



Rebelión

Variante semicooperativa, cooperativa o solitaria de enfrentamiento contra el Rey.



¡Cuando te alzas contra la soberanía de tu señor estás arriesgándolo todo! ¿Es posible que lo consigas? El dado ya ha sido lanzado y ahora tu destino está escrito: puedes derrocar a ese hombre con corona o ser desterrado del reino.



Nota: Aunque esta variante propone un modo solitario, también contamos con una aplicación gratuita que ofrece una mayor y más profunda experiencia solitaria. La aplicación, compatible con PC, Mac y Linux, se encuentra en: <http://ortusregni.com/software>

El Rey

En esta variante te enfrentas al Rey de Wessex

Él posee recursos y poderes casi **ilimitados** a su disposición.

No está todo perdido... tu esfuerzo implacable y un poco de suerte puede llevarte a la victoria que será recordada en los anales de la historia. *Otros Condes ya se enfrentaron a Reyes y salieron victoriosos.*

Juego semicooperativo

En este modo de juego los Condes **no** podrán atacarse entre ellos hasta que el Rey haya caído. **Tras la caída** del Rey, los jugadores interactuarán como en una partida normal de Ortus Regni.

Mientras el Rey siga en pie los Condes no podrán atacarse ni en **Batalla** ni con **Política**.

La **Catedral** solamente bloqueará la acción de **Legar** a los Condes si es el Rey quien la posee. Todas las cartas de **La Iglesia Decide** serán **elegidas** por el jugador que esté combatiendo contra el Rey.

Aunque tras la muerte del Rey...¡solamente un Conde podrá alzarse y apoderarse del Reino! **Las condiciones habituales** de victoria pasarán a estar en juego. La propia carta de Rey pasará a estar **disponible**, para ser reclamada con el uso de Estandartes.

¡A rey muerto, rey puesto!

Juego cooperativo

En este modo de juego **solo** deberemos vencer al Rey. Una vez haya caído, los jugadores **ganan** y la paz vuelve a la tierra. Del mismo modo que en el semicooperativo, los Condes no pueden atacarse mientras derrotan al Rey.

Tras la Rebelión, un sobrino del Rey es coronado y los victoriosos Condes toman la regencia hasta que ese sobrino tenga la edad suficiente.

Juego solitario

Enfrentarse al Rey en solitario es una peligrosa hazaña, contando con tu único Condado como recurso. Aunque si el resto de Condes se mantienen al margen de la lucha, dejando al Rey desamparado ¿puede que lo consigas?

Preparación y alterando la fuerza del Rey.

El Rey es jugado a través de un mecanismo simple. Empezará con:

- ♦ Un Condado básico.
- ♦ Tantas Torres como jugadores iniciales +1.
- ♦ La **Carta del Rey** con un número de **Infantería invencible** que formará su **Guardia Real** igual al número de jugadores. Así, colocaremos tantos cubos como jugadores, *representando las inexorables fuerzas armadas que solo el Rey puede llamar.*
- ♦ Un pequeño mazo de cartas seleccionadas que formarán su **Mente**.

Todos los elementos de este esquema pueden ser alterados. Los elementos más flexibles para ser modificados son el número de Torres y el tamaño de la Guardia Real.

El Condado del Rey.

El Rey empieza con un **Palacio**, habitado por un **Lord Príncipe**, así como un **Castillo**. También comienza con un número de **Torres** igual al número de jugadores +1.

Así, en una partida de 2 jugadores el Rey contará con 3 Torres iniciales. El Rey **jamás** construirá más Torres *ya que es un personaje confiado.*

La Guardia Real del Rey

La principal arma del Rey es su Guardia Real.

La Guardia Real es una fuerza **permanente** y un peligro perpetuo para ti. También será la barrera a la que tendrás que superar si quieres ver la cara del soberano. La Guardia Real incluye la Carta del Rey, jugada de la forma habitual, y el número de Infantería que haya sido seleccionado y que serán invencibles en batalla, *puesto que llamará a refuerzos cada vez que caiga un soldado.*

Coloca tantos **Cubos** del color del Rey como jugadores empiecen la partida. De esa manera, en una partida a 2 jugadores colocaremos 2 cubos al lado de la Carta del Rey para formar su Guardia Real (sumarán una fuerza de 3 puesto que el Rey también entrará en combate).

Siempre deberás llamar al combate suficientes fuerzas para "superar" la Guardia Real y poder dañar a los bienes del Rey.

Cuando el Rey desarrolle su Condado, los rebeldes deberán acelerar el paso pues pueden ser rápidamente aplastados si se demoran en exceso.

Preparando al Rey

El Rey será **colocado** en la mesa como si de un Conde se tratara. Tras determinar el jugador inicial (entre los jugadores), el Rey se colocará a la derecha de los Vikingos, pasando a ser el último "jugador" en la mesa, **antes** de los Vikingos.

Todo lo expuesto puede ser modificado: tanto la composición de su Condado, el número de Torres o el tamaño de su Guardia Real. Incluso podrás modificar la Mente del Rey.

A continuación proponemos un seguido de situaciones iniciales para diversos números de jugadores para que tengáis una referencia.

El Condado del Rey:

- 1 Palacio con un Lord Príncipe
- 1 Castillo sin Lord

Tantas Torres como jugadores +1. Por lo que tendrá 2 Torres en una partida en solitario y 3 Torres si juegan 2 Condes, etc.

La Carta del Rey + Cubos por valor igual al número de jugadores. Así pues, en una partida solitaria tendrá una fuerza de 2 (incluyendo al propio Rey), y de 3 si juegan 2 rebeldes.

Nótese que el esquema inicial de Torres y de fuerza de combate del Rey tienen un producto idéntico.



La Mente del Rey

En el Turno del Rey se usará el Mazo de la **Mente** para determinar qué acciones llevará a cabo. Una carta de su mazo será revelada y se llevará a cabo.

Se trata de un **pequeño mazo formado por 11 cartas**. Se usará un set completo de Conde para crear al Rey y darle un color al personaje.

Cada Carta de Conde en su Mente tiene un significado especial.

Las cartas que se roben de este mazo pasarán a formar su pila de descartes. Tras agotar el mazo mezclaremos los descartes de nuevo para volver a usarlas.



3 Campeones
Atacar a un Conde



Traición
Traicionar a un Conde



2 Campos
Coloca un Campo de la Bandeja de Madera del Rey



Intriga
Intrigar a un Conde



Mercado
Coloca un Mercado o un Campo de la Bandeja de Madera del Rey



Monje
El Rey envía 2 cubos como Emisarios a los Vikingos



Castillo
Coloca un Castillo de la Bandeja de Madera del Rey



Vassallo
Coloca esta carta como Lord Vasallo



Príncipe

(si ha muerto previamente) -
Coloca esta carta como Lord

Colocando Propiedades, Castillos y Lores

Cuando la Mente del Rey roba un **Campo** deberás descartarlo en la pila de descartes y coger un Campo de la Bandeja (donde depositamos las cartas no usadas) para colocarlo en su Condado. Añadiremos ese Campo al Palacio o junto a otros Campos y Mercados si los hubiera. Cuando no queden Campos en la bandeja, ignora esta carta.

Cuando la Mente del Rey roba un **Mercado** deberás descartarlo en la pila de descartes y coger un Mercado de la Bandeja de Madera para colocarlo en su Condado. Si el Rey ya posee un Mercado robaremos un Campo en su lugar. Añadiremos ese Mercado al Palacio o junto a otros Campos y Mercados si los hubiera.

Cuando la Mente del Rey roba un **Castillo** deberás descartarlo en la pila de descartes y coger un Castillo de la Bandeja de Madera para colocarlo en su Condado. Cuando no queden Castillos en la bandeja, ignora esta carta.

Cuando la Mente del Rey roba un **Vasallo** deberás colocarlo en un Castillo o Palacio que esté disponible. La carta irá directamente al Condado y no será descartada hasta que el Vasallo sea eliminado. Cuando no queden Castillos o Palacios por habitar, ignora esta carta.

Si el **Lord Príncipe** es asesinado será llevado a la pila de descartes. Puede que vuelva a ser revelado tras barajar la pila. En ese caso, se procederá del mismo modo que con la carta de Vasallo ya comentada.

Cuando el Rey usa la Política

Revela un cubo de la Bolsa Vikinga para determinar contra qué Conde llevará a cabo la Política (Traición o Intriga). Deberás retirar los cubos del Rey para robar de forma correcta y devolverlos a la bolsa antes del turno de los Vikingos.

Traición - La primera prioridad del Rey es cometer Traición contra los Lores del Condado. Elegirá, en el orden que aparecen en las Reglas, al Príncipe, Vasallo, Campeón y Monje. Si no hubiera Lores, iría a por los Mercenarios. Como última opción, el Rey atacará a las cartas de la Mano.

Si el Conde objetivo no tiene **nada** de lo nombrado, seleccionaremos otro Conde con la Bolsa.

Intriga - La primera prioridad del Rey es cometer una Intriga contra los Feudos que tengan la combinación de Campo + Mercado. Si no existe esa combinación, el Rey preferirá, en este orden: la Catedral, el Feudo que tenga un mayor número de Propiedades (prefiriendo el máximo de Campos). Si no hubiera Propiedades, el Rey seleccionará a los Mercenarios, dejando como último objetivo la Reserva de Ejércitos del Conde.

Si el Conde objetivo no tiene **nada** de lo nombrado, seleccionaremos otro Conde con la Bolsa.

Resolviendo las decisiones del Rey

Batallas

El Rey **siempre** llamará a batalla a todas sus fuerzas, ya sea el atacante o el defensor del combate.

Cuando la carta de **Campeón** sea robada de su **Mente**, ¡el Rey querrá atacar a un Conde rebelde!

- ◆ Roba un cubo de la **Bolsa Vikinga** para determinar que Conde será atacado por el Rey. Previamente, deberías retirar los cubos del Rey, metiéndolos de nuevo antes del turno de los Vikingos.
- ◆ Roba una Carta de **Justa** para determinar cómo atacará el Rey.



Carta Sin suerte

El Rey atacará a las Torres del Conde objetivo



Carta de Justa de Vasallo

El Rey cometerá una Incursión en el Condado del jugador objetivo



Carta de Justa de Príncipe

El Rey cometerá un Asedio al Palacio (o mayor Feudo) del Conde objetivo

El mayor Feudo en el Condado es el que contenga más cartas, contando al Lord que lo habite.

Si el ataque deseado no es posible para el Rey, lo cambiaremos de este modo:

Torres > Incursión > Asedio
Incursión > Torres > Asedio
Asedio > Incursión > Torres

El ataque deseado **no es viable** si no existe objetivo; si no hubiera Torres o Propiedades para la Incursión.

El ataque deseado **no es posible** si el Rey no tiene fuerza suficiente. Por ejemplo, si las Torres **absorben** todo el daño en una Incursión o cuando no llegan 2 puntos de daño a un Castillo o 3 a un Palacio si cometemos un Asedio.

Este cálculo **no tiene en cuenta las fuerzas defensoras que vayan a ser llamadas** por el Conde. De este modo, el Rey intentará asediar un Palacio si al menos 3 puntos de daño superan las Torres. Aun así, el defensor podrá defenderse en batalla para salvar al objetivo.

Rescates y Lores

El Rey es demasiado orgulloso para Rescatar los Lores que hayan sido capturados, aunque **sí aceptara Rescates** para los que capture él. Las Propiedades que consiga como Rescate serán colocadas junto a su Palacio o, si no existiera, con su mayor Feudo. Como excepción, los Campos y los Mercados siempre deberán agruparse a otros Campos o Mercados.

Política

Puedes intentar cometer **Traición** contra los Lores del Rey, o **Intriga** sobre sus Propiedades.

El Rey no tiene una Mano contra la que usar Traición, *puesto que su corte es demasiado leal*.

Cuando intentes atacar políticamente al Rey, deberás robar una **Carta de Justa** para determinar si tiene Aliados. Si revelas una **Carta Sin suerte** no podrá bloquear tu ataque, pero las **Cartas con valor** le permitirán protegerse.

Si se iniciara una **Disputa Política**, tanto por el uso de Política contra el Rey o como defensa frente a ellas, el Rey siempre **empezará** jugando los **Lores Vasallos** que posea. Si no tuviera, pasaríamos a robar cartas del Mazo de Justas para determinar si tiene Vasallos disponibles. Si sale una carta con valor podrá llamar a un Vasallo mientras que una Sin suerte simboliza que se ha quedado sin Vasallos por el momento.

De este modo, las Políticas contra el Rey tendrán un ratio del 50/50 de éxito. En el peor caso, si tiene Lores Vasallos, podrán intentar salvarlo y será más difícil superarlo.

Lógica de caso extremo

Como filosofía, cuando tengamos en mente una duda de cómo manejar el comportamiento del Rey, debemos pensar "¿qué haría yo en mi Condado?" y, así, tendremos la mejor respuesta posible.

Como ejemplo, si el Rey usa Intriga sobre un Campo + Mercado de un Conde... y solamente posee un par de Castillos en su poder, no deberías separar la combinación de esas Propiedades sino mantenerlos juntos en un mismo Castillo. O, si el Rey tiene 2 Castillos y uno tiene un Vasallo mientras que el otro no tiene Lord, esas Propiedades deberían colocarse **en el Castillo sin Lord**, ya que así evitamos que un rival pueda usar **Traición**. Por supuesto, posteriormente, el Rey podrá colocar un Lord Vasallo en ese Feudo.

Tapete plegable e imprimible

Siempre hemos ofrecido una alternativa imprimible para nuestros tapetes y variantes. En esta ocasión ¡creemos que hemos encontrado una forma elegante de vestir al Rey para cuando hay una Rebelión

Ofrecemos un PDF que puede ser impreso y doblado de esquina a esquina - por la parte larga - para dar al rey un pequeño marco. Este tapete será colocado frente a sus Torres y decorará un poco ese intento de destrone que estáis cometiendo.

En este tapete hay un espacio para la Carta de Rey - que poseerá desde el principio - y círculos para indicar el tamaño de su Guardia Real.

Aquí puedes ver la disposición del tapete.



Aquí podéis observar la preparación del Rey en un juego a 2 jugadores en Rebelión: el Rey posee 2 Infanterías, 3 Torres y un Palacio con su Lord Príncipe más 1 Castillo sin Lord.

La Mente del Rey está localizada a la derecha y el Mazo de Justas está cercano para facilitar su uso. Finalmente, deberemos colocar la Bandeja de Madera cerca, para cuando tengamos que coger Campos, Castillos o Mercados y añadirlos a su Condado. Nótese como el Rey fue colocado a la derecha de los Vikingos, siendo el último jugador antes de ellos.

Notas del desarrollo:

El poder de la Guardia Real es la fuerza clave sobre la mesa.

Esa fuerza permanente será devastadora en numerosas batallas a la vez que molesta cuando intentes dañar al Rey.

Incluso cuando el Rey esté moribundo su Guardia Real asegura que siga siendo peligroso.

Es importante derrumbar sus Torres de forma temprana, ya que él no podrá reconstruirlas y te permitirá atacar más fácilmente a sus Feudos.

La Política contra el Rey puede ser algo muy tenebroso, ya que siempre tiene oportunidad de ganar el conflicto. Por eso, intentar quitar un par de Lores Príncipes y Vasallos, así como robarle un par de Capos puede cambiar el destino del bando Rebelde.

El honor entre los rebeldes dependerá del modo de juego. Incluso en el modo cooperativo, los Condes podrán intentar convencer a sus compañeros para librar las batallas por ellos y así no arriesgar sus preciadas posesiones. Ningún Conde desea ser pasado por la espada y ver al resto de aliados sobrevivir en el enfrentamiento.

En el modo semicooperativo las cosas se tornarán interesantes cuando el Rey caiga, ¡puesto que tenéis que enfrentaros entre vosotros! Algo parecido al "*Dilema del Prisionero*" ocurrirá. ¿Preferirás sumar tus fuerzas para derrocar al Rey? ¿O prefieres hacerte atrás aunque con ello puede que conduzcas a la muerte de todos los rebeldes?

En el modo semicooperativo no es inusual ver al Rey salirse con la suya, derrotando a Condes pendencieros.

