



# Conde de Dos Cabezas

Juego por equipos, 2 contra 2



*Dos equipos de dos Condes unirán sus fuerzas, mientras mantienen sus Condados independientes.*

El concepto general es simple... ¡podrás ser capaz de **participar** en las Batallas y Disputas Políticas de tu compañero!

Podrás unirte en sus Ataques o Defensas, al igual que podrás participar en acciones Políticas y Disputas.

El resto, salvo alguna excepción, se juega como en el juego básico de Ortus Regni. Cada Conde llevará a cabo sus turnos propios y poseerá sus Feudos en su Condado.

## Preparación y desarrollo

Los jugadores de cada equipo intercalarán sus asientos: A, B, A, B. De este modo ningún equipo podrá usar 2 Acciones consecutivas.

Las condiciones de victoria originales siguen vigentes: el último Conde en pie gana. Aunque los dos aliados ganarán, incluso si solo uno sobrevive.

**No** puedes Atacar o jugar Traición o Intriga sobre un aliado.

Si alguien es coronado **Rey**, incluso su aliado deberá ofrecer un Ejército de su Reserva si lo posee. *¡Bienaventurado sea el coronado!*

Si posees una **Catedral no** bloquearás a tu aliado a la hora de Legar. ¡Ese comportamiento rompería cualquier alianza!

Las **Justas** funcionan del modo habitual. *¡Incluso los aliados tienen que mantener su honor apostando y asistiendo a ellas!*

## Batallas cooperativas

El orden en la interacción en las Batallas cooperativas puede ser difícil de interiorizar. Mientras que en esta variante se mantiene el concepto general de que el atacante debe llamar a sus fuerzas al combate el primero y el defensor el último, en este caso los dos equipos se irán alternando.

## Orden de cooperación:

- 1) El **Ataque** empieza de forma normal, con el atacante declarando su objetivo y llamando a sus fuerzas.
- 2) El **Conde objetivo** declara sus defensas.
- 3) ¡El **aliado** del Atacante puede **añadir** sus fuerzas al ataque!
- 4) Finalmente, el aliado del Defensor puede **añadir** también sus fuerzas.

En resumen, cada Batalla sigue el orden: Atacante -> Defensor -> Aliado del Atacante -> Aliado del Defensor.

### 3eY SUpò WWSña

7^ VSña eWSeY S WXd S ZSI[fgS1 bWā eWā  
SeY SVā bad W 3fSLS` fW[ [US^ k W 6WVead  
aTW[ha dWV[HS\_ WfW 7efae 5a` Ww baVdā`  
SeY Sd^aebg` fae WWSña Uā a WVVeaTdVege  
fdabSe k ^Se cgWZSkS ^S\_ SVā eg S[SVaž Ea`  
^ae Uā\_ S` VS` fWWSBSfS^Sž

>aeT[WWeUSbfgdVae[dā Uā` W3fSLS` fW[ [USž  
5gS^cg[W DWSfW[dā ø [US\_ WfWS^ 3fSLS` fW  
[ [US^ a W 6WVead aTW[ha Sg` cgWS WMeò`  
WVWSfSdēWā W5a` WcgWbaeWUSVS>ad/W  
UgW[ò ž

### 5aabWS Va WBa'ff[US

El orden en Política difiere a lo antes expuesto.  
Aquí el orden será: A hacia B, B para A, A para B,  
etc.

Un Conde puede iniciar acciones políticas en  
solitario, usando **Traición** o **Intriga** sobre un  
Conde rival.

Tras esto, el Conde objetivo podrá usar **Aliados** para  
contrarrestarla. Si no lo hace, o no puede, su aliado  
**podrá** entrar en juego y jugar unos Aliados por él.

Una **Disputa Política** funciona del mismo modo. Si  
un ataque es bloqueado con unos Aliados, el Conde  
atacante podrá usar un **Vasallo** y, si no puede o  
quiere, su aliado tendrá la oportunidad de jugarlo.  
Nótese que solamente se usará 1 Vasallo por bando  
en cada ronda de la Disputa Política.

### @afSeWWWScda^a,

Esta variante se asemeja mucho al Ortus Regni  
básico, pero intenta añadir unos giros bruscos y  
dramáticos de destino.

Una de las cosas que notarás al jugar es que las  
Batallas con numerosos Lores - en ambos bandos -  
te sacarán de quicio, puesto que puede llevar al  
debacle al perdedor. Controlar la Iglesia puede ser  
una alternativa importante, o incluso puedes  
basarte en adquirir más Ejércitos en tu Reserva para  
disminuir las probabilidades de Lores capturados.

Como en otros juegos por equipos, es importante  
centrarse en eliminar uno de tus oponentes. Aunque  
en esta variante te enfrentarás a ambos, apuntes  
donde apuntes.

Coordinar el mazo con tu aliado no es una mala  
idea, aunque hemos notado que los mazos muy  
especializados pueden acabar decepcionando y no  
lográis coordinaros de forma perfecta. ¡Aunque  
siempre es divertido probar estrategias extremas!

En cuanto a la comunicación, podéis jugar a vuestro  
antojo. En lo referente a los aliados, toda la  
comunicación sobre la mesa está permitida, ya que  
será escuchada por el otro bando.

Usar el Mulligan libre puede funcionar en esta  
variante, así como el uso de las Reglas de Torneo  
para intentar minimizar pérdidas precoces.

