



Drafting

Sistema de draft para 2 y 3 jugadores



El draft es un método popular para diseñar mazos en muchos juegos de cartas. Se usa típicamente en LCGs, lo que definitivamente Ortus Regni no es, pero esta mecánica puede ser usada incluso en juegos con una selección cerrada de cartas como el que aquí nos interesa.

El procedimiento es sencillo, y funciona bien hasta 3 jugadores.

Lo que necesitas:

Drafting para 2 Condes- Juego básico de Ortus Regni.
Drafting para 3 Condes- Juego básico y una Expansión de Ortus Regni.

Todos los Condes jugarán con el **mismo** color en sus Mazos de Conde.

Fase de drafting

Un set completo de Cartas de Conde serán usadas, del color que se desee. Debemos retirar el Palacio.

El mazo de drafting tendrá **90** cartas. Seis copias de cada una de las 15 cartas disponibles. ¡Barájalo!

Cada jugador **recibe 10 cartas** del mazo. Deberá **quedarse con 2 cartas** y pasar las 8 restantes al siguiente jugador.

Tras esto, seleccionarán 2 cartas de las 8 que acaban de recibir, pasando de nuevo las 6 restantes. Repite el proceso **hasta que solo te pasen 2 cartas**, las cuales serán descartadas sobre la mesa.

Ahora tienes 8 cartas en tu Mazo de Conde.

Roba otras 10 cartas y repite el proceso.

Cuando lo hayas realizado por **3a vez**, ¡tendrás un mazo de **24 Cartas** de Conde!

Pasando cartas - En un juego a 2 solo tendrás que pasarlas al rival. Cuando juegues a 3 jugadores podrás invertir el sentido del pase de cartas de izquierda a derecha en cada robo de cartas (izquierda, derecha e izquierda).

Reglas de la partida con drafting:

Cada Conde debe seleccionar un **Palacio** de un color único, así como colocar un cubo de ese mismo color en la **Bolsa** Vikinga.

Aunque como el reverso del resto de las cartas será del **mismo color** para todos, algunos mecanismos cambiarán. Así, cualquier carta, a excepción del Palacio, que sea capturada, rescatada o ganada en Justas, será descartada en tu propio descarte cuando sea destruida. No serán devueltas a nadie.

Los Palacios podrán ser capturados, rescatados y apostados, pero cuando se **destruyan** serán **eliminados** del juego, sin ir a la pila de descartes.

Por lo demás, el resto de reglas y condiciones de victoria permanecen intactas.

Notas del desarrollo:

Podéis calcular que solamente **60** de las 90 cartas serán robadas en un drafting a 2 jugadores, mientras que las **90** cartas se robarán en el drafting a 3 jugadores.

Parte de la diversión del drafting viene dada por elegir correctamente en las diferentes manos que te van llegando. También es interesante ver qué deja pasar tu oponente. De este modo, nunca sueles acabar con tu mazo perfecto, pero tampoco con uno horrible.

Por otro lado, será un mazo que probablemente no hubieras diseñado nunca. Y tu oponente también tendrá un mazo fuera de lo normal en muchos aspectos. Así, Ortus Regni jugado con drafting explora diferentes territorios. ¡Deberás usar de forma sensata lo que el destino te ha ofrecido! Esa es la magia del sistema de drafting.

Nos gusta jugar a esta variante en conjunto a las Reglas de Torneo ("Dos turnos, dos Torres").

De este modo se intenta minimizar las imperfecciones que pueda tener tu mazo o, al menos, equilibrarlas con las de tu rival. Para poder construir las 2 Torres iniciales, baraja las cartas que han sido descartadas en las diferentes rondas de drafting y reparte aleatoriamente 2 a cada jugador. Como ves, habrá cartas suficientes incluso para partidas a 3 jugadores. Nótese que puedes mirar tus propias Torres en cualquier momento, ya que pueden ser eliminadas y pasar a tu pila de descartes, incluso volver a tu mazo si consigues Legar.

