES GARDIENS (THE GUARDIANS)

“Les Gardiens du Royaume d’Ecosse” étaient un groupe de nobles écossais, qui a dirigé le pays pendant les guerres d’indépendance. A différents moments de cette période, le titre de Gardien appartenait à Robert Bruce, William Wallace, William Lamberton et au Red Comyn.

## LA LIGNÉE DE DAVID (DAVID'S LINEAGE)

En 1290, après la mort de la reine Magareth, 13 prétendants au trône écossais sont apparus. Pourtant, seul le vrai descendant de David Ier, pouvait devenir le roi. Cinq candidats réussirent à prouver leur filiation avec David. Le roi Edouard Ier décida de choisir John Balliol et il le mit sur le trône.

## VIVE LA FRANCE !

En 1294, La France et l’Ecosse formèrent une alliance en réponse aux actions agressives de l’Angleterre. Cet accord antibritannique était appelé « Vieille Alliance », et il dura jusqu’au milieu du XVIème siècle.

## LE TRAITÉ AVEC ERIC II (TREATY WITH ERIC II)

Le roi Eric II décida de soutenir la campagne anti-anglaise en envoyant 100 navires en Ecosse pour un total de 50 000 pièces d’argent.

## LE PLAN DE BALLIOL (BALLIOL'S PLAN)

En réponse aux négociations Franco-Ecossaises, Edouard Ier commença à renforcer ses frontières. En réponse à ce mouvement, John Balliol appela à un rassemblement des troupes à Kaddonli. Cependant, certains clans ignorèrent cet appel.

## INFLUENCE DU PAPE (POPE'S INFLUENCE)

En 1296, les troupes anglaises capturent le roi écossais John Balliol. L’évêque Lamberton se rend immédiatement à Rome pour demander l’aide du Pape. Grâce à la pression politique du Pape, les anglais sont obligés de relâcher leur prisonnier.



# Swords AND Bagpipes

Créé par

**Auteur du jeu :** Yan Egorov

**Toutes les illustrations :** Yan Egorov

**Conception graphique :** Yan Egorov und Sergey Machin

**Développeur et éditeur :** Rightgames

**Gestion du développement :** Ivan Tulovsky, Sergey Machin

**Assistance Spéciale :** Eugeny Maslovsky, Michael Loyko

**www.rightgamesrbg.com**

**Editeur International :** Moroz LLC

**Producteur de l'édition internationale :** Denis Davydov

**Directeur exécutif :** Alec Stepin

**Traduction française :** Stéphane Athimon

**Relecture des règles françaises :** Natacha Athimon-Constant

**Yan Egorov aimerait remercier :** Michael Zyryanov pour sa passion des jeux de société, Ben Pollack pour l'inspiration, Ekaterina Egorova pour son soutien. «Random Place» studio, «GRaNI» guild of independent boardgame creators et tous les amis pour avoir testé le jeu.

**L'équipe de Rightgames remercie :** Karen Easteal pour son aide sur l'édition internationale, tous les fans Boomstarter qui ont rendu réelle la première édition de Bagpipes real en soutenant notre première campagne de financement participatif.



(c) 2014-2015 Rightgames LLC

(c) 2015 Moroz LLC



Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Toutes les marques appartiennent à leur propriétaire respectif. Tous droits réservés



Guild of Independent Boardgame  
Creators (Russie)



Approuvé par TwoDiced  
[youtube.com/twodiced](https://www.youtube.com/twodiced)