

Swords AND Bagpipes

BY YAN EGOROV

Правила игры

В этой игре вам предстоит привести один из шотландских кланов к победе!

События Swords and Bagpipes разворачиваются в период противостояния Англии и Шотландии в первой шотландской войне за независимость (1296-1328). Шотландия должна победить! Однако противник силен, и победа достижима только если кланы объединят усилия.

Это гораздо проще на словах, чем на деле! Аристократы часто ставят на первое место личное обогащение, а не борьбу за свободу. В то время как английский король Эдуард I, прозванный «Молотом скоттов», щедро платит тем, кто вовремя переходит на его сторону...

Кто сказал «предательство»? Это просто гибкость и предприимчивость!

Брюс - шотландцам (Scots, Who Have)

Стихи на шотландском:

Scots, wha hae wi Wallace bled,
Scots, wham Bruce has aften led,
Welcome tae yer gory ved,
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,
Tyants fall in every foe,
Liberty's in every blow! -
Let us do or dee.

Вы, кого водили в бой
Брюс, Уоллес за собой, □
Вы врага ценой любой
Отразить готовы.

Близок день, и час грядет.
Враг надменный у ворот.
Эдвард армию ведет □
Цени и оковы.

Тех, кто может бросить меч
И рабом в могилу лечь,
Лучше вовремя отсечь.
Пусть уйдут из строя.

Пусть останется в строю,
Кто за родину свою
Хочет жить и пасть в бою
С мужеством героя!

Бой идет у наших стен.
Ждет ли нас позорный плен?
Лучше кровь из наших вен
Отдадим народу.

Наша честь велит смести
Угнетателей с пути
И в сраженье обрести
Смерть или свободу!



Автор: Роберт Бернс,
перевод С.Я. Маршак

«Scots Wha Hae» — официальная
песня Шотландской Национальной
Партии. Она поется каждый год на
закрытии ежегодной национальной
конференции..

Шотландская слава

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!

Навек простись, Шотландский край,
С твоею древней славой.
Название самое, прощай,
Отчизны величавой!

Где Твид несется в океан
И Сарк в песках струится, ▯
Теперь владенья англичан,
Провинции граница.

Века сломить нас не могли,
Но продал нас изменник
Противникам родной земли
За горсть презренных денег.

Мы сталь английскую не раз
В сраженьях притупили,
Но золотом английским нас
На торжище купили.

Как жаль, что я не пал в бою,
Когда с врагом боролись
За честь и родину свою
Наш гордый Брюс, Уоллес.

Но десять раз в последний час
Скажу я без утайки:
Проклятие предавшей нас
Мошеннической шайке!



Автор: Роберт Бернс,
перевод С.Я. Маршак



Цель игры

Ваша цель в *Swords and Bagpipes* - защитить независимость Шотландии и при этом накопить как можно больше золота.

Игровая комплектация

- Игровое поле — 1
- Жетон Чести (Badge of Honour) — 1
- Жетон Оставайся дома! (Stay Home!) — 1
- Маркер поражений Шотландии — 1
- Военные лагеря кланов (Camps) — 6
- Клановые замки (Castles) — 6
- Жетоны выбора (Choice tokens) — 6 пар
- Жетоны отрядов (Units) — 54
- Золотые монеты — 60
- Карты короля Эдварда (King Edward) — 2 карты
- Карты английских войск (English Arms) — 8 карт
- Карты Кинжалов (Dagger) — 16 карт
- Карты Вольноков (Bagpipe) — 22 карты
- Игровые правила

Подготовка к игре

- Положите в центр стола игровое поле с картой Шотландии. Перемешайте колоды Кинжалов и Вольноков и положите их в соответствующие зоны на игровом поле (А и В).
- Поставьте маркер поражений Шотландии на стартовую позицию на Глазго (С). Рядом с игровым полем разместите фишки золота и фишки отрядов (D и E).
- Сформируйте колоду английских войск.

Первый шаг. DV случайном порядке выберите одну из карт короля Эдварда (это карты с красными рубашками). Не глядя на то, что изображено на карте, положите ее на соответствующую зону игрового поля (F). Вторую карту уберите в коробку, она не понадобится в этой партии.

Второй шаг. В случайном порядке вытяните 6 карт английских войск (это карты с серой рубашкой) и сложите их поверх карты короля Эдварда. Оставшиеся карты также уберите в коробку.

В дальнейшем, открывая следующую карту из колоды английских войск, перекладывайте ее на правую часть игрового поля (F1).



- Каждый игрок берет два планшета в цветах своего клана: замок и военный лагерь.

Вы используете замок для того, чтобы хранить жетоны войск и золота. Для участия в сражениях вы передвигаете войска в свой лагерь.



⑤ Каждый игрок берет и размещает 3 отряда и 3 золота в своем замке. Затем каждый игрок вытягивает по одной карте Волюнок.

⑥ Каждый игрок берет 2 жетона выбора в расцветке выбранного им клана: один с короной, другой с шотландским беретом.

⑦ Самый старший участник становится Первым игроком. Остальные игроки торжественно вручают ему жетон Чести.

МОНЕТЫ



карта Волюнок



Отряды



Жетоны выбора



D



E



Игра длится 7 раундов. Число раундов соответствует числу карт в колоде английских войск. Но если Шотландия проиграет, партия закончится раньше (см. «Конец игры»).

Семь фаз игрового раунда

Каждый раунд состоит из семи коротких этапов, или фаз. Вот они:

1. Вторжение (Invasion Phase)
2. Действия игроков (Actions Phase)
3. Передача жетона Чести (Badge of Honour Phase)
4. Выбор стороны (Choice Phase)
5. Да грянет битва! (Battle Phase)
6. Награждение (Awards Phase)
7. Финальная стадия (End Phase)

1. Вторжение

Сначала нужно прояснить военно-политическую ситуацию на текущий момент. Для этого откройте верхнюю карту в колоде английских войск.

На карте указано количество вторгшихся английских отрядов и награды, которые ожидают участников битвы. Также на карте могут быть описаны особые условия, действующие только в этом раунде.



2. Действия игроков

Начиная с первого игрока (обладателя жетона Чести) и следуя по часовой стрелке, каждый игрок может в любом порядке осуществить три действия: **Пополнение (Replenishment)**, **Поход** и **розыгрыш карт Волюнок с символом боевого топора**.

Пополнение нужно произвести обязательно. Поход и розыгрыш карт Волюнок — по желанию.

Пополнение

Во время своего хода, вы должны произвести одно из возможных действий Пополнения. Есть четыре варианта действий: Взыскать подать (Collect Taxes), Поднять ополчение (Raise Militia), Собрать войска (Assemble Troops), Призвать наемников (Hire Mercenaries). Все четыре возможных действия обозначены на игровом поле, как памятка.



Взыскать подать

Вы получаете одну монетку. Все золото вы храните на планшете замка.



Поднять ополчение

Добавьте по одному отряду в военный лагерь каждого игрока. Затем добавьте один отряд в на поле Шотландии (*Scotland's Camp*), который находится в правом нижнем углу игрового поля. Отряды с поля Шотландии всегда будут сражаться на стороне Шотландии.

“Все под знамена Шотландии!” Поднимать ополчение обычно выгодно для игроков, которые будут поддерживать Шотландию в этом раунде.



Собрать войска

Добавьте 2 отряда в свой замок.



Призвать наемников

Сбросьте одно золото и добавляет четыре отряда в свой замок.

Поход

Вы можете переместить отряды из своего замка в военный лагерь. Отряды в лагере будут сражаться в текущем раунде. Из замка можно переместить можно любое количество отрядов.

Розыгрыш карт Волюнок

Вы можете сыграть любое количество карт Волюнок, имеющих символ .



3. Передача жетона Чести


После того, как все игроки завершили ход, обладатель жетона Чести передает его любому другому игроку по своему выбору.

Нельзя передать жетон Чести игроку, от которого этот жетон был получен в предыдущем раунде.

4. Выбор стороны

Каждый игрок берет один из двух жетонов выбора и, не показывая остальным, выкладывает его в центр стола рубашкой вверх.

Только обладатель жетона Чести не выбирает сторону. Если Badge of Honour находится у вас, вы должны воевать на стороне Шотландии в этом раунде!

Пока жетоны выбора не вскрыты, каждый игрок может сыграть любое количество карт Волюнок, имеющих символ .



5. Да грянет битва!

Все игроки одновременно переворачивают жетоны выбора. Тут-то и выясняется, кто в этом раунде встал на защиту Шотландии, а кто польстился на золото английского короля!

Сила **шотландской армии** равна сумме отрядов на поле Шотландии и отрядов в военных лагерях тех игроков, которые избрали сторону Шотландии.

Сила **английской армии** равна сумме отрядов, указанных на щите в правом нижнем углу карты английских войск, и отрядов тех игроков, которые избрали сторону Англии.

Сравните силу шотландской и английской армий. Сильнейшая армия выигрывает сражение. При равенстве сил побеждает Шотландия.



Если Шотландия потерпела поражение, передвиньте маркер поражений Шотландии на одно деление на игровом поле. Если маркер достиг черепа в шотландском берете (это происходит после четырех поражений), игра заканчивается полным и окончательным поражением Шотландии. Все игроки объявляются продажными аристократами (см. «Конец игры»). Тем не менее, вы должны доиграть раунд до конца и распределить награды.

6. Награждение

Будьте бдительны к дезертирам! Если в начале битвы в лагере игрока не было ни одного отряда, он не участвует в «Награждении» и, конечно же, не может играть карты Вольнок во время вручения награды.



Открытая карта английских войск располагается на игровом поле таким образом, что изображения беретов и короны находятся точно над соответствующими наградами.



Победа Шотландии

Каждый сторонник Шотландии получает одну карту Волюнок и столько монет, сколько обозначено на карте английских войск под неповрежденным шотландским беретом.



Победа Англии


Каждый сторонник Шотландии добавляет один отряд в замок и получает столько монет, сколько обозначено на карте английских войск под беретом, который проткнут кинжалом и пронзен стрелой.




Победа Англии или Шотландии

Независимо от исхода битвы, каждый сторонник Англии берет себе одну карту Кинжалов из соответствующей колоды.

Король Англии оплачивает вашу преданность авансом. Победит ли его армия или проиграет — это не ваша забота. Независимо от исхода сражения, сторонники Англии получают сумму в золоте, указанную на карте английских войск справа, под короной. Однако это золото не выдается целиком каждому, кто выступил на стороне Англии! Вместо этого оно делится поровну между всеми сторонниками Англии, а нераспределенный остаток сбрасывается.

Щедрое вознаграждение! Среди карт английских войск есть карты без . В этом случае каждый сторонник Англии получает столько золота, сколько обозначено под короной!

В фазу награждения игроки могут играть карты Волюнок с символом . Учтите, что нельзя отыгрывать карты Волюнок, полученные во время награждения в этом же раунде!

7. Финальная стадия

Сбросьте все отряды, находящиеся в лагерях игроков и на поле Шотландии. Игрок, у которого находится жетон Чести, начинает следующий раунд.

Карты Волюнок (Вагrière)

Вы можете получить карты Волюнок во время награждения. Не показывайте никому свои карты, пока не наступит черед их сыграть.

Символ в нижней части каждой карты Волюнок показывает, в какой фазе вы можете ее сыграть.





Карта играется в фазу действий игроков во время своего хода.






Карта играется после того, как все игроки выложили жетоны выбора, но до того, как они их раскрыли.



Карта играется в фазу награждения. Вы не можете сыграть карту Волюнок, которую вы получили только что, пока происходило награждение.

Очередность розыгрыша карт Волюнок с символами  и  обычно не имеет значения. Но если возникают разногласия относительно порядка розыгрыша карт, то начинайте с обладателя жетона Чести и далее следуйте по часовой стрелке. В таком случае, и только в этом случае, игрок, не сыгравший карты Волюнок в свой черед, уже не сможет сыграть эти карты в текущем раунде.

Общие правила для карт Волюнок

-  Во время игрового раунда вы можете сыграть сколько угодно карт Волюнок.
-  У игрока может быть сколько угодно карт Волюнок в руке.
-  Сыгранные карты Волюнок сразу же уходят в сброс, кроме тех, на которых есть символ «x2».



Вы можете сыграть карты Волюнок с символом «x2» дважды

Сыграв карту с символом «x2» в первый раз, положите ее перед собой лицом вверх. В дальнейшем, но не ранее следующего раунда, вы сможете сыграть эту карту во второй раз. После того, как вы сыграете эту карту во второй раз, она сбрасывается.

Некоторые специальные обозначения на картах Волюнок



Количество отрядов. Действуя согласно тексту карты, игрок может добавлять или перемещать указанное либо меньшее количество отрядов.



Количество золота, которое получает игрок.



Количество золота, которое теряет кто-то из игроков. Если из текста карты не следует иное, золото теряет игрок, сыгравший карту.



Поднять ополчение действует точно так же, как и во время Пополнения. Добавьте один отряд в лагерь каждого из игроков и один на поле Шотландии.

Карты Кинжалов (Dagger)

Каждый игрок, выступивший на стороне Англии, получает карту Кинжалов. Это карты предательства! На каждой карте Кинжалов изображено от одного до трех кинжалов. Чем больше кинжалов на карте, тем хуже для игрока, который ее получил.

Взяв карту из колоды Кинжалов, игрок смотрит ее, но не показывает остальным игрокам. Он может назвать, сколько там кинжалов, но не обязан говорить правду.

В конце игры все игроки раскрывают карты Кинжалов. Количество кинжалов у каждого игрока суммируется. Игрок, обладающий наименьшим числом кинжалов, объявляется самым честным игроком! В случае победы Англии, этот игрок побеждает в игре (см. «Победа и поражение»).

Кроме того, если у одного из игроков оказывается хотя бы на 5 кинжалов больше, чем у каждого из остальных игроков, он не сможет победить в игре (см. «Правило пяти кинжалов»).

Таким образом, слишком часто выступать на стороне Англии невыгодно. Хотя она, как правило, предлагает более щедрую награду!



Конец игры

Игра заканчивается после седьмого раунда, во время которого играет последняя карта английских войск (это карта короля Эдварда).

Игра может закончиться раньше, если маркер поражений Шотландии достигнет черепа в шотландском берете. Это происходит после четырех поражений Шотландии.

Победа и поражение

Победа Шотландии — маркер поражений не достиг конца пути, протянувшегося от города к городу по карте Шотландии.

Побеждает игрок, накопивший больше всего золота. При равенстве золота у нескольких игроков побеждает тот из них, кто получил наименьшее количество кинжалов.

Честь и слава возобладают! Помните, что игрок, имеющий хотя бы на 5 кинжалов больше, чем каждый из остальных игроков, не может стать победителем (см. «Правило пяти кинжалов»).

Поражение Шотландии — маркер поражений достиг конца пути, или, другими словами, английский лев передвинулся на череп в шотландском берете.

Побеждает игрок, набравший меньше всего кинжалов. При равенстве количества кинжалов у нескольких игроков побеждает тот из них, у кого больше золота.

Правило пяти кинжалов

Правило вступает в силу, если Шотландия победила. Это как судный день для особенно коварного игрока, если таковой нашелся.

В конце игры игроки суммируют количество кинжалов на своих картах Кинжалов. Затем они сравнивают полученные результаты.

Если сумма кинжалов у одного из игроков оказывается хотя бы на 5 кинжалов больше в сравнении с каждым из остальных игроков, тогда этот вероломный игрок провозглашается предателем нации и уже не может победить в игре. Такой игрок может быть только один.

Приведем два примера.

1. У Вильяма один кинжал, у Маргариты два кинжала, у Роберта 6 кинжалов и у Джона 11 (или больше) кинжалов. Продажный Джон будет назван предателем. Он не сможет победить в этой партии, даже если у него окажется наибольшее количество золота!

2. У Вильяма нет кинжалов, у Маргариты один кинжал, у Роберта 8 кинжалов и у Джона 9 кинжалов. Каждый из игроков сохраняет шансы на победу, так как правило пяти кинжалов срабатывает только в том случае, если у одного из игроков разница по кинжалам с каждым другим игроком составляет пять кинжалов или больше. У Роберта и у Джона разница равна одному кинжалу, значит, правило пяти кинжалов проявляет к ним милосердие!

Кто из нас двоих - предатель?

Игра вдвоем

В Swords and Bagpipes можно играть вдвоем, следуя правилам, изложенным ниже. Игра вдвоем сильно отличается по игровой механике, но остается точно такой же по духу.

1. Подготовка к раунду происходит как обычно, с тем лишь отличием, что колода кинжалов не выкладывается на игровое поле.

Вместо этого каждый из игроков получает 7 карт Кинжалов, которые держит взакрытую: две карты Кинжалов с одним кинжалом, три карты с двумя кинжалами, две карты с тремя кинжалами.



Когда будете подготавливать колоду английских войск, верните две карты назад в коробку: Irvine Capitulation и Bruce Joins Us Again! Эти карты не пригодны для игры вдвоем.

2. В фазу вторжения, сразу после вскрытия карты английских войск, на поле Шотландии добавляются три отряда.


3. Во время фазы действий игроков первым выполняет действия игрок, обладающий жетоном Чести. Как обычно.

4. В третьей фазе жетон Чести не передается.



Вместо этого игроки сразу переходят к четвертой фазе, во время которой они секретно определяют стороны в грядущем сражении, выкладывая жетоны выбора.

В то же самое время игроки выбирают и выкладывают по одной карте Кинжалов лицом вниз. Они не показывают, какая карта ими выбрана.

Затем происходит отыгрыш всех карт Волюнок со значком , которые играют в эту фазу.

После этого игрок, обладающий жетоном Чести, *может* передать его другому игроку. Он не обязан это делать и волен оставить жетон Чести у себя.

Если жетон Чести не передается, ничего не происходит. Если же жетон Чести передан, то получивший его игрок должен отправить все войска из своего лагеря на поле Шотландии, оставив у себя в лагере только одного бойца.

Сегодня твои войска будут сражаться за честь Шотландии! Даже если ты — подлый изменник, и планируешь предать нас, Англии тяжело придется в грядущем сражении!

5. Жетоны выбора и выложенные карты Кинжалов вскрываются одновременно.

Если игрок выступил на стороне Шотландии, подготовленная его оппонентом карта Кинжалов отправляется в личный сброс этого игрока. Игрокам можно смотреть ее в любое время.

Если игрок выступил на стороне Англии, он получает заготовленную для него оппонентом карту Кинжалов и кладет в открытую перед собой. Это и есть карта Кинжалов, которую он получил за свое предательство!

6. Определение победителя в партии происходит точно так же, как при игре на троих и более игроков.

Правило пяти кинжалов также действует. Но срабатывает оно сразу же, если перед началом следующего раунда обнаруживается, что один из игроков набрал на 5 кинжалов больше, чем другой. Такой игрок немедленно провозглашается бесчестным предателем Шотландии, и его оппонент выигрывает.

Все остальные правила, предназначенные для 3-5 игроков, остаются в силе.

Оставайся дома! (Stay Home!)

Правила для игры внятером и вшестером

Использование жетона Оставайся дома! позволяет играть вшестером. Кроме того, жетон можно применять в игре на пять игроков, как альтернативный вариант игры.

Во время подготовки игры вы вручаете жетон Чести старейшему из игроков. Как обычно. Затем вы с поклоном подносите жетон Оставайся дома! самому младшему из игроков. Он станет первым вершителем судеб в этой партии!



В начале первого раунда жетон Оставайся дома! не оказывает влияния на игрока, который его получил. Просто лежит у него и ждет своего часа.

В третьей фазе игрового раунда, называемой «Передача жетона Чести», обладатель жетона Чести обычным образом отдает его одному из игроков. Затем обладатель жетона Оставайся дома! должен вручить его любому игроку, кроме того, у которого теперь находится жетон Чести. Вдобавок к тому, жетон Оставайся дома! нельзя отдать игроку, от которого он был получен в предыдущем раунде.

Игрок, получивший жетон Оставайся дома!, выполняет следующие действия в указанном порядке:



1. Осуществляет три любых действия Пополнения (Replenishment). Одно и то же действие можно совершить два или даже три раза. Главное, чтобы в сумме получилось не больше трех действий.

2. Сбрасывает все войска, которые находятся в его лагере.

3. Отправляется домой. Другими словами, отсиживается у себя в замке вместо того, чтобы принимать участие в предстоящем сражении.



Таким образом, получив жетон Оставайся дома!, игрок не участвует в сражении, не выбирает сторону, не претендует на награду, не играет карты Вольнок перед вскрытием жетонов выбора и в фазу награждения, не подпадает под действие подобных карт Вольнок у других игроков, на него не распространяется действие карт английских войск, и так далее.

Кто сказал, бегство с поля боя?! Это всего лишь тщательная подготовка перед грядущими сражениями!

При игре **впятером** правила остаются точно такими же, как при игре **вшестером**.

При игре **вшестером** вам может оказаться интереснее играть удлиненную партию длительностью в 9 раундов. Смотрите вариант игры «**Продолжительность партии**».

Варианты игры

Игра втроем

Если за столом собрались три игрока, правила немного меняются. В начале игры все игроки получают по две карты Вольнок вместо одной. Жетон Чести



не обязывает принимать сторону Шотландии и просто передается по часовой стрелке. На поле Шотландии в начале каждого хода добавляется один отряд.

Все карты Волюнок и английских войск, которые упоминают жетон Чести, не предназначены для игры втроем. В начале игры, перед формированием колоды английских войск, уберите в коробку карту английских войск, на которой фигурирует жетон Чести. Во время игры, вытащив карту Волюнок, в тексте которой упоминается жетон Чести, сбросьте ее и возьмите следующую карту.

Шотландский оркестр

В начале игры каждый игрок вытягивает себе не одну, а сразу три карты Волюнок. Это принесет в *Swords and Bagpipes* здоровую толику веселья. Вместе с тем, это может привести к тому, что кто-то из игроков получит заметное преимущество, если ему выпадет особо удачная комбинация карт Волюнок.

Шотландский оркестр в высшей степени рекомендуется, если вы желаете получить как можно больше удовольствия от игры и вместе с тем не стремитесь максимально продумывать каждый шаг.

Продолжительность партии

Вы можете продлить партию до девяти раундов вместо семи. Для этого в начале игры составьте колоду английских войск из одной карты с красной рубашкой (армия короля Эдварда) и 8 карт с серой рубашкой вместо стандартных шести.

В таком варианте игры Шотландия проигрывает после 5 поражений. Не ставьте маркер поражений на игровое поле в начале игры. После первого же поражения Шотландии — поместите его на Глазго.


Вариант для любителей точных подсчетов


Раскладывая игру перед началом партии, вытащите одну карту Кинжалов с одним кинжалом, две карты с 2 кинжалами и две карты с 3 кинжалами. Перемешайте эти пять карт. Затем найдите еще одну карту Кинжалов с 1 кинжалом, две карты с 2 кинжалами и две карты с 3 кинжалами. Перемешайте эти карты и поместите их под те пять карт, которые вы ранее подготовили. Наконец, перемешайте оставшиеся карты Кинжалов и подсуньте их под низ образовавшейся колоды.

Таким образом, вы получили гораздо более предсказуемую колоду Кинжалов. Игроки смогут лучше представлять себе, кто какие карты Кинжалов получает.


Ограничения по количеству компонентов


Фактически в *Swords and Bagpipes* нет ограничений по компонентам. Крайне редко случается, что те или иные игровые компоненты заканчиваются. Тем не менее, если подобное случилось, поступайте так:

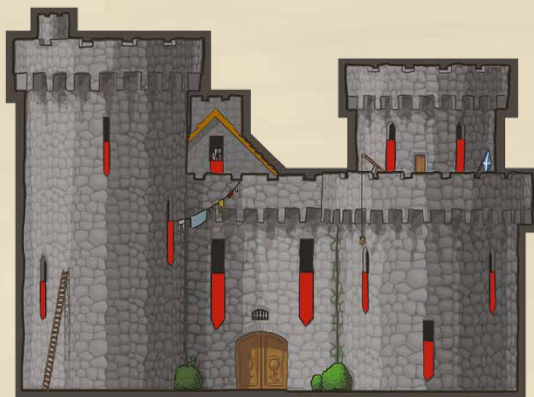
 Закончились колоды Вольнок или Кинжалов: перемешайте ранее сброшенные карты.

 Все карты Кинжалов распределены между игроками: считайте, что каждая следующая карта Кинжалов, которую берет игрок, содержит 2 кинжала. Обозначайте это любыми доступными средствами. Например, каждый раз кладите жетон 2 отрядов или 2 монетки на стопку карт Кинжалов.

Да устыдитесь вы деяний своих! Если вы умудрились распределить все карты Кинжалов между собой, возможно, вам пора прекратить партию. Вы — бесчестные продажные аристократы!

 Все карты Вольнок распределены между игроками: просто не вытягивайте больше карт Вольнок. Это грустно, но тут уж ничего не попишешь.

 Закончились жетоны отрядов или золота: используйте любые подручные средства, чтобы обозначать отряды и золото.



Историческая справка

В Swords and Bagpipes не ставится целью точная реконструкция событий прошедшего времени. Тем не менее, некоторые карты имеют под собой историческую подоплеку.

Хитрость Брюса (Bruce's Trick)

Роберт Брюс — важный политический деятель, а впоследствии — король Шотландии. В 1296 году он присягнул на верность английскому королю Эдуарду I. Через год после этого Роберт принял участие в восстании Уильяма Уоллеса, но снова поклялся в верности Эдуарду I сразу после подавления восстания. Роберт продолжал поддерживать английского короля вплоть до 1306 года, затем снова переметнулся на сторону Шотландии.

Глас Уоллеса (Wallace's Gratitude)

Уильям Уоллес — национальный герой Шотландии, ярый патриот и борец за свободу. В 1297 году организовал восстание, объединив под своим знаменем многие шотландские кланы.

Известный кинофильм «Храброе сердце» посвящен событиям первой войны за независимость Шотландии. Главным героем — Уильям Уоллес, его роль блестяще исполнил актер и режиссер фильма Мел Гибсон.

Помощь Ламбертона (Lamberton's Help)

Уильям Ламбертон — епископ Свято-Андреевской епархии. Сыграл важную роль в войнах за независимость. Активно влиял на деятельность шотландских аристократов, склоняя их на сторону Шотландии.



Брюсы и Комины (Bruce's vs Comyns)

Кланы Брюсов и Коминов соперничали друг с другом в течение многих лет. Однажды в результате соперничества Роберт Брюс убил предводителя своих противников — Красного Комины.

Стражи (The Guardians)

«Стражи Шотландии» — группа шотландских аристократов, фактически управлявших страной во время войн за независимость. «Стражами» в разное время были Роберт Брюс, Уильям Уоллес, епископ Ламбертон и Красный Комин.

Потомок Давида I (David's Lineage)

В 1290 году после смерти королевы Маргарет появилось 13 претендентов на шотландский престол. Однако только истинный потомок Давида I мог стать королем. Пятеро претендентов доказали свое родство с Давидом. Эдуард I, король Англии, своим решением выбрал из претендентов и посадил на трон Иоанна Баллиоля.

Vive La France!

В 1294 году Франция и Шотландия заключили союз в ответ на агрессивные действия Англии. Это анти-английское соглашение получило название «Старый союз» и просуществовало вплоть до середины 16-го века.

Сделка с Эриком II (Treaty with Eric II)

Король Норвегии Эрик II также решил поддержать анти-английскую кампанию, направив Шотландии 100 кораблей на сумму в 50000 серебряных монет.

План Баллиоля (Balliol's Plan)

В ответ на франко-шотландские переговоры Эдуард I начал укреплять свои границы. Тогда Иоанн Баллиоля назначил сбор войск при Каддонли. Однако некоторые шотландские кланы решили проигнорировать повестку.

Решение Папы (Pope's Influence)

В 1296 году английские войска захватили в плен шотландского короля Иоанна Баллиоля. Епископ Ламбертон тут же отправился в Рим, чтобы просить помощи у Папы Римского. Из-за политического давления со стороны Папы англичанам пришлось отпустить своего пленника.



Swords AND Bagpipes

Создатели игры

Автор: Ян Егоров

Художник: Ян Егоров

Дизайн: Ян Егоров и Сергей Мачин

Разработчик и издатель: компания «Правильные игры»

Главный менеджмент: Иван Туловский, Сергей Мачин

Особое участие в проекте: Евгений Масловский, Михаил Лойко

www.rightgamesrbg.com

Международный издатель: Moroz LLC

Продюсер международного издания: Денис Давыдов

Исполнительный продюсер: Алек Стёпин

Ян Егоров благодарит: Михаила Зырянова за увлечение настолками. Бена Поллака за вдохновение. Екатерину Егорову за поддержку. Студию «Случайное место», гильдию независимых разработчиков настольных игр «ГРАНИ» и всех моих друзей – за тесты.

Компания «Правильные игры» благодарит: Карен Истил за помощь с международным изданием. Всех, кто поддержал нас на «Бумстартере» и сделал возможным первое издание игры под названием «За Шотландию!». Без вас не было бы Swords and Bagpipes. Спасибо вам, ребята!



(c) 2014-2015 Rightgames LLC

(c) 2015 Moroz LLC



Никакая часть настоящего продукта не может быть воспроизведена без специального разрешения. Все торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены.



Гильдия разработчиков
настольных игр (Россия)



Одобрено «Два в кубе»
youtube.com/twodiced