



# El Gran Ejército Bárbaro

Variante para +3 Condes, sin eliminación de jugadores.



## Condiciones de victoria:

- 1) Poseer la Carta de Rey y la Catedral, al inicio de tu turno, te hará ganar la partida.
- 2) Si en algún momento eres el único Conde sobre la mesa (el resto de Condes no tienen Feudos) antes de la llegada de los Vikingos ganas inmediatamente la partida.
- 3) Una vez los Vikingos entren en juego se aplicará la condición de "El Gran Ejército Bárbaro". *¡Podrás salvar tus tierras o bien los Vikingos poseerán tu Reino!*

## Eliminación de jugador - Nunca ocurre.

- Cuando te quedes sin cartas en el Mazo no serás eliminado. *Algún familiar con tu apellido heredará tu título y continuará tus disputas en tu nombre.*

Cuando tu legado haya perecido deberás perder todos tus Feudos, así como tus Mercenarios con sus Guarniciones y los Estandartes que hayas colocado para reclamar el título de Rey (aunque **no** la Carta de Rey si la poseyeras). Todo ello será descartado y barajado de nuevo en un Mazo de Conde (como si acabaras de Legar).

- Cuando pierdes tu último Feudo **tampoco** serás eliminado. En su lugar, perderás todos los Mercenarios junto a su Guarnición así como los Estandartes jugados para ser el Rey.

*Estarás "fuera de la mesa" como un noble refugiado, escondido entre los arbustos con su comitiva, como hizo Alfredo el Grande en su momento.*

Podrás seguir jugando tu Mano, así que podrás volver a la mesa jugando un Castillo o Palacio. Seguirás necesitando un Feudo para poder anexar Propiedades o Lores en la mesa. También podrás seguir usando Intrigas contra el resto de jugadores, pero si no posees un Feudo en ese momento deberás descartar las Propiedades robadas.

Así cuando tu legado perece o eres expulsado de la mesa **mantendrás**: Torres, la Carta del Rey y su Guardia Real, tu Reserva de Ejércitos y los Cubos y Emisarios que hayan sido enviados a los Vikingos.

## El Gran Ejército Bárbaro

*Estas reglas son similares a las de Danelaw en la variante de la Campaña de Wessex.*

Cuando los Vikingos llegan a tierra empezará un grave periodo de crisis.

Los Vikingos pueden ganar la partida estableciendo su hegemonía sobre las tierras y forjando el nuevo **Danelaw**.

Tras su llegada, el juego finalizará en 8 rondas, ¡pase lo que pase! Tanto un Conde puede ganar el Reino o la zona de Danelaw puede ser invadida. *Es un momento tenso para los anglosajones.*

