



Campana de Wessex

Variante de estilo campana para +2 jugadores



Wessex fue uno de los cuatro grandes reinos anglosajones. Hasta la llegada de los Vikingos, los cuatro cuadrantes de Gran Bretaña eran gobernados por Wessex, Mercia, Anglia Oriental y Northumbria. Con la llegada de los daneses, tanto Northumbria, el mayor de los reinos, como Anglia Oriental, cayeron ante los invasores. Con los reinos costeros conquistados, Mercia acabó pereciendo y llevando la situación al extremo.

Solamente Wessex, patria de Alfredo el Grande, pudo mantenerse intacto. Aunque puede que pronto caiga en manos invasoras.

La variante de Wessex ofrece la oportunidad de jugar de forma más prolongada, como si de una campana se tratara, en busca de la corona de Wessex. ¿Podrás conseguirlo antes de que el último reino anglosajón sea, finalmente, incorporado en Danelaw?

Condiciones de victoria:

- 1) Poseer la Carta del Rey y la Catedral al inicio de tu turno te hará ganar la partida.
- 2) Si eres el último Conde en la mesa (el resto no tienen Feudos) al inicio de tu turno y los Vikingos no han llegado aún, ganarás la partida.
- 3) Una vez aparezcan los Vikingos, entra en juego la condición de victoria de Danelaw. ¡Ahora podrás salvar Wessex o los Vikingos tomarán el Reino!

Secuencia de juego de la Campana de Wessex:

En este modo campana, los Condes jugarán una serie de partidas a Ortus Regni, enlazadas entre ellas. Los jugadores podrán adquirir Puntos de Legado al final de cada ronda, que serán usados al inicio de la siguiente.

Los Condes no podrán ser eliminados de la campana ya que no hay eliminación de jugadores, aunque sí es posible que un Conde simplemente gane y unifique el Reino bajo unas ciertas circunstancias. A diferencia del juego base, aquí los Vikingos también pueden ganar la partida. En cuanto el Gran Ejército Bárbaro llegue a Wessex, el juego se resolverá ya sea a favor de los anglosajones o con el colapso definitivo del reino y su absorción dentro de Danelaw.

Cada ronda de juego terminará con una victoria - o derrota - del reino o con la llegada de la Temporada de Invierno. Debemos imaginar la variante de Wessex como una representación de las campanas bélicas medievales, que duraban diversas estaciones. Los propios Condes representan la clase más luchadora, que necesitan aunar sus fuerzas para vencer al enemigo invasor.

La primera ronda de juego en Wessex se inicia del modo habitual. Se determinará el jugador inicial mediante la Bolsa Vikinga y los Marcadores Vikingos se colocarán tras su propio mazo.

Resumen del juego en Wessex

- Una partida a Ortus Regni (llamada Temporada de Verano, con batallas).
- Temporada de Invierno, empezada mediante Voto. Se ganan Puntos de Legado, los Vikingos se acercarán y, finalmente, se gastarán esos Puntos.
- Otra partida a Ortus Regni
- Temporada de Invierno, mediante Voto...

...Hasta que lleguen los Vikingos o un Conde lidere el Reino.

Si los Vikingos entran en juego, o bien si están en juego durante la ronda actual (!), la partida de Wessex acabará con la Fase de Danelaw.

Mulligan libre - Cualquier Conde puede rechazar sus 5 cartas iniciales, barajar su mazo y robar de nuevo. Esta acción puede realizarse solo antes de iniciar la partida, cada Temporada de Verano, en sentido horario, pudiéndose conservar la mano inicial si se desea.

Temporada de Invierno

Una vez se complete una ronda de Wessex, finalizada por votación (explicado más adelante), empezará la Temporada de Invierno:

A) Calcula inmediatamente los Puntos de Legado que cada Conde haya obtenido, incluyendo a los que tengan un Monje + Banquete en su Mano. Limpia de la mesa tu Condado.

B) Mueve a los Vikingos **un** Conde hacia la izquierda, de modo que el jugador inicial actual será el último de la siguiente ronda de juego, mientras que el segundo actual será el primero.

C) Avanzaremos 1 Marcador Vikingo por cada ronda de juego que se lleve a cabo, **excepto** en la primera. Así, en la 2a ronda de Wessex el 1r Marcador será adelantado; el 2º Marcador se avanzará en la tercera ronda, etc...¡Los Vikingos andan cada vez más cerca!

D) En sentido horario, empezando por el nuevo jugador inicial, cada Conde irá gastando 1 Punto de Legado, si los tienen, para añadir bienes a su Condado, hasta que los gasten todos.

E) Los Condes crearán un nuevo mazo de 24 cartas basado en la nueva situación de la partida, preparándose para los conflictos de la siguiente Temporada de Verano.

F) El jugador inicial se determinará con el movimiento de los Vikingos, así que ahora toca decidir si se quiere realizar un Mulligan.

¡Una nueva ronda de Campaña de Wessex comienza!

Eliminación de jugador

Nunca ocurre.

Cuando un Conde se queda sin cartas que robar **no** será eliminado, un familiar cercano heredará su título y continuará con sus conflictos en su nombre, aunque perderá todos sus Feudos y sus Estandartes para reclamar la corona, que serán descartados y barajados para formar un nuevo Mazo de Conde (como si Legara). Tanto las **Torres** como el **Rey** se mantienen en la mesa aunque se haya quedado sin cartas.

Cuando pierdas tu último Feudo **tampoco** serás eliminado. Necesitarás un Feudo para anexas Propiedades y Lores, además, **solo** podrás optar a 1 Punto de Legado si llega el invierno y sigues sin Feudos. Estás fuera de la mesa, escondido en unos arbustos, como Alfredo el Grande tuvo que esconderse tiempo atrás. Puedes seguir usando tu

Mano, Votar, incluso volver a entrar en el juego colocando un Castillo o Palacio en tu Condado. Nótese que tanto las **Torres** como el **Rey** permanecerán en la mesa al perder tu último Feudo.

Votar - Hacer llegar al juego la Temporada de Invierno

No podrás iniciar la Votación para que llegue el Invierno en tu primer turno de la ronda (como tampoco podrás Atacar al resto de Condes).

Deberás tener un **edificio religioso** (Iglesia o Catedral) o ser el **Rey** para poder iniciar la Votación. De forma similar a necesitar un Campo para poder usar la acción de Reclutar.

En su turno, un Conde podrá, como Acción de turno, iniciar la Votación para que llegue el Invierno. Él será el primero en votar a favor para la llegada del Invierno, y se procederá en sentido horario. Los Votos funcionan del siguiente modo:

1 voto - cada Conde (todo Conde tendrá **siempre** 1 voto)

1 voto - Lord Príncipe

1 voto - Iglesia

1 voto - Carta del Rey

La Catedral - Votos por valor igual al número de jugadores en Wessex.

Un Monasterio - Votos por valor igual al número de jugadores en Wessex.

Cada Feudo puede Votar con **una** de las condiciones aquí expuestas. Por ejemplo, poseer un Lord Príncipe y una Iglesia en el mismo Feudo **solamente** dará 1 voto adicional a su Conde. Los Condes pueden **abstenerse** a votar si así lo desean.

Se pasará a la Temporada de Invierno si los Votos son positivos en mayoría simple, y pasaremos a contar los Puntos de Legado.

Voto especial - ¡Las barcazas Vikingas han sido avistadas!

Se iniciará un Voto de forma automática en la ronda que los Vikingos hagan su llegada a la partida. De este modo, tras avanzar el 8º Marcador, en el turno de los Vikingos, justo cuando empezáramos a revelar Ejércitos Vikingos, pasaremos a Votar por el Invierno. De este modo nadie deberá invertir su turno en iniciar el Voto. El jugador inicial de esta ronda Votará el primero y se procederá en sentido horario.

Así pues, los Condes tendrán una última oportunidad para Votar por el Invierno o bien enfrentarse a los Vikingos recién llegados a Wessex en la Fase de Danelaw.

Como cada Temporada de Invierno hace avanzar un Marcador Negro de forma automática antes de empezarla, puede darse el caso en el que los 8 Marcadores hayan sido avanzados antes de que empiece una ronda de juego. En ese caso no habrá Voto automático. *¡Los Vikingos estarán*

sobre tus tierras y será demasiado tarde para protegerse y calentar tus fortalezas y corazones! ¡La Fase de Danelaw ha llegado, indudablemente!

Temporada de Invierno y Puntos de Legado

1) Temporada de Invierno - Puntos de Legado y nueva ronda de juego.

Cuando llegue el Invierno llegará también el final de la ronda. Los jugadores podrán ganar Puntos de Legado que serán gastados para renovar y mejorar sus Condados al inicio de la siguiente ronda, la próxima Temporada de Verano.

Los Condes usarán sus Cubos de colores como Puntos de Legado para poder indicar como serán gastados en su progreso en Wessex. Simplemente coloca el número de cubos necesarios a la derecha de tu Condado, sobre la mesa.

Los Puntos de Legado se ganarán inmediatamente cuando acabe una ronda de juego, del siguiente modo:

1 Punto - tener la carta del Rey

1 Punto - tener la Catedral

1 Punto - tener un Lord Príncipe

1 Punto – tener un Feudo con la combinación Campo + Mercado

1 Punto – tener un Feudo Monasterio

1 Punto - tener un Monje y un Banquete en tu Mano al final de la ronda. Esta condición está limitada a 1 único Punto de Legado.

*Nota importante sobre los Feudos y Puntos de Legado: un mismo Feudo **solo** puede ganar 1 único Punto de Legado. No pueden sumarse diversas condiciones en él.*

Los Puntos de Legado se irán acumulando en las rondas e Inviernos sucesivos. Así, si ganamos 1 Punto en la primera ronda y lo gastamos, pero ganamos 2 Puntos adicionales en la siguiente ronda...¡Tendremos un total de 3 Puntos de Legado para el siguiente Invierno!

Por eso recomendamos tener una pequeña pila de Cubos a la derecha para llevar la cuenta. Avánzalos para marcar cuando los gastes y retíralos hacia atrás cuando empieces la próxima ronda.

En la práctica, conseguir 3 o 4 Puntos de Legado al final de la campaña es todo un logro.

2) Temporada de Invierno - ¡Vienen los daneses!

Tras finalizar una ronda y calcular los Puntos de Legado, debemos mover la Bolsa Vikinga y sus Marcadores un Conde hacia la izquierda. De modo que el jugador inicial actual pasará a ser el último en la siguiente ronda de juego.

Tras la primera ronda en Wessex, 1 Marcador Negro adicional será avanzado automáticamente antes de la siguiente ronda. Así, la primera ronda en Wessex será idéntica al juego básico, con sus 8 Marcadores tras el mazo. Por el contrario, en la segunda ronda, 1 Marcador **ya estará avanzado**, por lo que solo quedarán 7 Marcadores. En los turnos sucesivos iremos avanzando Marcadores adicionales, ¡acelerando la llegada de los Vikingos!

Cuando los 8 Marcadores se hayan avanzado, ¡la llegada del Invierno se verá forzada y los Vikingos entrarán en juego! En este punto deberemos revelar el número de Ejércitos Vikingos correspondientes, como en el juego base. Tras esto, moveremos los cubos nuevamente tras el mazo, ya que volverán a ser usados para la cuenta atrás hacia la Fase de

Danelaw. En esta situación, como siempre, los Vikingos serán el último elemento en jugar y pasarán a estar activos cuando el último Conde haya llevado a cabo su último turno de la ronda.

3) Temporada de Invierno - Gastando Puntos de Legado en tu Condado

Empezando por el nuevo jugador inicial, en sentido horario, tras mover a la izquierda a los Vikingos, cada Conde que haya ganado Puntos de Legado los irá gastando uno a uno, hasta que se hayan usado todos los disponibles. Estos Puntos son usados para mejorar tu Condado del siguiente modo:

1 punto - 2 Torres

1 punto - 1 Estandarte para reclamar ser el Rey (colocado sobre la mesa)

1 punto - 1 Castillo o Propiedad sobre la mesa (**excluida** la Catedral)

1 punto - Nombrar un Lord (o Abad) sobre un Castillo o Palacio

Nótese que estas serán cartas **adicionales** a las que tendremos en nuestro Mazo de Conde, añadidas a las 24 correspondientes. Lo único que no podremos "comprar" es la Catedral.

Podemos lograr convertirnos en Rey antes de empezar la partida. Si tras gastar todos los Puntos un Conde tiene 2 Estandartes más que ningún otro Conde, pasará a ser coronado Rey (**de forma inmediata**) y todos los Estandartes jugados con los Puntos deberán ser descartados antes de iniciar el juego.

Tras gastar todos los Puntos de Legado, los jugadores crearán un nuevo mazo de 24 Cartas de Conde para una nueva ronda en Wessex

Recuerda que tras la primera ronda de juego deberemos cambiar el jugador inicial, y por ello la posición de los Vikingos, por lo que pueden haber cambios importantes que alteren nuestros planes en los primeros turnos de la ronda.

Limitación en los Feudos - Votos y Puntos de Legado

Un mismo Feudo puede contener múltiples condiciones que otorguen Votos o Puntos de Legado. Aun así, no podemos sumarlos, dando como resultado 1 Voto/Punto.

Si tuvieras un Feudo con un Lord Príncipe y una Iglesia, eso te ofrecería 1 único Voto adicional, no sumaría 2. Por eso es más eficiente esparcir esos elementos en múltiples Feudos. Del mismo modo, como cada Feudo solo puede otorgar 1 Punto de Legado al llegar el Invierno es importante tener varios Feudos para sumar mayores cantidades de Puntos de Legado.

Los Condes podrán elegir de qué recurso quieren beneficiarse en un Feudo concreto. Si, por ejemplo, tienes un Lord Príncipe y una Catedral en un mismo Feudo, podrás usar la Catedral, ya que te permitirá anotar un mayor número de Votos que tu Lord (ofrece 1 único Voto).

Tu Mano sufre una limitación similar, ya que solo podrás ganar 1 Punto de Legado por poseer un Monje + Banquete al final de la ronda. No sumarás Puntos adicionales aunque tengas múltiples parejas de cartas.

Danelaw

Puede que nunca llegues a vivir la locura y el caos de la Fase de Danelaw. Es un periodo de gran crisis en el Reino. En el mejor de los casos, algún Conde se alzará ganador y unificará el Reino antes de que esto ocurra.

En Wessex, los Vikingos no solo rondan las costas, sino que ya han conquistado gran parte de Inglaterra...y se acercan al Reino de Wessex.

¡Los Vikingos pueden ganar la partida si establecen su hegemonía sobre las tierras y crean el nuevo Danelaw! Mientras las rondas progresen, la llegada de los Vikingos se acercará de forma imparable y ocurrirá irremediamente tras 8 rondas de Wessex.

Cuando entren en juego, la partida entrará en la Fase de Danelaw, ¡que sea lo que Dios quiera! Las condiciones especiales de victoria de Danelaw entran en juego.

Una vez revelemos Ejércitos Vikingos porque han llegado al juego, no podremos refugiarnos al llegar el Invierno. ¡O un Conde se apodera del Reino o serán los Daneses quienes lo hagan! Empieza el debacle de los anglosajones. ¡El Gran Ejército Bárbaro está en camino!

La Fase de Danelaw **solo** durará 8 turnos de juego.

Tras la llegada de los Vikingos debemos atrasar de nuevo los 8 Marcadores para **usarlos de nuevo**. Al inicio de cada turno de los Vikingos (sin contar el turno de su llegada) debemos avanzar de nuevo 1 Marcador Negro. El Marcador Blanco ya no tendrá ninguna utilidad. **Tampoco** avanzaremos marcadores extra al enviar Emisarios a los Vikingos.

En cualquier caso, los Vikingos seguirán jugando de la forma habitual. Serán controlados por el Conde que posea el color que se revele en la Bolsa de Vikingos cuando estén activos, ganarán 1 Ejército cada turno, etc.

Al inicio del turno de los Vikingos en el que los 8 Marcadores hayan sido avanzados, ¡la **Fase de Danelaw habrá concluido** y se resolverá la partida!

Condiciones de victoria de Danelaw:

La **segunda condición de victoria** ya no estará vigente. No ganarás en Wessex aunque seas el único Conde sobre la mesa al inicio de tu turno...*¡Solamente las fuerzas combinadas de los anglosajones pueden salvar la tierra, no puedes mantenerte solo!*

Si **no** quedaran Condes con Feudos sobre la mesa al **inicio** del Turno Vikingo en la Fase de Danelaw...los Vikingos ganarán inmediatamente. *¡Larga vida al Rey Knut!*

La primera condición de victoria sigue vigente. Si un Conde posee al Rey y la Catedral al principio de su turno se considera que ha ganado unificando el Reino, *¡justo a tiempo!*

Al inicio del último turno Vikingo, **cuando los 8 Marcadores hayan vuelto a avanzar**, la Fase de Danelaw se habrá acabado y el juego se resuelve tal como se describe a continuación.

1) Gran victoria solitaria - Si hay un **Rey** y ese Conde tiene al menos un Feudo en la mesa...entonces será coronado como "el Rey de todas las tierras" entre el caos de la crisis Vikinga. *Ese Conde será recordado en libros de historia con el apodo de "El Grande".*

2) Victoria conjunta - Si hay un **Rey** en la mesa pero otro Conde posee la **Catedral** entonces compartirán la victoria. El reino anglosajón se ha salvado, pero dos grandes Casas comparten el poder de las tierras. El

futuro de ambas casas es incierto, pero es probable que suceda algo parecido a los Tudor en la era de la Guerra de las Dos Rosas. Así pues, *el Rey salvó a los anglosajones pero no pudo asegurarse un lugar en la historia sin disputas.*

3) Victoria solitaria menor - El **Arzobispo** puede ganar. Si no hay Rey, o el Rey no aguanta en la mesa al final de esta fase, y otro Conde posee la **Catedral**, se considera que ha salvado su Casa. Aun así, en esta victoria solo se ha podido asegurar el prestigio de su familia y su Casa...puesto que los Daneses han confiado en el poder y el prestigio de la Iglesia durante su dominio. *No has podido salvar las tierras anglosajonas así que todo el mundo debería aprender un poco de Nórdico Antiguo para prosperar. Al fin y al cabo es la nueva Danelaw.*

4) Victoria Vikinga completa - Si **no** hay Rey con Feudo sobre la mesa, y si **ningún** Conde posee la Catedral, entonces la victoria será completamente Vikinga. *¡Un gran imperio Vikingo acaba de nacer!*

Alfredo el Grande lo consiguió ¿podrás tú también?

Una Campaña de Wessex es relativamente fácil de interrumpir y ser retomada la noche siguiente. Los jugadores únicamente necesitarán guardar correctamente en la Bolsa Vikinga los Puntos de Legado que tenga cada Conde así como los Marcadores Vikingos. Anota, colocando de algún modo una Carta de Conde concreta, quién debe ser el jugador inicial en la siguiente ronda por venir.

