

## JUSTAS

Para iniciar una Justa, lanza un Estandarte en el centro de la mesa como Acción. La Justa comienza en sentido horario, empezando por el jugador de la izquierda del organizador de la Justa.

Cada Conde debe tomar dos decisiones:

- 1 Seleccionar una Propiedad o Castillo de su Condado para apostararlo en el torneo. Un Conde no deberá apostar nada si su única Propiedad existente es un Castillo.
- 2 Debe decidir qué participante quiere enviar a la Justa. Para ello debe seleccionar un Lord de uno de sus Castillos o bien jugar cualquier carta boca abajo directamente de su Mano al centro de la mesa.

Un Conde puede optar por no asistir a la Justa jugando un Estandarte. En este caso no deberá apostar ni presentar a su participante. Incluso el organizador de la Justa puede jugar un segundo Estandarte para no participar en su Justa.

Llegados a este punto, se deben revelar las cartas que hayan sido jugadas desde la Mano como participantes. Tras esto se repartirán 2 cartas a cada jugador que serán colocadas al lado de su participante.

La Justa se resuelve como una sencilla partida de póker. Los Príncipes son las cartas de mayor valor y luego van los Vasallos, mientras que los Campeones se consideran comodines y pueden ser usados como Príncipes o Vasallos. Ninguna otra carta tiene valor durante la Justa. 3 iguales vencerá a 2 iguales, que vencerá a una carta alta.

Los empates son resueltos con una ronda independiente de "carta alta" entre los jugadores que hayan empatado. Se les dará una única carta independiente a las anteriores para declarar al vencedor. Si sigue el empate se iniciará otra ronda independiente de "carta alta".

El ganador de la Justa recibirá todas las Propiedades y Castillos apostados y los colocará en su Condado. Todas las cartas jugadas desde la Mano así como los Lores que no hayan sido los vencedores del torneo deberán ser descartados inmediatamente.

## EJEMPLOS DE MAZOS BÁSICOS

Estos mazos han sido diseñados para partidas a 2 jugadores.

| Mazo de Campos y Ejércitos | Mazo de Lores | Mazo de la Iglesia y los Emisarios | Mazo de Política |
|----------------------------|---------------|------------------------------------|------------------|
| Campos 6                   | Castillos 5   | Castillos 5                        | Castillos 4      |
| Iglesia 1                  | Iglesia 1     | Catedrales 4                       | Iglesia 1        |
| Mercados 6                 | Príncipes 2   | Príncipes 2                        | Príncipes 2      |
| Príncipes 4                | Vasallos 4    | Vasallos 5                         | Vasallos 5       |
| Estandartes 2              | Campeones 4   | Monjes 6                           | Traiciones 5     |
| Banquete 2                 | Estandartes 5 | Estandartes 2                      | Intrigas 5       |
| Aliados 5                  | Aliados 5     | Aliados 4                          | Estandartes 5    |
|                            |               |                                    | Alliados 5       |
| Total= 24                  | Total = 24    | Total = 24                         | Total = 24       |

## VIKINGOS

### El Temporizador Vikingo

Mientras los Vikingos se acerquen y tras cualquier Ronda de juego donde no se haya realizado ningún ataque entre los Condes, deberemos desplazar 1 Marcador Negro al frente del Mazo de Vikingos. Tan pronto como los 8 Marcadores estén frente al mazo, los Vikingos entrarán en juego.

Cuando un combate sea llevado a cabo deberemos mover el Marcador Blanco al frente (o dejarlo si ya está allí). Los combates enlentecen la progresión de los Vikingos.

Si el Marcador Blanco ha sido movido al frente, en el Turno de los Vikingos deberemos devolverlo atrás en lugar de avanzar un Marcador Negro.

Cuando los Vikingos entren en juego todos los Marcadores podrán ser retirados.

### La llegada de los Vikingos

El tamaño de las fuerzas vikingas, al llegar a la partida, será igual al número de jugadores que empezó la partida más uno (N+1 Cartas de Vikingos).

Al inicio de cada Turno de los Vikingos, deberemos robar una nueva Carta de Vikingos y añadirla a las fuerzas existentes. Si los Vikingos suman más cartas que jugadores hayan empezado la partida, pasarán a estar activos ese turno y atacarán de nuevo.

### Controlando al Ejército Vikingo

En cualquier Turno en el que los Vikingos estén activos deberemos usar la Bolsa para determinar qué Conde dirigirá el ataque y controlará a los Vikingos ese turno.

Cogeremos un Cubo de la Bolsa para determinar el Conde que controlará a los Vikingos ese turno. Ese jugador llevará a cabo un ataque hacia quien quiera y del modo que quiera (puede decidir no atacar). Cuando los Vikingos ataquen, lo harán con toda su fuerza y ningún Conde puede ofrecerles ayuda. Los Vikingos nunca incautan, capturan ni aceptan Rescates ni tampoco podrán ser atacados de forma directa por los Condes.

### Emisarios para los Vikingos

Vasallo – 1 Cubo extra en la Bolsa.

Monje – 2 Cubos extra en la Bolsa.

Mueve 1 Marcador Negro al frente cada vez que un Emisario sea enviado a los Vikingos.

Los Emisarios pueden seguir siendo enviados a los Vikingos después de su llegada, pero no hará falta avanzar ningún Marcador.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Recuerde que su primera partida en *Ortus Regni* será más didáctica que competitiva.

- ♦ Prepare un Mazo de Conde con 24 cartas de tu bandeja de madera (excluyendo el Palacio).
- ♦ Coloque su Carta de Palacio frente a usted en la mesa.
- ♦ Un Cubo será revelado de la Bolsa para determinar el jugador inicial.
- ♦ Coloque a los Vikingos y sus Marcadores a la derecha del jugador inicial.
- ♦ Cada jugador debe robar 5 cartas como Mano inicial.
- ♦ El jugador inicial lleva a cabo su turno y se procede en sentido horario.

Serás expulsado de la partida si no tienes Castillos, Palacio o algún Feudo, o cuando seas incapaz de robar al final de tu turno por haber acabado tu Mazo de Conde.

## EL TURNO

Un Conde no está obligado a realizar una Acción en su turno, pero debe robar una carta para finalizar su Turno.

- ♦ Realice 1 Acción.
- ♦ Juegue cualquier número de Torres o coloque cualquier cantidad de Cartas de Ejército como guarnición en los espacios disponibles, en cualquier momento de su turno.
- ♦ Robe 1 carta de su Mazo de Conde, esta acción es obligada y terminará su Turno actual. Si un Conde no dispone de cartas para robar, entonces se considera que su historia ha terminado y será expulsado del juego.

## ACCIONES

- ♦ Jugar una Carta de la Mano: colocar una Propiedad o Castillo en la mesa; nombrar un Lord colocando una Carta de Personalidad sobre un Castillo; colocar una Carta de Mercenario en la mesa; o jugar una Carta de Política (por ejemplo: Banquete, Estandarte, Traición o Intriga).
- ♦ Atacar a otro Conde en forma de: una Incursión a alguno de sus Feudos, un Asedio a alguno de sus Castillos o atacando directamente a sus Torres.
- ♦ Reclutar del Mazo de Ejércitos, lo cual solo será posible si se posee al menos 1 Campo.
- ♦ Enviar un Vasallo o Monje desde la Mano como Emisario a los Vikingos.
- ♦ Usar la habilidad especial del Monasterio para forzar a otro Conde a revelar su Mano.

## COMBATE

### Tres Tipos de Ataque

- ♦ **Atacar a las Torres:** En este ataque todo el daño será enfocado hacia las Torres de un Condado. Cuando son atacadas de este modo, las Torres no absorben daño como lo hacen en Incursiones o Asedios. Una Torre caerá y será descartada si recibe 1 punto de daño por no ser absorbido por las fuerzas defensoras que hayamos podido desplegar. Este es el único modo de destruir las Torres defensivas de un Condado. Cuando las Torres sean destruidas en este tipo de ataque, el Conde defensor puede elegir qué Torre desea destruir. Las Torres nunca pueden ser capturadas o incautadas ni pueden ser ofrecidas como Rescate.
- ♦ **Incursión en un Feudo:** En este ataque el objetivo será las Propiedades que estén anexadas a un Castillo o Palacio en particular. Cualquier Campo, Iglesia, Mercado o Catedral que se encuentre en el Feudo objetivo serán vulnerables. El Castillo se mantendrá indemne incluso si nuestro daño sobrepasa el necesario para destruir las Propiedades. El daño será distribuido en primer lugar por las fuerzas desplegadas. En segundo lugar las Torres que posea el Condado absorberán 1 punto de daño y las Propiedades sufrirán el daño restante. Todas las Propiedades serán destruidas y descartadas si reciben 1 punto de daño. Cuando las Propiedades sean destruidas en una Incursión, el Conde defensor puede elegir cuál de ellas será destruida y cuales quedarán en pie.
- ♦ **Asedio a un Castillo:** En este ataque todo el daño será enfocado hacia un solo Castillo, el corazón del Feudo. El daño será distribuido en primer lugar por las fuerzas desplegadas. En segundo lugar, las Torres que posea el Condado absorberán 1 punto de daño y el Castillo sufrirá el daño restante. Un Castillo será destruido y descartado si recibe 2 puntos de daño, mientras que 3 puntos de daño serán necesarios para derrumbar un Palacio. Cuando un Castillo es destruido, todas las Propiedades anexadas a él perecerán y serán descartadas con él.

## RESULTADOS DEL MAZO DE BATALLA

- ♦ **Batalla Normal:** Cuando esta carta es revelada, el daño de la Batalla será distribuido en ambos bandos de forma tradicional. El atacante será el primero en distribuir su daño y luego será el turno del defensor de hacer lo mismo. Todos reciben daño.
- ♦ **El Atacante Gana:** Cuando esta carta es revelada, solo el daño causado por el atacante será distribuido por el defensor. No se envía daño al atacante. Todos los Lores que el defensor haya llamado al Combate serán capturados pero podrán ser Rescatados.
- ♦ **El Defensor Gana:** Cuando esta carta es revelada, solo el daño causado por el defensor será distribuido por el atacante. No se envía daño al defensor. Todos los Lores que el atacante haya llamado al Combate serán capturados pero podrán ser Rescatados.
- ♦ **La Iglesia Decide:** Cuando esta carta es revelada, el Arzobispo puede decidir si el Combate se resolverá de forma Normal, el Atacante Gana o el Defensor Gana. Si no hay Catedral en juego, el jugador que posea más Iglesias decidirá el resultado de la Batalla (si hay empate se resuelve como Batalla Normal). Si no hay Arzobispo ni Iglesias el resultado será de Batalla Normal.

Si durante alguna Batalla, el defensor decide no llamar a nadie a la misma, entonces no será necesario revelar una Carta de Batalla, el atacante simplemente inflige su daño y el defensor lo distribuye en las Torres, Propiedades o Castillo dependiendo del tipo de ataque

## DISTRIBUCIÓN DEL DAÑO DE LAS FUERZAS DESPLEGADAS

- ♦ La **Carta del Rey** recibe 1 punto de daño en el Combate y nunca puede ser asesinado o descartado. Si el Rey ha sido usado debería ser el primero en recibir daño.
- ♦ Las **Cartas de Personalidades** (Vasallos, Campeones, Monjes o el Príncipe) que hayan sido jugadas desde la Mano al Combate serán descartadas al final del mismo pero pueden recibir 1 punto de daño. Estas deberían tomar daño de forma temprana ya que serán descartadas de todos modos.
- ♦ Cuando **Lores** (o Abades) son llamados al Combate, pueden recibir 1 punto de daño cada uno y, excepto si son capturados, volverán a sus Castillos al final de la Batalla. Incluso si la Carta de Batalla no ha estado de tu parte y los Lores son capturados, puedes distribuir 1 punto de daño en ellos. Si no son Rescatados, los Lores serán asesinados y descartados al final de la Batalla.
- ♦ Las **Cartas de Ejército** solo son descartadas si reciben 1 punto de daño en el Combate, ya sea Infantería o Caballeros, y ya pertenezcan a una guarnición de un Mercenario o de la Guardia Real. Puesto que solo se descartan si reciben daño, reservaremos estas unidades para el final de la distribución del daño.
- ♦ Una **Carta de Mercenario** es asesinada y descartada si recibe 1 punto de daño, del mismo modo que las Cartas de Ejército. Pero la muerte de un Mercenario también condiciona a morir a su guarnición. En este caso, es recomendable distribuir el daño antes a la guarnición que al Mercenario.

## FUERZA Y DEFENSA

| Cartas de Personalidad | Inflige/Absorbe | Cartas de Ejército | Inflige/Absorbe |
|------------------------|-----------------|--------------------|-----------------|
| Príncipe               | 1 / 1           | Infantería         | 1 / 1           |
| Vasallo                | 1 / 1           | Caballero          | 2 / 1           |
| Campeón                | 2 / 1           |                    |                 |
| Monje                  | 0 / 1           | <b>Vikingos</b>    |                 |
| Mercenario             | 2 / 1           | Infantería Vikinga | 1 / 1           |
|                        |                 | Jefe Tribal        | 2 / 1           |

La Carta del Rey es 1/1

| Castillos y Torres | Absorbe | Propiedades | Absorben |
|--------------------|---------|-------------|----------|
| Palacio            | 3       | Campo       | 1        |
| Castillo           | 2       | Mercado     | 1        |
|                    |         | Iglesia     | 1        |
| Torre              | 1*      | Catedral    | 1        |

\* - Las Torres absorben 1 punto de daño sin ser destruidas si no son el objetivo del ataque.

Todas las fuerzas pueden recibir 1 solo punto de daño.

Todas las fuerzas infligen 1 punto de daño excepto:

- ♦ Caballeros 2
- ♦ Campeones 2
- ♦ Mercenarios 2
- ♦ Jefes Tribales 2
- ♦ Los Monjes no infligen daño