



Las Aldeas

Las Aldeas de un Condado pueden ser conquistadas, o saqueadas y perdidas.



Al ser un gran Lord estás bien seguro detrás de tus paredes y fortificaciones, pero el resto de tu sociedad anglosajona habita dispersa por las tierras en aldeas agricultoras.

Te dedicas a proteger tus Feudos más preciados y las localizaciones más estratégicas de tu Condado con fortalezas, caminos cuidados y torres de vigilancia...pero, ¿cuán bien puedes proteger al resto de tus tierras de incursiones tanto Vikingas como de otros Condes?

Aldeas

En esta variante cada Conde colocará **10 Cubos** de su color frente a su Condado al inicio de la partida. Representarán sus **Aldeas** agricultoras en su Condado.

Tus oponentes pueden **atacar** e intentar conquistar o quemar tus Aldeas. Cuando las 10 Aldeas hayan **caído**, tu Condado habrá perecido sin bienes materiales ni humanos.

Atacando las Aldeas

En esta variante se ofrece un **nuevo** tipo de Ataque.

Adicionalmente al ataque de Torres, Incursiones a Feudos y Asedios a Castillos, un Conde podrá atacar a las Aldeas de un rival. **Cada punto de daño** que traspase a las fuerzas defensoras conquistará o destruirá 1 Aldea.

Esas Aldeas **no están protegidas por las Torres**, por lo que los jugadores pueden colocarlas frente a sus línea de Torres.

El Conde que consiga perpetuar un ataque deberá elegir si quiere conquistar las Aldeas o quemarlas. Por tanto, podrán tanto coger esas Aldeas que acaban de golpear para colocarlas junto a las suyas...o bien, retirarlas del juego si su deseo es quemarlas.

Los **Vikingos** también podrán atacar las Aldeas, aunque ellos **solo** saquearán y quemarán esas aldeas, eliminándolas del juego.

Las Aldeas **no** pueden reconstruirse. *De nada sirven las granjas y chozas sin sus aldeanos y su ganado.*

Lo que sí podremos hacer es conquistar Aldeas de otros Condes para aumentar el número de Aldeas bajo el control de nuestro Condado. No hay límite de Aldeas que puedas poseer.

Cuando un Condado se quede **sin Aldeas** sufrirá una penalización. Esta penalización será **permanente** y prohibirá que ese Conde pueda conquistar otras Aldeas, aunque sí podrá seguir quemándolas. *Tu sociedad feudal se ha alejado del resto y no será capaz de integrar nuevas Aldeas en el Condado.*

Condados acabados

Cuando la última Aldea de un Conde se pierde, ¡éste deberá **descartarse** de todas las cartas de su Mano excepto 1!

A partir de ese momento solo **podrá tener 1** carta en la Mano. Si en cualquier momento tuviera más de una, deberá elegir inmediatamente qué carta desea preservar y descartar el resto boca abajo.

Por ejemplo, al final de un Turno, si el Conde ya tenía 1 carta, deberá entonces elegir cuál de esas 2 prefiere conservar. De forma similar, ante un Banquete, tras robar, deberá mantener solo 1 de las cartas.

La pérdida de los nobles y los aldeanos han derrumbado nuestra sociedad y economía. Aun así, seguimos teniendo honor y un par de brazos, castillos y algunos nobles aliados...¡para continuar batallando contra la tiranía! Incluso si tu Gran Salón - tu Mano - ha sido vaciada de la multitud de nobles anglosajones que solían pasear alrededor de la mesa, debemos seguir con nuestro destino.

Notas del desarrollo:

Los jugadores pueden poner sus Aldeas frente a sus Torres. Así podremos representar que son vulnerables y que están alejadas de las defensas de nuestro Condado, además de facilitar que tus rivales puedan calcular cuantas Aldeas quedan en tu bando.

Las Aldeas cambiarán de lado, siendo conquistadas y reconquistadas por diferentes Condes. Así, el color de las Aldeas solo nos indicará quien fue el fundador inicial de la Aldea. Puede incluso ser vergonzoso ver como otro Conde posee muchas de las Aldeas que controlabas tiempo atrás.

No será fácil eliminar por completo las Aldeas de un Conde. Aunque comience con 10 Cubos, podrá ir conquistando otras para reemplazar las que haya perdido.

Aunque la penalización por perder tus Aldeas pueda ser incapacitante, puede ser un mero inconveniente dependiendo de la situación actual de tu Condado y el tipo de mazo que estés usando.

Debemos tener en cuenta que esta situación es más habitual al final de la partida, cuando los Condes suelen tener menos cartas en la Mano. Aun así, es una seria limitación a la hora de operar correctamente con tu Condado.

Usar estrategias que se dirijan a destrozarse las Aldeas rivales cambiará tu forma de juego y no siempre asegurará una victoria. Algunos Condes pueden ganar incluso cuando hayan perdido todas sus Aldeas. Aunque podamos ver las Aldeas como un objetivo más de nuestros futuros ataques, en la práctica se comportan más como un nuevo camino para estrategias alternativas.

Jugando a las Aldeas con la variante de Barones.

Aunque pueda ser lioso, podemos jugar a ambas variantes a la vez. En lugar de usar 10 Cubos de Barón y 10 Cubos de Aldeas (¡serían todos los Cubos del juego!), se emplearán 4 Barones y 8 Aldeas. Aunque solo dejemos 8 Cubos para ser enviados a los Vikingos, suelen ser suficientes. Cabe recordar que, a medida que la partida avanza, se recuperarán en muchos casos, Cubos de Barón y de Aldeas.

Los Cubos de Barones deberán ser colocados cuidadosamente sobre la mesa para no confundirlos con las Aldeas.

