Los Barones

Nuevos retos para 2+ jugadores, aún mejor con 3-4 Condes.

**__Thane__: Hace referencia a un título nobiliario usado en el Reino de Escocia en la Edad Media que no posee traducción al castellano, por lo que nos referiremos como "barón" en estas reglas.*

El mundo no se sustenta solamente con nobles. La vasta mayoría de anglosajones vivían en pequeñas aldeas, donde residían gran parte de los recursos del reino. Este corazón de la sociedad anglosajona ha pasado desapercibido en muchas ocasiones, por lo que podemos tomar ventaja de ello y enviar a nuestros plebeyos a defender en nuestro nombre nuestro condado.

Condiciones de victoria:

Las condiciones de victoria normales de Ortus Regni siguen vigentes.

Barones (Cubos de colores):

Cada Conde empieza la partida con 10 de sus cubos, que representarán sus Barones, los bravucones más intimidantes de la era anglosajona que controlaban el Condado

Los Condes pueden mandarlos a los Condados de su reino para intentar gobernar las tierras.

Resumen del juego en Barones:

- Los Condes pueden avanzar o retroceder sus Barones **gratuitamente** en su turno.
- Los Condes pueden Atacar a los Barones de otro Conde que estén **avanzados** por el Condado.
- Al inicio de tu turno, si tienes **más** Barones avanzados que el resto de Condes controlas los Condados y puedes usar su Acción especial, si así lo deseas.
- Usar la **Acción de los Barones** te permite elegir **una** carta de tu Bandeja de Madera y colocarla en tu Mano. Cuenta como **Acción de Turno**.

Reglas de los Barones:

Todos los Condes empiezan con 10 Barones que pueden ser atacados por el rival.

No puedes avanzar a tus Barones en **el primer turno**, como tampoco puedes Atacar en tu primer turno.

Durante tu turno puedes avanzar o retroceder Barones a tu gusto. Esta acción es gratuita, como colocar Torres o Guarniciones.

Al **inicio** de tu turno, si tienes más Barones avanzados que tus rivales podrás elegir usar la **Acción especial de los Barones.**

Nótese que, incluso si eres el afortunado de poder usar la habilidad especial, podrás retirar tus Barones tras usarla, antes de acabar tu turno. Tus Barones no se quedarían atrapados ahí fuera, incluso aunque tengas el control al inicio del turno.

No hay penalizaciones por perder a los 10 Barones, pero tampoco podrás crear nuevos Barones.

Reglas de Combate de Barones:

Un nuevo tipo de Ataque estará disponible en esta variante.

Ahora podemos **seleccionar** a los **Barones** que cualquier Conde tenga **avanzados** por los Condados como objetivo (en lugar de Torres, Incursiones o Asedios).

Tras declarar un ataque a los Barones de otro Conde y llamar tus fuerzas a la Batalla, el Conde defensor podrá llamar a sus propias fuerzas para defenderse ya que las **Torres no** protegen a los Barones que estén avanzados.

Un ataque a los Barones es similar a atacar Torres. Cada punto que **reciban** los Barones hará que uno de ellos sea eliminado, **retirando un Cubo**.

¡Incluso un Conde puede conducir a los Vikingos a atacar a los Barones de un Conde rival!

Acción especial de los Barones:

Si al **inicio** de tu turno (antes de que puedas avanzar más Barones como acción gratuita) tienes **más Barones avanzados** que tus rivales, podrás usar la Acción especial. Incluso si solamente tienes 1 Barón fuera pero nadie más ha avanzado ninguno, tendrás la acción disponible.

Para usar su poder debes invertir tu Acción de turno.

Podrás coger de nuevo tu Bandeja de Madera para obtener de allí la carta que desees y colocarla en tu Mano.

Recuerda que las 24 cartas que compongan tu mazo no estarán disponibles para cogerlas, ya que no estarán en la bandeja.

Notas del desarrollo:

Los Condes pueden colocar sus Cubos en el centro de la mesa para indicar que los están avanzando a explorar los Condados. Por otro lado, los que no hayan sido avanzados estarán en un montón a la derecha de tu Condado. Cuando los Barones son eliminados en Combate, puedes permitir que el contrincante se quede con Cubos como trofeo.

El número de Barones que mantengas tiene importancia táctica. Mientras todos tengáis el mismo número de Barones podéis bloquearos unos a otros avanzándolos por igual, pero cuando tu reserva baje te verás incapaz de bloquear a otros si solo pretendes avanzar más Barones.

La variante de los Barones también es interesante para aquellos Condes que estén arrinconados, ya sea por no poder Legar o por buscar una carta de Aliados de forma desesperada, ya que puede que una avanzadilla le solucione el problema. Además, el tipo de ataque adicional puede ser usado para distraer las fuerzas de otros Condes de sus tierras natales.

En la práctica, no nos faltarán Cubos para mandar como Emisarios, ya que solo 10 serán utilizados como Barones en la variante.

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, en orden de juego, pudiéndose conservar la Mano Inicial si se desea.