



Swords AND Bagpipes

BY YAN EGOROV

Reglas

¡EN ESTE JUEGO, LIDERARÁS UNO DE LOS CLANES ESCOCESES A LA VICTORIA!

Los eventos de *Swords and Bagpipes* ocurren durante los enfrentamientos entre Inglaterra y Escocia sucedidos en la Primera Guerra de la Independencia Escocesa (1296-1328).

¡Escocia debería vencer! Sin embargo, el enemigo es fuerte y la victoria solo será posible si los clanes permanecen unidos.

¡Pero eso es más fácil decirlo que hacerlo! Con demasiada frecuencia los aristócratas favorecen su enriquecimiento personal antes que la lucha por la libertad. Mientras tanto, el Rey Eduardo I de Inglaterra, apodado el Martillo de los Escoceses, paga generosas sumas a aquellos que se unen a su causa...

¡No lo llaméis traición! ¡Son solo negocios!

Scots Wha Hae (Escoceses que habéis)

LÍRICAS ORIGINALES EN IDIOMA ESCOCÉS:

·Scots, wha hae wi Wallace bled,
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 our,
See approach proud Edward's power -
Chains and slavery.

·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.

Escoceses, que habéis sangrado con Wallace,
Escoceses, que Bruce dirigió tantas veces,
Bienvenidos a vuestra cama de sangre...
¡O a la victoria!

Ha llegado el día y ha llegado la hora:
Ved como se oscurece el frente de batalla;
Ved llegar las fuerzas del orgulloso Eduardo...
¡Cadenas y esclavitud!

¿Quién será un bellaco traidor?
¿Quién llenará una tumba de cobarde?
¿Quién tan innooble como para ser esclavo?
¡Que se dé la vuelta y huya!

El que por la ley de Escocia y su Rey
Empuñe con fuerza la espada de la libertad,
El que desee vivir, o morir libre,
¡Que venga conmigo!

¡Por los males y penas de la opresión!
¡Por vuestros hijos servilmente encadenados!
Vaciamos nuestras venas,
¡Pero serán libres!

¡Derribad a los orgullosos usurpadores!
¡Con cada enemigo cae un tirano!
¡En cada golpe está la libertad!
Luchemos... ¡o muramos!



AUTOR: ROBERT BURNS

"Scots Wha Hae" fue adoptado como el himno del Partido Nacional Escocés. Es entonada cada año al cierre de la conferencia nacional del partido.

Vaya Hatajo de Canallas en una Nación

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

Adiós a nuestra fama escocesa,
Adiós a nuestra antigua gloria;
Adiós incluso al nombre de Escocia,
Tan famoso en la historia bélica.
Ahora el Sark corre en las arenas de Solway,
Y el Tweed llega hasta el océano,
Marcando los bordes de una provincia inglesa-
¡Vaya hatajo de canallas en una nación!
Lo que fuerza y astucia nunca subyugaron,
Durante tantos años en guerra,
Es tomado ahora por unos cobardes,
A cambio de un salario de traidores.
El acero inglés pudimos ignorar,
Protegidos por nuestra valía;
Pero el oro inglés fue nuestra perdición -
¡Vaya hatajo de canallas en una nación!
Desearía nunca haber visto el día
En que la traición así nos vendiera,
Y que mi cabeza cana yaciera bajo tierra,
¡Con Bruce y el leal Wallace!
Pero si tengo fuerzas, hasta mi hora final,
Seguiré haciendo esta proclama:
"Se nos compra y se nos vende por oro inglés-
¡Vaya hatajo de canallas en una nación!"



AUTOR: ROBERT BURNS

EL PROPÓSITO DEL JUEGO

VUESTRO OBJETIVO EN **SWORDS AND BAGPIPES** ES Luchar por la independencia de Escocia y, al mismo tiempo, acumular tanto oro como seáis capaces.

COMPONENTES

- Tablero de juego — 1
- Indicador de Insignia del Honor (Badge of Honour) — 1
- Insignia de ¡Quedaos en casa! (Stay Home!) — 1
- Indicador de Derrotas de Escocia — 1
- Tableros de Campamento (Camp sheets) — 6
- Tableros de Castillo (Castle sheets) — 6
- Losetas de Elección (Choice tokens) — 6 pares
- Indicadores de Tropas (Unit tokens) — 54
- Monedas de oro — 60
- Cartas del Rey Eduardo (King Edward) — 2 cartas
- Cartas del Escudo Inglés (English Arms) — 8 cartas
- Cartas de Puñal (Dagger) — 16 cartas
- Cartas de Gaita (Bagpipe) — 22 cartas
- Reglamento del juego

COLOCACIÓN

- 1 Coloca el tablero con el mapa de Escocia en medio del área de juego. Baraja por separado las cartas de puñal y de las cartas de gaita y colócalas boca abajo en las áreas señaladas (A) y (B) del tablero de juego.
- 2 Coloca el Indicador de derrotas de Escocia en su posición inicial en Glasgow (C). Coloca los indicadores de tropas y las monedas de oro formando dos reservas a un lado del tablero (D y E).
- 3 Construye el mazo del Escudo inglés.

Primer paso. Toma al azar una de las dos cartas del Rey Eduardo (son las cartas con el reverso de color rojo). Sin mirar la carta elegida, colócala boca abajo en el área señalada (F) del tablero de juego. La carta restante debe ser devuelta a la caja del juego sin mirarla.

Segundo paso. Toma al azar 6 cartas del escudo inglés (las cartas con el reverso gris) y colócalas boca abajo formando una pila sobre la carta del Rey Eduardo. Devuelve el resto de las cartas a la caja de juego, no serán usadas en esta partida.

Durante el juego, cada vez que sea revelada una carta del mazo del escudo inglés, coloca la carta revelada en el espacio señalado (F1) a la derecha del tablero de juego.

- 4 Cada jugador recibe dos tableros de juego con los colores de su clan: un tablero de castillo y un tablero de campamento.

En el tablero del castillo cada jugador almacena sus tropas y su oro. Para participar en las batallas, las tropas deberán moverse al tablero de campamento.



5 Cada jugador recibe 3 tropas y 3 monedas de oro y las coloca en su castillo. Cada jugador recibe también una carta de gaita.

6 Cada jugador toma las dos losetas de elección con los colores de su clan en el reverso: de su clan en el reverso: en el anverso una de las losetas tiene una corona y la otra muestra una boina escocesa.

7 El jugador de más edad será el jugador inicial. Los demás jugadores le entregaréis con solemnidad el indicador de la insignia del honor.

MONEDAS



TROPAS

CARTAS DE GAÏTA



LOSETAS DE ELECCIÓN



D



E



El juego consta de 7 rondas. Se juega una ronda por cada carta en el mazo del escudo inglés. Sin embargo, si Escocia pierde la guerra, el juego puede terminar mucho antes (ver la sección "Final del Juego").

Las siete fases de cada ronda

Cada una de las rondas está dividida en 7 cortos pasos, o fases. Éstas son:

1. Fase de Invasión (Invasion Phase)
2. Fase de Acción (Actions Phase)
3. Fase de la Insignia del Honor (Badge of Honour Phase)
4. Fase de Elección (Choice Phase)
5. Fase de Batalla (Battle Phase)
6. Fase de Recompensas (Awards Phase)
7. Fase Final (End Phase)

1. LA FASE DE INVASIÓN

Primero, deberéis determinar la situación política y militar actual. Para hacer esto se revela la carta superior del mazo del escudo inglés.

La carta muestra el número de tropas invasoras inglesas y las recompensas que recibirán quienes participen en la batalla. Adicionalmente, la carta puede contener una descripción de un efecto especial, el cual surtirá efecto durante la ronda actual.



2. LA FASE DE ACCIÓN

Empezando por el jugador inicial (el portador de la Insignia del Honor) y continuando en sentido horario, cada jugador puede llevar a cabo una, dos o las tres acciones disponibles en cualquier orden: **Reabastecimiento**, **Reubicación de tropas** y **Jugar cartas de gaita**.

Es obligatorio hacer reabastecimiento, mientras que las acciones de reubicación y jugar cartas de gaita son opcionales.

REABASTECIMIENTO (REPLENISHMENT)

Cada jugador en su turno debe realizar una sola acción de reabastecimiento. Hay cuatro acciones de reabastecimiento posibles — Recolectar impuestos (*Collect Taxes*), Alborotar la milicia (*Raise Militia*), Amasar tropas (*Assemble Troops*), o Contratar mercenarios (*Hire Mercenaries*). Todas las acciones de reabastecimiento están indicadas en el tablero de juego, como recordatorio para los jugadores.



Recolectar impuestos

Toma una moneda de oro. Todo el oro se almacena en tu tablero del castillo.

Alborotar la milicia



Coloca una tropa en el tablero de campamento de cada jugador. Agrega también una tropa a los campos de Escocia. Los campos de Escocia es la sección ubicada en la esquina inferior derecha del tablero de juego. Las tropas ubicadas en los campos de Escocia siempre lucharán del lado de los escoceses.

“¡Uníos bajo la bandera escocesa!” La acción de alborotar la milicia normalmente beneficia a todos los jugadores fieles a Escocia durante la ronda.



Amasar tropas

Agrega 2 tropas a tu castillo.



Contratar mercenarios

Paga una moneda de oro a la reserva, y adiciona 4 tropas a tu castillo.

REUBICACIÓN DE TROPAS

Puedes mover cualquier cantidad de tropas de tu castillo hacia tu campamento. Las tropas en tu campamento se unirán a la batalla durante esta ronda.

JUGAR CARTAS DE GAITA

Puedes jugar cualquier número de cartas de gaita con el símbolo del hacha  que tengas en la mano.

3. LA FASE DE LA INSIGNIA DEL HONOR

Después de que todos los jugadores hayan realizado sus acciones, el portador de la Insignia del Honor la entrega a cualquier otro jugador a su elección.

La Insignia del Honor no puede ser devuelta al mismo jugador que te la entregó en la ronda inmediatamente anterior.

4. La fase de Elección

Cada jugador escoge en secreto una de sus dos losetas de elección, y la coloca boca abajo en medio del área de juego.

El portador de la Insignia del Honor es el único jugador que no puede elegir bando. ¡Si tienes la Insignia del Honor estás obligado a defender a Escocia en esta ronda!

A partir de este momento y antes de que las losetas de elección sean reveladas, cada jugador puede jugar cualquier número de cartas de gaita con el símbolo de las losetas 



5. La fase de Batalla

Todos los jugadores revelan simultáneamente sus losetas de elección. ¡Ahora todos pueden ver quién defenderá a Escocia en esta ronda y quién fue tentado por el oro del Rey inglés!

El poder del **ejército escocés** es igual a la suma de todas las tropas en los campamentos de los partidarios de Escocia, más las tropas que se encuentran en los campos de Escocia.

El poder del **ejército inglés** es igual a la suma de las tropas en los campamentos de los partidarios de Inglaterra, más el número que aparece en la esquina inferior derecha de la carta del escudo inglés.

Se compara el poder de los ejércitos de Inglaterra y Escocia. El ejército más poderoso ganará la batalla esta ronda. Si ambos ejércitos tienen el mismo poder, Escocia ganará la batalla.



Si Escocia pierde una batalla, mueve el **indicador de derrotas de Escocia** al siguiente espacio indicado en el tablero de juego. Si el indicador llega hasta el espacio con un cráneo portando una boina escocesa (lo cual sucederá tras la cuarta derrota), el juego terminará debido a la derrota absoluta de los escoceses. Todos los jugadores serán declarados aristócratas corruptos (ver la sección "Final del juego"). De todas formas se debe terminar de jugar la ronda y entregar las recompensas.

6. La fase de Recompensas

¡Cuidado con los desertores! Si al principio de una batalla hubiese jugadores sin ninguna tropa en sus tableros de campamento, no podrán recibir recompensas ni jugar cartas de gaita durante esta fase.



Al revelar la carta del escudo inglés, ésta se coloca en el tablero de juego de tal manera que las imágenes de las boinas y la corona estén alineadas con las correspondientes recompensas para los jugadores.



VICTORIA PARA ESCOCIA

Cada partidario de Escocia recibe una carta del mazo de gaitas y tantas monedas de oro como se indica en la carta del escudo inglés bajo la imagen de una boina sin daños.



VICTORIA PARA INGLATERRA

Cada partidario de Escocia recibe una tropa y la agrega a su castillo, y recibe tantas monedas de oro como se indica en la carta del escudo inglés bajo la imagen de una boina atravesada por un puñal y una flecha.



VICTORIA PARA ESCOCIA O INGLATERRA

Sin importar cuál sea el resultado de la batalla, cada partidario de Inglaterra toma siempre una carta del mazo de puñal.

El Rey de Inglaterra paga tu lealtad por anticipado. Si su ejército gana o pierde no es de tu incumbencia. Por lo tanto, sin importar el resultado de la batalla, los que hayan sido partidarios de Inglaterra reciben la cantidad de oro indicada a la derecha de la carta del escudo inglés, bajo el símbolo de la corona. Este oro deberá ser dividido en

partes iguales entre todos los partidarios de Inglaterra. Cualquier cantidad excedente será devuelta a la reserva.

¡Recompensa generosa! Entre las cartas del escudo inglés pueden revelarse algunas que no tienen el símbolo de las tres lanzas  bajo la moneda de la derecha. Si ese es el caso, ¡cada uno de los partidarios de Inglaterra recibe la suma total indicada bajo la corona!

Durante la fase de recompensas, los jugadores podrán jugar cualquier número de cartas de gaita con el símbolo de la bolsa . Importante — ¡No se puede jugar una carta de gaita que haya sido recibida como botín en la fase de recompensas actual!

7. LA FASE FINAL

Descarta todas las tropas ubicadas en los campamentos, incluyendo las tropas en los campos de Escocia.

El jugador con la insignia del honor será el jugador inicial en la siguiente ronda.

Las cartas de gaita

Durante la fase de recompensas puedes recibir nuevas cartas de gaita (*Bagpipe cards*). Éstas no deben ser reveladas a los demás jugadores sino hasta el momento en que se juegan.

Un símbolo en la parte inferior de cada carta de gaita indica el momento en que pueden ser jugadas.



Puedes jugar esta carta durante tu turno en la fase de acción.



Puedes jugar esta carta después de que todos los jugadores hayan escogido su loseta de elección, pero antes de que éstas sean reveladas.



Puedes jugar esta carta durante la fase de recompensas. No puedes jugar una carta de gaita que acabas de recibir en la fase de recompensas actual.

Normalmente no importa el orden de turno cuando se juegan las cartas de gaita con los símbolos de  y de . Sin embargo, si hubiese cualquier disputa en cuanto al orden en que se deben aplicar sus efectos, se comenzará por el jugador con la insignia del honor y se continuará en sentido horario. Únicamente cuando se presente este caso, si algunos jugadores se abstuvieron de jugar cartas de gaita durante su turno, ya no podrán hacerlo durante ésta fase y ésta ronda.

Reglas generales para jugar las cartas de gaita

-  Puedes jugar tantas cartas de gaita como quieras durante la ronda.
-  No hay límite para el número de cartas de gaita que puedes tener en la mano.
-  Las cartas de gaita se descartan inmediatamente después de ser jugadas, excepto por aquellas que tengan el símbolo "x2".

Las cartas de gaita con el símbolo "x2" pueden jugarse dos veces



Después de jugar una carta con el símbolo "x2", colócala boca arriba frente a ti. Puedes jugarla una segunda vez, pero únicamente a partir de la siguiente ronda. No se puede jugar la misma carta dos veces durante una sola ronda. Descártala cuando hayas aplicado su efecto por segunda vez.

Algunos símbolos especiales en las cartas de gaita



El número de tropas. Según con lo que indique el texto de la carta, el jugador podrá adquirir o reubicar la cantidad de tropas especificada (o menos).



La cantidad de oro que recibe el jugador.



La cantidad de oro que el jugador pierde. A menos que la carta especifique lo contrario, el jugador que juega la carta es quien debe perder el oro.



Alborotar la milicia funciona igual que la acción de la fase de reabastecimiento. Adiciona una tropa al campamento de cada jugador y a los campos de Escocia.

CARTAS DE PUÑAL

Los partidarios de Inglaterra reciben cartas de puñal (*Dagger Cards*). ¡Estas son cartas de traición! Las cartas de puñal muestran de uno a tres puñales en el anverso. Entre más puñales tenga una carta, peor será para el jugador que la recibe.

Cada jugador debe conservar las cartas de puñal en secreto después de recibirlas. Puede decirles a otros jugadores cuántos puñales tiene en su carta, pero no está obligado a decir la verdad.

Al final de juego, todos los jugadores revelan sus cartas de puñal. Se suma el total de puñales que tienen en sus cartas. ¡El jugador con la menor cantidad de puñales ha sido el más honesto! En caso de una victoria por parte de Inglaterra, éste jugador será el ganador de la partida (*ver sección "Victoria y derrota"*).

Adicionalmente, si un jugador tiene 5 o más puñales más que todos los demás jugadores, no podrá ganar el juego (*ver sección "La regla de los cinco puñales"*).

Por lo tanto, apoyar a los ingleses puede tener bastantes desventajas. ¡Sin embargo, en términos generales Inglaterra ofrece una recompensa más generosa!



FINAL DEL JUEGO

La partida termina después de la séptima ronda, cuando se ha jugado la última carta del mazo del escudo inglés (que es una de las cartas del Rey Eduardo).

La partida puede terminar antes, si el indicador de derrotas de Escocia llega hasta el símbolo del cráneo con la boina escocesa. Esto sucederá tras la cuarta derrota escocesa.

VICTORIA Y DERROTA

Victoria escocesa — cuando el indicador de derrotas de Escocia no ha alcanzado el final del recorrido.

El jugador con más oro acumulado gana la partida. Si hay varios jugadores empatados con la misma cantidad de oro, el ganador será aquel entre los empatados con la menor cantidad de puñales.

¡El honor y la gloria prevalecerán! No olvides que el jugador que tenga 5 o más puñales que todos los otros jugadores no podrá ganar la partida (*ver sección "La regla de los cinco puñales"*).

Derrota escocesa — cuando el indicador de derrotas de Escocia alcanza el final del recorrido o, en otras palabras, cuando el león inglés llega hasta el espacio del cráneo con la boina escocesa.

El jugador con la menor cantidad de puñales gana la partida. Si hay varios jugadores empatados con la menor cantidad de puñales, el ganador será aquel entre los empatados con la mayor cantidad de oro.

LA REGLA DE LOS CINCO PUÑALES

Ésta regla se aplica solamente cuando Escocia ha sido victoriosa. En caso de que un jugador haya sido exageradamente traicionero durante la partida, será sometido a juicio.

Al final de la partida, los jugadores suman la cantidad de puñales que tiene en sus cartas, y se comparan los totales.

Si hay un jugador que tiene 5 o más puñales que todos los demás jugadores, se considera que ha sido un bellaco y es declarado un traidor a la Nación, y no puede ganar la partida. Solo puede haber un jugador que cumpla con esta regla.

He aquí algunos ejemplos.

1. Guillermo tiene 1 puñal, Margarita tiene 2 puñales, Roberto tiene 6 y Juan tiene 11 puñales (o más). El corrupto de Juan será declarado traidor: ¡No podrá ganar la partida aunque tenga más oro que los demás!

2. Guillermo no tiene puñales, Margarita tiene 1 puñal, Roberto tiene 8 y Juan tiene 9 puñales. Todos los jugadores siguen teniendo derecho a ganar la partida, porque para que esta regla surta efecto debe existir una diferencia de 5 o más puñales con respecto a todos los demás jugadores. Juan y Roberto solo tienen un puñal de diferencia entre ellos, ¡así que la regla de los cinco puñales ha tenido piedad esta vez!

¿CUÁL DE LOS DOS ES EL TRAIADOR?

REGLAS PARA 2 JUGADORES

Podéis jugar Swords and Bagpipes para dos jugadores usando las reglas que se describen a continuación. Las mecánicas para dos jugadores son muy diferentes, pero el espíritu del juego se conserva.

1. La preparación de la partida se hace de la misma manera. La única diferencia es que el mazo de cartas de puñal no se coloca en el tablero de juego. En vez de eso, cada jugador recibe 7 cartas de puñal desde el comienzo y las mantiene en secreto.





Cada jugador recibe: dos cartas con 1 puñal, tres cartas con 2 puñales, y dos cartas con 3 puñales.

Antes de crear el mazo del escudo inglés, devuelve a la caja las dos cartas tituladas «Irvine Capitulation» y «Bruce Joins Us Again!» Estas cartas no pueden usarse con sólo dos jugadores.

2. Durante la Fase de Invasión, justo después de revelar la carta del escudo inglés, añade 3 tropas de la reserva a los campos de Escocia.

3. Durante la Fase de Acción, el jugador que porta la Insignia del Honor será el primero en actuar, como de costumbre.

4. Durante la tercera fase, la Insignia del Honor no debe ser entregada. En vez de esto, los jugadores pasan directamente a la cuarta fase y escogen en secreto a cuál bando apoyarán con las losetas de elección.

En ese mismo momento, cada jugador escoge una de sus cartas de puñal y la coloca frente a sí boca abajo. No debe revelar al otro jugador cuál carta eligió.

Luego pueden jugarse las cartas de gaita con el símbolo de las losetas  normalmente.

Después de esto, el portador de la Insignia del Honor, puede entregarla al otro jugador. No es obligatorio, y si así lo prefiere puede quedarse con la Insignia del Honor.



Si el portador original conserva la Insignia del Honor, no sucede nada. Pero si la Insignia del Honor es entregada, el jugador que la recibe debe mover todas sus tropas excepto una, desde su campamento hacia a los campos de Escocia.

¡Hoy tus tropas lucharán por el honor de Escocia! ¡Incluso si eres un sucio traidor y planeabas apoyar a enemigo, Inglaterra la tendrá difícil para vencernos en la batalla que se avecina!

5. Se revelan al mismo tiempo las losetas de elección y las cartas de puñal escogidas.



Si cualquiera de los jugadores apoya a Escocia en esta ronda, la carta de puñal elegida por su oponente pasa a su pila de descartes personal. Ambos jugadores pueden mirar las pilas de descartes en cualquier momento.

Si cualquiera de los jugadores apoya a Inglaterra, debe tomar la carta de puñal elegida por su oponente y ponerla frente a sí mismo boca arriba. ¡Esta es la carta de puñal que el jugador recibe por su traición!

6. El ganador de la partida se determina de la misma manera que en una partida con tres o más jugadores.

La regla de los cinco puñales también se aplica. Sin embargo, ésta se activa al inicio de cada nueva ronda si cualquiera de los dos jugadores tiene 5 puñales más que el otro. Cuando esto suceda, el jugador con más puñales es declarado un traidor sin honor y su oponente gana la partida de inmediato.

Las demás reglas para 3-5 jugadores permanecen iguales.

¡QUEDAOS EN CASA!

REGLA PARA PARTIDAS DE 5 Y 6 JUGADORES

La insignia de ¡Quedaos en casa! (Stay Home!) hace posible una partida para 6 jugadores. Adicionalmente, puede usarse como una variante en partidas de 5 jugadores.

Durante la preparación de la partida, entrega el marcador de la Insignia del Honor al jugador de mayor edad como de costumbre. Después de eso, entrega con una reverencia la insignia de ¡Quedaos en casa! al jugador más joven. ¡Ese jugador será el primero en influir en el destino de las rondas en esta partida!



Al comienzo de la primera ronda de juego, la insignia de ¡Quedaos en casa! no afecta a ninguno de los jugadores. La insignia se deja quieta esperando a ser usada.

En la tercera fase de cada ronda, la fase de la Insignia del Honor, el portador de la Insignia del Honor se la entrega a otro jugador como de costumbre. Luego, el portador de la insignia de ¡Quedaos en casa! debe entregarla a cualquier jugador que no sea el actual portador de la Insignia del Honor. Adicionalmente, no puede entregarse la insignia de ¡Quedaos en casa! al jugador que la entregó en la ronda inmediatamente anterior.

El jugador que recibe la insignia de ¡Quedaos en casa! tiene que realizar las siguientes acciones, en estricto orden:

1. Realizar tres acciones de reabastecimiento (Replenishment). Si así lo elige, puede repetir la misma acción dos o incluso tres veces. La única condición es que no deben ser más de tres acciones de reabastecimiento.

2. Descartar todas las tropas de su campamento.

3. Irse a casa. En otras palabras, quedarse sentado en su castillo.

REPLENISHMENT



X3



En este orden de ideas, el jugador que recibe la insignia de ¡Quedaos en casa! no participará en la siguiente batalla. Este jugador no elegirá un bando y no recibirá ninguna recompensa. No puede jugar cartas de gaita antes de que las losetas de elección sean reveladas, ni durante la fase de recompensas. Tampoco se verá afectado por las cartas de gaita de los demás jugadores. Finalmente, este jugador tampoco se verá afectado por el texto de la carta del escudo inglés para esta ronda.

*¿Quién dijo que es una retirada?!
¡Sólo me estoy preparando bien para futuras batallas!*

Cuando se usa esta variante en una partida para 5 jugadores, las reglas son las mismas que en una partida para 6 jugadores.

En una partida para 6 jugadores, es recomendable utilizar la variante para una partida más larga que consta de 9 rondas de juego. Para esto, leed la sección titulada **Longitud de la Partida** en las variantes de juego.

VARIANTES DEL JUEGO

PARTIDA PARA 3 JUGADORES



Si hay solo tres jugadores reunidos para la partida, hay que ajustar un poco las reglas. Al comienzo del juego, todos los jugadores comienzan con dos cartas de gaita en lugar de una sola. La Insignia del Honor no obliga a su portador a apoyar a Escocia, y siempre debe ser entregada al siguiente jugador en sentido horario. Los campos de Escocia reciben siempre una tropa adicional en cada ronda.

Las cartas de gaita y las cartas del escudo inglés que hacen referencia a la Insignia del Honor (Badge of Honour) no fueron diseñadas teniendo en cuenta la variante para tres jugadores. Al comienzo de la partida, antes de construir el mazo del escudo inglés, retira del juego la carta que hace referencia a la Insignia de Honor. Durante el juego, si cualquier jugador toma una carta de gaita que haga referencia a la Insignia del Honor, debe descartarla y tomar una nueva carta.

CONJUNTO ESCOCÉS

Al comienzo del juego cada jugador recibe no una, sino 3 cartas de gaita. Esta variante le añade más caos a la partida de *Swords and Bagpipes*. Sin embargo, también puede ocasionar que uno de los jugadores tenga una mayor ventaja desde el principio, si tiene la suerte de recibir una buena combinación de cartas.

La variante del conjunto escocés se recomienda si queréis una partida más movida y caótica, y no deseáis hacer tanto análisis ni cálculos complicados durante el juego.

LONGITUD DE LA PARTIDA

Podéis jugar una partida más larga con 9 rondas en lugar de 7. Para jugar esta variante, al comienzo de la partida debe construirse el mazo del ejército inglés con una carta de reverso rojo (una de las cartas del Rey Eduardo) y ocho cartas de reverso gris, en lugar de las seis que se usarían normalmente.

En esta variante Escocia pierde después de cinco derrotas en lugar de cuatro. El indicador de derrotas de Escocia no se coloca en el tablero al comienzo de la partida. Colocadlo en Glasgow después de la primera derrota.

VARIANTE PARA LOS AFICIONADOS DE LOS CÁLCULOS PRECISOS

Durante la preparación de la partida, toma una carta de puñal con 1 solo puñal, dos cartas con 2 puñales y dos cartas con 3 puñales. Baraja éstas cinco cartas. Una vez más toma una carta con 1 puñal, dos cartas con 2 puñales y dos cartas con 3 puñales. Barájalas y colócalas bajo las cinco primeras cartas. Finalmente, baraja todas las cartas de puñal restantes y colócalas bajo las anteriores.

De esta manera se obtiene un mazo de cartas de puñal más predecible. Cada jugador podrá tener una idea más aproximada de las cartas de puñal que tienen los demás jugadores.

CANTIDAD DE LOS COMPONENTES

Casi no existen limitantes en cuanto a los componentes en Swords and Bagpipes. Es muy poco probable que alguna vez se agoten los componentes disponibles. Sin embargo, si esto llegara a suceder, haced lo siguiente:

 Si se agotan los mazos de gaitas o puñal: barajad la pila de descartes para formar un nuevo mazo.

 Si todas las cartas de puñal están en manos de los jugadores: cada nueva carta de puñal que tuvierais que tomar se cuenta como una carta de 2 puñales. Llevad la cuenta de éstas cartas virtuales de cualquier manera que creáis conveniente. Por ejemplo, cada vez que tengáis que tomar una carta de puñal, colocad un indicador de tropas o una moneda sobre las cartas de puñal que ya tenéis.

***¡Sufriréis vergüenza!** ¡Si todas las cartas de puñal están ya en manos de los jugadores, deberíais dejar de jugar, pandilla de aristócratas corruptos!*

 Todas las cartas de gaita están en manos de los jugadores: Ya no se siguen tomando estas cartas. Es triste, pero no se puede hacer nada al respecto.

 Se agotan las monedas o los indicadores de tropas: usad cualquier sustituto en reemplazo de los originales.

REFERENCIAS HISTÓRICAS

Nuestro objetivo con Swords and Bagpipes no es hacer una reconstrucción exacta de los eventos históricos. Sin embargo, algunas de las cartas están basadas en acontecimientos reales.

EL TRUCO DE BRUCE (BRUCE'S TRICK)

Roberto I Bruce fue un personaje muy influyente en la política, y posteriormente fue coronado como Rey de Escocia. En 1296 juró su lealtad al Rey Eduardo I de Inglaterra. Un año más tarde, Roberto participó en la rebelión de William Wallace pero volvió a jurar lealtad al Rey Eduardo en cuanto la rebelión fue aplastada. Roberto dio su soporte al Rey inglés hasta el año 1306 cuando cambió otra vez su lealtad para apoyar a Escocia.

LA GRATITUD DE WALLACE (WALLACE'S GRATITUDE)

William Wallace es el héroe nacional de Escocia, un ardiente patriota que luchó por la libertad. En 1297 organizó una revolución, logrando unir a muchos de los clanes escoceses bajo su estandarte.

La famosa película Braveheart no solo se inspiró en esos hechos, sino que tiene como protagonista a William Wallace, caracterizado magistralmente por Mel Gibson.

LA AYUDA DE LAMBERTON (LAMBERTON'S HELP)

William de Lamberton fue Obispo de St. Andrews. Tuvo una participación importante en las guerras de independencia. Lamberton influyó activamente a muchos aristócratas escoceses, motivándolos a apoyar la causa de Escocia.

LOS BRUCE CONTRA LOS COMYN (BRUCES VS COMYNS)

Los clanes de los Bruce y los Comyn se enfrentaron entre sí durante muchos años. Eventualmente, Roberto Bruce asesinó al líder de sus enemigos — John III Comyn, apodado “Comyn el Rojo”.



LOS GUARDIANES (THE GUARDIANS)

“Los Guardianes de Escocia” es como se conoce al grupo de nobles escoceses que actuaron como jefes de estado durante las guerras de independencia. En épocas diferentes, el título de Guardián de Escocia le fue dado a Roberto Bruce, William Wallace, William de Lamberton y Comyn el Rojo.

EL LINAJE DE DAVID (DAVID'S LINEAGE)

En el año 1290, tras la muerte de la Reina Margarita I de Escocia, emergieron 13 posibles sucesores al trono escocés. Sin embargo, solo un legítimo sucesor del Rey David I podría ser coronado. Cinco de los candidatos pudieron comprobar su afinidad con David. El Rey Eduardo I de Inglaterra eligió por conveniencia a Juan de Balliol y favoreció su ascenso al trono.

¡VIVA FRANCIA! (VIVE LA FRANCE!)

En 1294, Francia y Escocia formaron una alianza en respuesta a las agresiones de Inglaterra. Éste acuerdo anti-británico fue llamado la Auld Alliance o Alianza Antigua, y se mantuvo vigente hasta mediados del siglo XVI.

TRATADO CON ERICO II (TREATY WITH ERIC II)

El Rey Erico II de Noruega decidió dar su apoyo a la campaña anti-inglesa enviando 100 de sus barcos a Escocia, por un valor de 50.000 monedas de plata.

EL PLAN DE BALLIOL (BALLIOL'S PLAN)

Ante las negociaciones franco-escocesas, Eduardo I decidió reforzar sus ejércitos en la frontera. Como respuesta, Juan de Balliol hizo un llamado para reunir tropas escocesas en Caddonlee. Sin embargo, varios de los principales clanes escoceses ignoraron sus órdenes.

LA INFLUENCIA DEL PAPA (POPE'S INFLUENCE)

En 1296, las tropas inglesas capturaron al Rey escocés Juan de Balliol. El Obispo Lamberton viajó inmediatamente a Roma para solicitar la ayuda del Papa. Debido a la presión política del papado, los ingleses eventualmente tuvieron que liberar a su prisionero.



Swords AND Bagpipes

CREADO POR:

Autor del juego: Yan Egorov

Arte: Yan Egorov

Diseño: Yan Egorov y Sergey Machin

Desarrollo y distribución: Rightgames

Administración: Ivan Tulovsky, Sergey Machin

Asistencia especial: Eugeny Maslovsky, Michael Loyko

www.rightgamesrbg.com

Distribución internacional: Moroz LLC

Productor de la edición internacional: Denis Davydov

Director ejecutivo: Alec Stepin

Yan Egorov desea agradecer a: Michael Zyryanov por la obsesión por los juegos de mesa. Ben Pollack por la inspiración. Ekaterina Egorova por su apoyo. «Random Place» studio, el gremio de creadores independientes de juegos de mesa «GRaNI» y a todos los amigos — por probar el juego.

El equipo de Rightgames agradece a: Karen Easteal por la ayuda con la edición internacional. Los fanáticos de Boomstarter por hacer posible la primera edición en ruso de Swords and Bagpipes al apoyarnos durante la primera campaña de crowdfunding.

Traducción al español por: Mauricio Montoya O.



(c) 2014-2015 Rightgames LLC

(c) 2015 Moroz LLC



No part of this product may be reproduced without specific permission. All trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

Ninguna parte de este producto podrá ser reproducida sin el permiso específico del autor. Todas las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.



Gremio de Creadores Independientes de
Juegos de Mesa (Rusia)



Aprobado por TwoDiced
youtube.com/twodiced