



Reglas de Torneo

“Dos turnos, dos Torres”



Condiciones de victoria:

Las condiciones de victoria normales de Ortus Regni siguen vigentes.

La regla de "Dos turnos, dos Torres":

- Un Conde no podrá atacar ni usar Intriga o Traición a otro jugador durante los primeros dos turnos.
- Cada Conde comienza con 2 Torres en juego.

Notas del desarrollo:

Antes de comenzar, los Condes prepararán su mazo de 24 cartas. Adicionalmente elegirán 2 adicionales que serán sus 2 Torres iniciales.

El Marcador Negro de los Vikingos funcionará de la forma habitual, ayudando así a los Condes a saber cuándo pueden comenzar los ataques, las Intrigas y Traiciones. Cuando el **tercer Marcador** se adelante, se abre la veda.

De este modo, la regla "*Dos turnos, dos Torres*" intenta tanto limitar el peligro de eliminaciones muy prematuras de algún Conde como intentar impulsar el juego a una situación más avanzada y madura de forma rápida, acercando más la experiencia a un juego multijugador que a un simple duelo.

Secuencia de juego para "El mejor de 3" o "El mejor de 5":

En partidas a "el mejor de" los jugadores deberán usar las siguientes condiciones.

El Conde ganador deberá jugar la siguiente ronda con el mismo mazo con el que acaba de ganar. En cambio, el perdedor puede retirarse y reformular su mazo para mejorar en la siguiente ronda.

Reglas de Torneo y partidas Multijugador:

La regla de "*Dos turnos, dos Torres*" puede ser aplicada de forma sencilla a partidas de cualquier número de jugadores, acercando la experiencia multijugador de forma más temprana y evadiendo posibles muertes prematuras.

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.

