

ESTE AÑO EL **REY ATHELSTAN**, SEÑOR DE LOS GUERREROS, HACEDOR DE LA RIQUEZA DE LOS HOMBRES, CON SU HERMANO EL **PRÍNCIPE EDMUND**, HA CONSEGUIDO LA GLORIA ETERNA CON EL FILO DE SUS ESPADAS, EN ESCARAMUZAS POR LOS ALREDEDORES DE **BRUNANBURH**.

CON SUS MARTILLEANTES ESPADAS, **LOS HIJOS DE EDWARD** AFERRARON CON FUERZA SU FORMACIÓN EN FALANGE PARA CRUIR LAS RODELAS CON TILOS, COMO ERA INSTINTIVO EN ELLOS, DESDE SUS ANCESTROS, PARA DEFENDER SUS TIERRAS, **SUS TESOROS** Y SUS HOGARES, EN **FRECUENTES BATALLAS** CONTRA SUS DISTINTOS ENEMIGOS.

— de "La Batalla de Brunanburh", la *Crónica Anglosajona*

El final de la era anglosajona inglesa fue una época llena de Condes enfrentados. A excepción de las propiedades del rey, reclamaban todo lo que estaba a su abasto. Establecían feudos, cultivaban poderosos vasallos y peleaban y se sometían a verdaderas luchas políticas. Mientras tanto, los Vikingos deambulaban no solo por los mares sino también por la tierra. Realmente eran los Años Oscuros, ¿o no es así?

Bienvenido a Ortus Regni, "el nacimiento de un reino".



Ortus Regni es un juego inspirado en el periodo previamente descrito. Durante unos 600 años, finalizando con la conquista normanda en 1066, la era anglosajona decidía el futuro de un gran reino que será llamado Inglaterra.

El mundo antiguo ha muerto. Ahora ha renacido. Cualquiera puede coronarse rey a través de un poco de política y diplomacia, o gracias a la espada. Aunque en el fondo, la espada siempre ayuda. ¿Serás tú el nuevo rey?

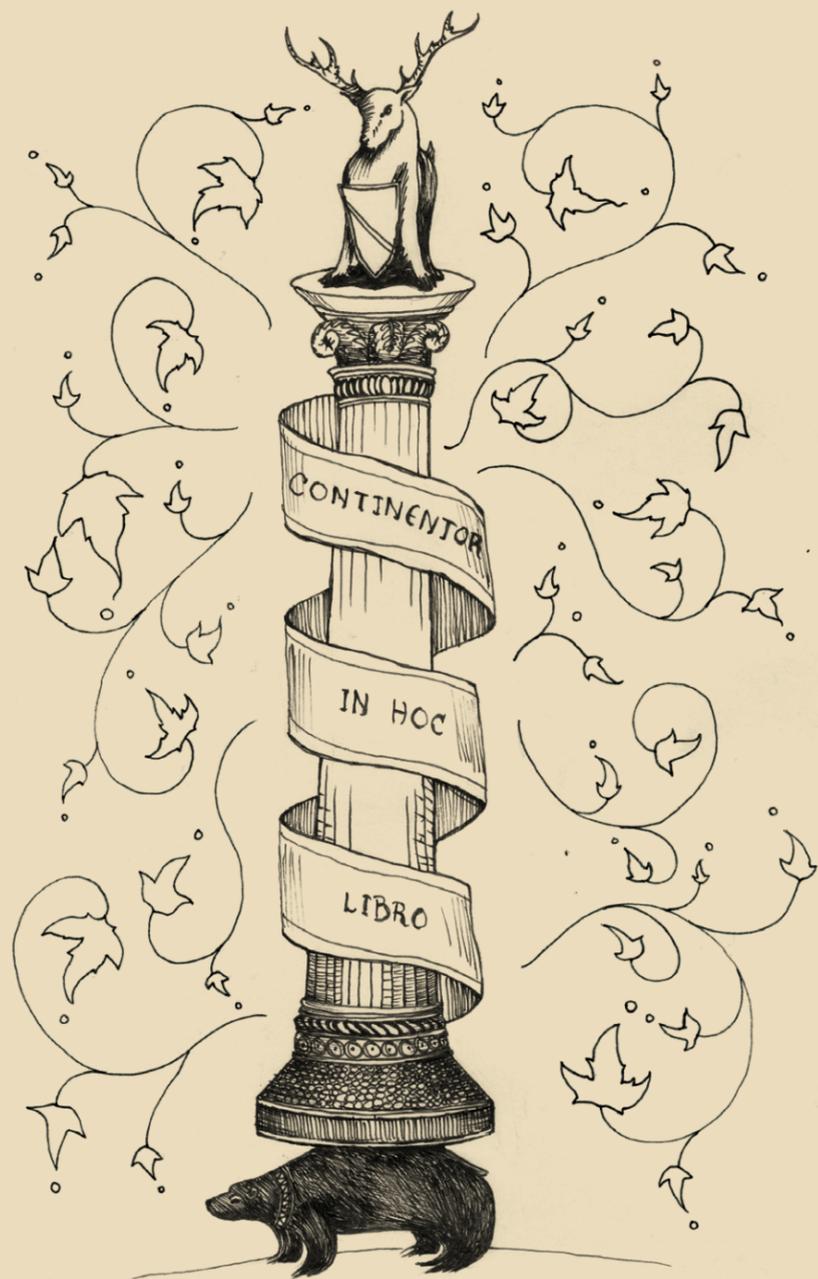


TABLA DE CONTENIDOS

Los Componentes de Ortus Regni.....	4
Conceptos Básicos del Juego	5
Cómo Ganar la Partida	8
Preparación del Juego	8
Jugando un Turno	11
Creando un Mazo de Conde	11
Glosario de Cartas de Conde	15
Cartas de Propiedad	14
Cartas de Personalidades	16
Cartas de Política	18
Resolviendo una disputa Política	22
Torres	24
Mazos Neutrales	25
Mazo de Ejércitos	26
Mazo de Vikingos	27
Mazo de Batallas	28
La Carta del Rey	29
Combate	31
Resolución del Combate	35
Asignación del Daño en las Fuerzas Desplegadas	36
Rescatando a los Lores	36
Vikingos	38
Las Justas	41
Código de Honor	44



Visita ortusregni.com/es/
para ver o descargar las reglas en PDF.



INTRODUCCIÓN

Ortus Regni es un juego singular de estrategia y creación de mazo que cuenta con un mazo cerrado basado en el final de la era anglosajona. Los jugadores toman el rol de Condes, construyen Castillos y expanden sus Feudos anexándoles Tierras, Mercados, Iglesias e incluso la Catedral. También podrán tratar de destruir o capturar las propiedades de sus rivales.

Los Condes pueden incrementar sus fuerzas añadiendo nobles a su séquito – Príncipes, Vasallos, Campeones o Monjes – y encomendarlos en sus Castillos nombrándoles Lores o mantenerlos en el "Gran Salón" de tu mano para jugarlos más adelante.

Los Condes también pueden agrandar sus fuerzas armadas reclutando Infantería o Caballeros, o contratando Mercenarios. Por último, podrán añadir Torres para defender las fronteras de su Condado. Mientras todo eso ocurre, deben mantenerse atentos a la aproximación de los saqueadores Vikingos. Los Condes también pueden enzarzarse en disputas políticas de Traición e Intriga, o intentar ganarse el favor de esos peligrosos Vikingos.

Tanto en el campo de Batalla, como en el Gran Salón de la política o en las Justas, todos los Condes esperan ansiosos poder gobernar la totalidad del reino y dejar una huella imborrable en la historia escrita de esta nueva nación.

Ortus Regni no solo se inspira en la historia anglosajona, sino también en el arte de los manuscritos medievales. Con una baraja de 15 icónicas cartas de Conde (Cartas de jugador) y componentes de juego sencillos, Ortus Regni ofrece una gran profundidad y variedad de estrategias. Ninguna de las cartas contiene texto o número alguno, así como tampoco iconos o detalles, solo se compone de una pequeña pieza de arte. Aunque esto pueda llevar algo de

tiempo a los jugadores a distinguir unas cartas de otras, el arte de identificarlas acaba siendo gratificante. Ortus Regni ha sido diseñado para jugadores sofisticados en busca de un juego elegante y estratégico que pueda ser jugado una y otra vez.

Hemos decidido llamar a este sistema "juego de cartas seleccionables" ya que con cada juego, usando una pequeña selección de cartas, los jugadores pueden llevar a cabo una gran variedad de estrategias. Cada partida despliega un gran abanico de posibilidades y la victoria dependerá de como cada jugador seleccione cuidadosamente sus decisiones antes y durante el juego.

La Caja Básica de Ortus Regni ofrece todo lo necesario para poder jugar con 2 jugadores, incluyendo las barajas de Conde rojo y azul (Mazos de jugador). Las reglas de Ortus Regni son idénticas si se juega una partida de 2 hasta 6 jugadores.

Ortus Regni es un juego sofisticado y puede que se antoje algo más desafiante que otros juegos de mecánicas similares. Una vez se comprenden las mecánicas básicas y se aprende la colección de las 15 cartas de Conde, se convierte en un juego rápido y dinámico. Pero el proceso de aprendizaje puede ser algo abrumador. Para simplificar el aprendizaje, este libro de reglas os invita a visitar ortusregni.com/es/ y visualizar un escueto video-tutorial sobre las cartas y mecánicas del juego. Os recomendamos que le echéis un vistazo.

Como estás a punto de ver, este libro de reglas rebosa de redundancia a través de sus capítulos. Es un hecho intencionado y puede que haga más fácil poder referenciar cada una de las partes de las reglas. Presta especial atención al glosario de las cartas; una vez lo domines estarás completamente preparado para competir satisfactoriamente en Ortus Regni.

COMPONENTES DE ORTUS REGNI

A 2 Soportes de Madera para cartas

B 2 Barajas de Cartas de Conde
91 cartas: 6 de cada una de las 15 cartas distintas, más 1 carta de Palacio.
Se compone de una baraja azul y una roja.

C 1 Carta del Rey

D 1 Bolsa de Cuero sintético

E 40 Cubos coloreados de influencia
20 cubos azules, 20 cubos rojos.

F 8 Marcadores de Vikingos de color negro

G 1 Marcador de Vikingo de color blanco

H 4 Mazos Neutrales

H 1 Mazo de Batalla
24 cartas: 15 de Batalla Normal, 3 del Atacante Gana, 3 del Defensor Gana y 3 de la Iglesia Decide

I 1 Mazo de Ejércitos

24 cartas: 16 de Infantería, 8 Caballeros

J 1 Mazo de Vikingos

24 cartas: 16 de Infantería Vikinga y 8 de Jefe Tribal Vikingo

K 1 Mazo de Justas

24 cartas: 12 de Sin Suerte, 6 Príncipes y 6 Vassallos

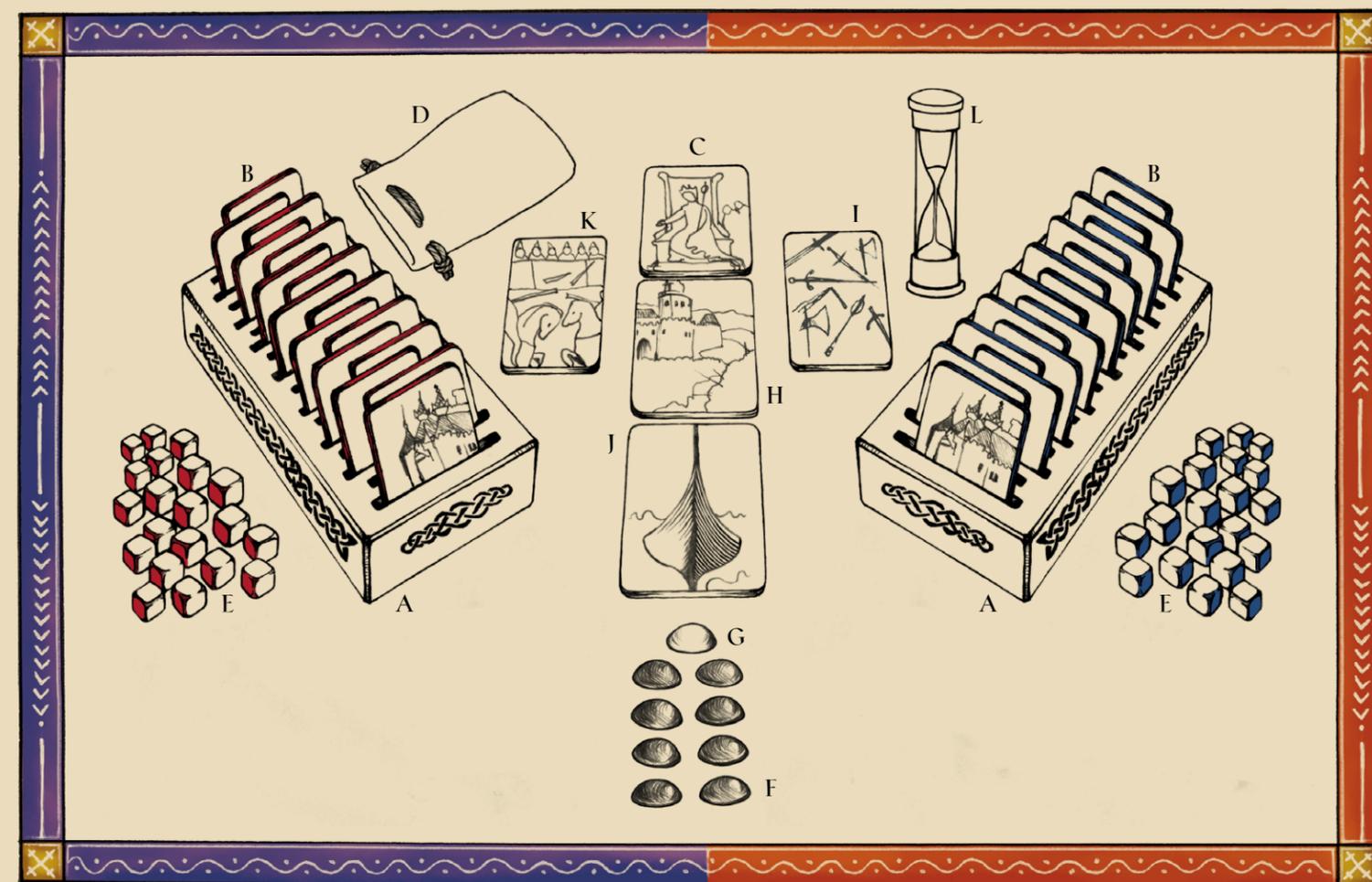
L 1 Reloj de arena (35 segundos)

Componentes no ilustrados

2 Tapices de Tela con referencias para las cartas

1 Libro de Reglas

1 Folleto de Referencias



CONCEPTOS BÁSICOS DEL JUEGO

BARAJA DE CARTAS DE CONDE (BARAJA DE JUGADOR)

• Cada jugador dispone de 90 cartas, de las cuales 24 serán elegidas para formar nuestro Mazo de Conde. Cada Baraja de Conde está codificado con un color y estandarte (rojo y azul, en la Caja Básica). Tras crear este mazo, las cartas restantes pueden ser devueltas a la bandeja de madera. Esas cartas no formarán parte de la partida. Cada baraja también incluye una Carta de Palacio, la cual se colocará en el centro de la mesa al inicio de la partida.

MAZO DE CONDE (MAZO DE JUGADOR)

• Llamaremos así a la selección de 24 cartas que el jugador ha decidido usar en esta partida.

MANO INICIAL • El jugador roba 5 cartas de la parte superior de su Mazo de Conde una vez barajado; pasará a ser su mano inicial.

MANO • Durante la partida, las cartas se irán añadiendo a la Mano del jugador. El número de cartas irá variando y no hay número mínimo ni máximo de cartas para tu mano. Estas cartas solo pueden ser robadas directamente del Mazo de Conde correspondiente. La Mano de cada Conde (jugador) representa de forma simbólica los recursos que dispone en el Gran Salón, incluido su séquito, su riqueza y sus contactos. Una Mano abundante intimidará a otros Condes, mientras que una Mano escueta o vacía será signo de debilidad. Cualquier jugador podrá preguntar al resto de Condes cuantas cartas tiene en la Mano (o su Reserva de Ejércitos), y la respuesta es obligatoria.

MAZOS NEUTRALES • El Mazo de Batalla, el Mazo de Ejércitos, el Mazo de Justas y el Mazo de Vikingos son usados durante la partida pero no forman parte de ningún jugador ni pueden ser seleccionados para formar nuestro Mazo de Conde. Todas las cartas de esos mazos vuelven a sus respectivas pilas de descarte y nunca serán descartadas en las pilas de descarte de ningún jugador.

RONDA DE JUEGO • Una Ronda de Juego finaliza cuando todos los Condes han jugado su turno y el turno de los Vikingos ha sido llevado a cabo.

TURNO • El Turno de un jugador consiste en llevar a cabo 1 Acción. Además podrá llevar a cabo cualquier número de acciones "gratuitas" (por ejemplo: construir Torres o añadir Cartas de Ejército a Guarniciones). Para finalizar un turno, el jugador debe robar una carta de su Mazo de Conde.

ACCIÓN • Durante su turno, un jugador puede realizar 1 de las siguientes acciones:

- Jugar una carta de su Mano a su Condado (por ejemplo: jugar una Propiedad, Castillo, Mercenario o Lord sobre la mesa).
- Jugar una Carta de Política.
- Atacar a otro Condado.
- Enviar un Emisario a los Vikingos.
- Reclutar 1 o 2 cartas de Ejércitos para añadirlas a su Reserva de Ejércitos, si tiene en su poder un Campo.
- Usar la habilidad especial del Monasterio (un Abad con una propiedad eclesiástica en el mismo Feudo) para forzar a otro Conde a revelar sus cartas sobre la mesa.

ACCIONES GRATUITAS • Esto son acciones que un jugador puede realizar durante su turno sin que cuenten como Acción. En cualquier momento del turno, un jugador puede jugar sobre la mesa cualquier número de Torres de forma gratuita. En cualquier momento de su turno, un jugador también puede poner cualquier número de Cartas de Ejércitos en cualquier lugar disponible de Guarnición en su Condado (solamente los Mercenarios y la carta de Rey tienen espacio disponible para ser guarnecidos). Los jugadores no pueden colocar Torres o Guarniciones fuera de su turno.

FEUDO • Un Feudo está anexo a un Castillo o Palacio. Un Castillo o Palacio por ellos mismos ya pueden formar un Feudo. Las Propiedades (como los Campos, Mercados, Iglesias) pueden ser añadidas a un Feudo. Un jugador puede tener más de un Feudo durante la partida y debe tener al menos un Feudo para seguir en juego.

PALACIO (EL CASTILLO INICIAL EN EL FEUDO INICIAL) • Cada jugador empezará la partida con su Palacio en juego. También conocido como el Castillo Inicial, el Palacio forma también el Feudo Inicial de ese jugador. El Palacio es especial en el sentido que es más resistente que un Castillo normal y empieza la partida directamente sobre la mesa. En todo lo demás, es sencillamente un Castillo. Perder este Palacio no fuerza al jugador a abandonar la partida, mientras que ese jugador mantenga al menos un Feudo en su Condado.

CONDE, CONDADO • Cada jugador es un Conde. El conjunto de Feudos que un jugador posea representa su Condado.

LORD • Colocar una Carta de Personalidades (por ejemplo: un Príncipe, un Vasallo, un Campeón o un Monje) en un Castillo o Palacio como tu acción de turno lo convertirá en un Lord. Solo una Carta de Personalidades puede habitar un Castillo o Palacio al mismo tiempo, pero un jugador puede expulsar al Lord actual a su pila de descartes reemplazándolo por otra carta en un turno posterior. Nombrar un Lord a una Personalidad la hará fortalecerse en muchos aspectos, especialmente en combate. Por otro lado, y a excepción del Lord Príncipe, esto también expondrá a tu Feudo a algunos riesgos adicionales (como la carta de Traición de las Cartas Políticas). Entendemos que nombrar un nuevo Lord en tu Condado es como hacerle jurar lealtad hacia tu familia.

TORRE(S) • El reverso de cada carta del Mazo de Conde presenta una ilustración de una Torre. Durante su turno, un jugador puede poner cualquier número de Torres en una hilera frente a su Condado para que sirvan de protección en los ataques contra sus Feudos. Cualquier carta de la Mano se convierte en Torre en el momento que el jugador decida bajarla al juego con su reverso boca arriba. Esto puede realizarse en cualquier momento del turno y se considera una acción gratuita.

LLAMAR AL COMBATE • En batalla, ya sea como atacante o defensor, los Condes deben llamar a combate a sus Ejércitos de la Reserva de Ejércitos, a sus Lores de sus Castillos y Palacio, así como ciertas Cartas de Personalidades

directamente de su mano. Los Mercenarios y la Carta del Rey también pueden ser llamados a batalla. Todas estas alternativas y tropas tienen sus reglas únicas así como ciertas limitaciones.

LA BOLSA • Aquí es donde se guardarán los Cubos de Influencia que coincidan con los colores de cada jugador. Estos cubos serán usados para determinar a) el jugador inicial, y b) que Conde controlará a los Vikingos cuando lleguen a nuestras tierras.

RESERVA DE EJÉRCITOS • Los Condes pueden adquirir y reunir Cartas de Ejército, ya sea Infantería o Caballeros. También podrán guardar más Ejércitos en su reserva de los que pueda llamar a batalla. Estas Cartas de Ejército, llamadas la Reserva de Ejércitos, se mantienen boca abajo en un montón a la derecha de cada jugador, y pueden ser llamadas a batalla o bien guarnecer a otras unidades cuando sea necesario. Los Condes pueden ver qué cartas tienen en su reserva, pero no pueden ver ni pedir ver las reservas de otros jugadores. Los jugadores sí pueden preguntar en cualquier momento qué cantidad de cartas tiene la reserva de un enemigo, y el Conde debe responder obligatoriamente.

GUARNICIÓN (ESPACIO PARA CARTA DE EJÉRCITO) • Se define como el espacio libre que tienen dos tipos de cartas sobre la mesa: la Carta de Mercenario y la Carta del Rey. Cualquier Carta de Ejército puede ser colocada en este espacio. Guarnecer es una acción gratuita que puede ser llevada a cabo con cualquier carta de la Reserva de Ejércitos que un jugador posea. Los Ejércitos que guarnecen otras unidades son colocadas boca arriba y no pueden ser retiradas de la guarnición. El Mercenario puede contener una única guarnición. Por el contrario, el Ejército Real, colocado como guarnición de la Carta del Rey, tiene espacio para contener tantas cartas como jugadores menos uno (3 Ejércitos en partidas de 4 jugadores). Merece la pena remarcar que no hace falta poseer un Campo para guarnecer unidades, así como las unidades guarnecidas, los Mercenarios y el Rey tampoco requieren Campos para ser llamados a batalla.

RECLUTAR • Cuando un Conde tiene al menos una Carta de Campo en su Condado, puede, como acción de turno, elegir

Reclutar y robar una Carta de Ejército del Mazo de Ejércitos para ser añadida a su Reserva de Ejércitos personal. El número de cartas robadas no incrementa con el número de Campos que se posea. Por el contrario, si el Conde posee un Campo y un Mercado en el mismo Feudo podrá reclutar dos cartas de Ejército en lugar de una. Este beneficio no se ve beneficiado con múltiples Campos o Mercados (siempre que se reclute se robará una o, máximo, dos cartas de Ejército).

POLÍTICA • Se refiere al uso de cartas ofensivas de carácter político como son la Traición o la Intriga. También hace referencia a Disputas Políticas que pueden llevarse a cabo enfrentando Vasallos de dos Condes distintos si una Carta de Aliados es llamada a la mesa tras jugar una Traición o Intriga. Nota: Aunque las Cartas de Estandarte y Banquete son llamadas Cartas de Política, no son ofensivas. La Carta de Aliados sirve como defensa directa para ambas Cartas de Política ofensivas: Traición e Intriga.

PROPIEDADES/EDIFICIOS • El conjunto de Cartas de Propiedad está constituido por Palacios, Castillos, Campos, Mercados, Iglesias y la Catedral. A excepción de los Lores que habitan sus Castillos o Palacios, las Propiedades son el único componente que formará los Feudos de un Conde. Las Propiedades pueden ser destruidas o descartadas, o capturadas y movidas a Condados de otros Condes.

CARTAS DE PERSONALIDADES • Los Príncipes, Vasallos, Campeones y Monjes forman las Cartas de Personalidades. Todas ellas comparten ser jugadas de un modo muy similar. Por ejemplo, pueden ser jugadas desde tu Mano a un Combate, al igual que pueden ser colocadas en Castillos como Lores. Todas ellas tienen habilidades únicas así como ciertas limitaciones. Las Cartas de Mercenario son distintas, ya que serán colocadas en la mesa fuera de los Feudos como una acción de turno para ser usadas en un futuro combate. Estas cartas deben ser entendidas como el personaje que las representa así como las conexiones y ayudas que estos personajes tienen.

LEGAR • Cuando un Conde lega su Condado, el Príncipe que lo gobernaba puede alargar la vida de su Mazo de Conde. Esto le permite al jugador añadir todas las cartas de su pila de

descartes a su mazo restante, barajarlo y conseguir fuerzas renovadas. Recuerda que si un Conde no puede robar cartas al final de su turno porque su Mazo está vacío se considera que ha pasado su época, su estirpe ha perecido y es retirado del juego. Consideremos que Legar nuestro Condado es una forma preventiva de evitar quedarnos sin cartas, o lo que es lo mismo, perecer en nuestra odisea de gobernar las tierras.

EL LORD PRÍNCIPE • Los Príncipes son especiales por varias razones. Un Conde solo puede tener un Príncipe en juego de forma simultánea. Si ya posee un Lord Príncipe sobre la mesa habitando un Castillo, no podrá jugar más Príncipes, ni siquiera llamarlos a batalla. Del mismo modo, un Conde no podrá llamar a batalla a varios Príncipes a la vez, ya que solo uno puede jugarse. Un Lord Príncipe es muy valioso por tres razones: 1) cuando sea asesinado por Traición, el Castillo y Feudo al que pertenecía se mantienen en el Condado y sobreviven a la Traición; 2) solo podremos Legar nuestro Condado si jugamos un Estandarte y tenemos un Lord Príncipe en juego; 3) cuando un Lord Príncipe es llamado a batalla para una Incurción o Asedio, es posible que capture una Propiedad o Castillo.

EL REY • Un jugador es coronado Rey cuando adquiera la Carta del Rey. Esta carta será ofrecida cuando se jueguen suficientes Estandartes en la mesa. Solo puede haber un Rey, pero no te preocupes, ser Rey es solo un título y sus reinos pueden ser gobernados.

ARZOBISPO • Un Conde será nombrado el Arzobispo si posee la Catedral. Solo puede haber una Catedral en juego de forma simultánea. El Arzobispo será quien decida el resultado de una Batalla donde se haya desvelado la carta "La Iglesia decide". También previene que cualquier Conde pueda Legar su Condado si no posee una Iglesia en él.

VIKINGOS • Son una fuerza enemiga no controlada por ningún jugador que a menudo aparecerá en el juego y perpetuará ataques contra los distintos Condes. Los Vikingos no apoyan de forma incondicional a ningún Conde, se consideran hombres libres.

CÓMO GANAR LA PARTIDA

El último Conde en juego será el ganador de la partida. Si algún Conde cree que no tiene oportunidades de ganar puede conceder la partida de forma muy honorable durante su propio turno en cualquier momento, pero no te precipites, las tornas pueden cambiar de un momento a otro de forma inesperada.

Un Condado es destruido y su Conde será expulsado de la partida cuando pierda su último Feudo. Cuando un Conde no pueda robar la carta requerida al final de su turno por haber acabado su Mazo de Conde también será retirado del juego. En este caso, se considerará que su legado ha perecido de forma pacífica, desapareciendo sin pena ni gloria.

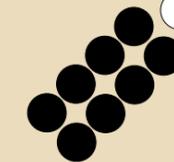
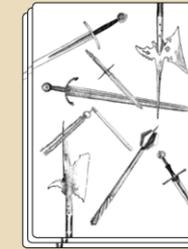
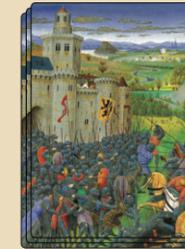
Cuando un Conde muere, su Condado es destruido (habiendo perdido su último Feudo), o se retira voluntariamente, todas las cartas que aún sigan en su Condado serán retiradas de la mesa, así como sus Cubos de Influencia serán retirados de la bolsa. Por el contrario, las cartas de su Mazo de Conde que otros Condes puedan haber asaltado no serán retiradas en ese momento (pero serán retiradas en el momento que deban descartarse por alguna razón). Cualquier carta que hubiera en el Condado del jugador derrotado y que perteneciera a otros Condes será devuelta a la pila de descartes de su propietario original. Cuando la partida finalice, todas las cartas se devuelven al jugador original de tal modo que todas los reversos coincidan en color.

DESPLIEGUE DEL JUEGO

- 1 Cada jugador selecciona su color, que debe corresponderse con el dorso de sus Cartas de Conde, así como con los Cubos de Influencia.
- 2 Si todavía no lo han hecho, los jugadores colocan las cartas en la Bandeja de Madera. El orden no es importante. Hay 15 ranuras para los 15 tipos distintos de cartas (6 copias de cada una de ellas) y otra ranura más ancha para poder contener un Mazo de Conde una vez se haya realizado la selección de las 24 cartas que lo forman más el Palacio (25 cartas en total). Esta bandeja también puede ser usada para contener todas las Cartas de Conde en la propia caja del juego.
- 3 Cada jugador selecciona un Mazo de Conde compuesto por 24 cartas de las 90 cartas disponibles en su Bandeja (sin contar la Carta de Palacio). Todas las cartas restantes se mantendrán en la Bandeja y serán retiradas del juego, ya que no formarán parte de la partida.

- 4 Todos los jugadores barajan su Mazo de Conde compuesto por las 24 cartas anteriormente elegidas. Tras barajar, deben comprobar que todos los reversos (Torres) están alineados en el mismo sentido. Esto ayudará a que tras barajar ningún Conde pueda saber el orden de sus cartas. Finalmente colocará su Mazo boca abajo frente a él, a su lado izquierdo. La pila de descartes se formará inmediatamente a la izquierda de este mazo.
- 5 Cada jugador coloca su Carta de Palacio frente a él, este es su Feudo inicial.
- 6 Los jugadores sacarán y barajarán los Mazos Neutrales, cada uno de ellos compuesto de 24 cartas: el Mazo de Batalla, el Mazo de Ejércitos, el Mazo de Justas y el Mazo de Vikingos. Nota: El Mazo de Ejércitos será mayor a 24 cartas en partidas de más de 2 jugadores.
- 7 Los jugadores colocan los Mazos de Batalla, Ejércitos y Justas en línea de forma que sean fácilmente accesibles por todos los Condes.
- 8 Los jugadores colocarán la Carta del Rey, la Bolsa y el Reloj de Arena por detrás de los mazos previamente nombrados.
- 9 Separado de lo anterior, los jugadores colocarán el Mazo de Vikingos, sus 8 Marcadores de Vikingo Negros y su Marcador Blanco. Los marcadores deben comenzar todos por detrás del Mazo de Vikingos. Estos componentes se situarán a la derecha del jugador inicial; los Vikingos son los últimos en jugar en cada ronda de la partida.
- 10 Cada jugador debe introducir un Cubo de Influencia de su color en la Bolsa. Tras esto, se cogerá al azar un cubo del interior para determinar el jugador inicial. Finalmente el cubo será devuelto a la bolsa y representará las posibilidades que cada jugador tiene de controlar a los Vikingos cuando estos entren en juego. Recordad que el Mazo y los Marcadores de Vikingos deben ser colocados a la derecha del jugador inicial con todos los marcadores por detrás del mazo de cartas.
- 11 Cada jugador roba su Mano Inicial compuesta de 5 cartas de la parte superior de su Mazo de Conde. Si las cartas no son de tu agrado tienes una oportunidad de barajar de nuevo y coger 5 cartas nuevas.
- 12 El jugador inicial, también referido como Conde, empieza la partida de Ortus Regni llevando a cabo su turno. Los jugadores no podrán atacarse en la primera ronda, pero sí podrán hacer uso de Cartas de Traición o Intriga

DESPLIEGUE INICIAL



—✚ EJEMPLO DE CONDADO DURANTE EL JUEGO ✚—



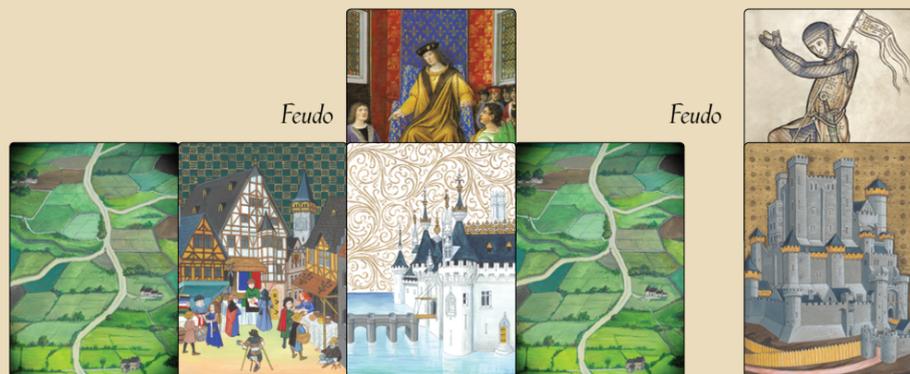
Mercenario con Guarnición



Torres



Rey con Ejército Real



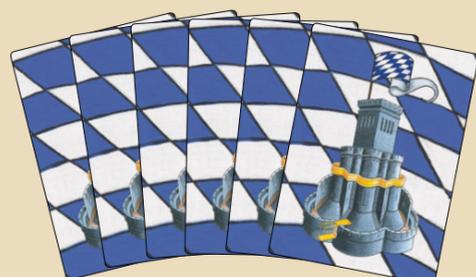
Feudo

Feudo

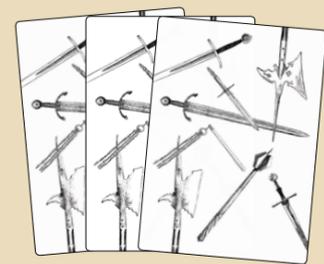
Feudo



Mazo de Conde Pila de Descartes



Mano del Conde



Pila de Reserva de Ejércitos

REALIZANDO UN TURNO

El turno de un Conde incluye:

- Llevar a cabo 1 Acción.
- Bajar a la mesa cualquier número de Torres y usar cualquier número de Ejércitos para guarnecer unidades. Esto puede llevarse a cabo en cualquier momento del turno, siempre antes de robar una carta del Mazo, lo que se considera el final del turno.
- Robar 1 carta del Mazo de Conde, acción requerida y que da por finalizado el turno de un jugador. Si el jugador activo no tiene carta para robar se considera que su legado ha quedado olvidado y será expulsado del juego.

Las posibles acciones de un Conde son las siguientes:

- Jugar una carta de su Mano. Puede corresponderse con colocar una nueva Propiedad o Castillo en su Condado; nombrar un Lord colocando una Carta de Personalidad sobre un Castillo o Palacio ya jugado sobre la mesa; colocar un Mercenario en la mesa; jugar una Carta de Política (por ejemplo: Traición, Banquete o Intriga).
- Atacar a otro Conde ya sea en forma de Incursión a su Feudo, un Asedio a su Castillo o bien atacando a sus Torres.
- Reclutar Cartas de Ejército del Mazo Neutral de Ejércitos. Esta acción solo podrá llevarse a cabo si el Conde tiene en su posesión al menos 1 Campo.
- Enviar un Vasallo o Monje de su Mano como emisario a los Vikingos.
- Usar la habilidad especial de un Monasterio para forzar a otro Conde a revelar su mano sobre la mesa (esta habilidad será explicada de forma detallada más adelante).

Un Conde no está obligado a realizar una acción durante su turno. Si no quiere o no puede llevar a cabo una acción, el Conde tiene obligatoriamente que acabar su turno robando una nueva carta de su Mazo para finalizar su turno.

CONSTRUYENDO UN MAZO DE CONDE

Cada Conde recibe inicialmente una Baraja de Cartas de Conde idénticas (separadas en 15 tipos de cartas con 6 copias de cada una de ellas, así como un Palacio, dando lugar a 91 cartas). Estas cartas están colocadas en la Bandeja de Madera, manteniendo al Palacio separado del resto en la primera ranura. Los Condes deben elegir cualquier combinación de esas 90 cartas (la Carta de Palacio no será elegida pues siempre será la carta inicial jugada frente a ellos) para elaborar un Mazo de Conde único de 24 cartas. Los diferentes tipos de cartas pueden ser almacenados en la Bandeja en el orden que se desee para así prevenir que tu enemigo sepa qué cartas forman tu Mazo de Conde.

Todos los Condes tienen la misma variedad de cartas a la hora de formar su Mazo de Conde, así que su elección a la hora de diseñar el mazo influirá directamente en su estrategia y comportamiento durante la partida. Los mazos pueden ser diseñados con un estilo muy directo de juego, con pocos tipos de cartas, para asegurar que estas cartas aparezcan de forma constante y predecible en nuestra mano. Por otro lado, pueden contener un gran abanico de tipos de cartas, ofreciendo una mayor flexibilidad y fuerza para el final de la partida pero sacrificando velocidad y seguridad al inicio de ésta. Todo depende de tu selección de cartas y en poder robar las deseadas en el momento oportuno de tu mazo.

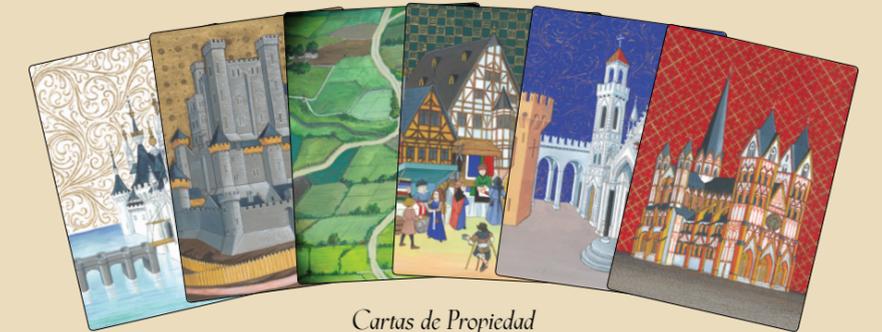
Una de las grandes tareas que tendrás a la hora de elaborar tu mazo es intuir qué tipo de mazo está diseñando tu oponente, pero incluso después de crear tu mazo, debes estar preparado para tomar decisiones dramáticas durante la partida que puedan concederte una victoria inesperada. No des nada por perdido.

Unos cuantos Mazos de Muestra han sido añadidos en el Folleto de Referencia. Se ofrece una selección que incluye un Mazo de Lores, Mazo de Tierras y Ejércitos, Mazo de Política y un Mazo de Emisarios. Esta selección ha sido ideada para partidas a 2 jugadores y sirven para poder entrar de forma directa a jugar sin diseñar previamente tu mazo. Cabe recordar que también pueden ser tomados como referencia o punto de partida en la ideación de tus propios mazos, haciendo muy probable la creación de híbridos entre los mazos propuestos.

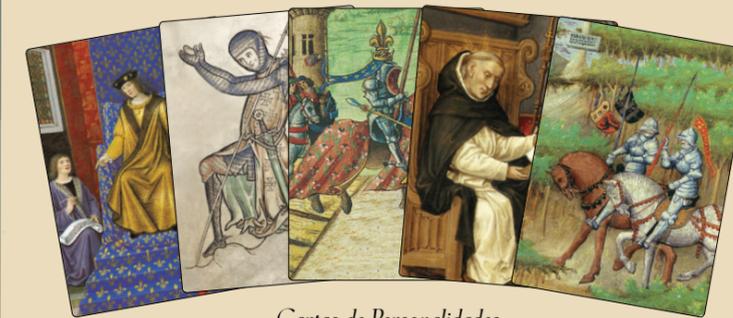
GLOSARIO DE CARTAS DE CONDE

Los 15 tipos de Cartas de Conde se dividen en 3 categorías de 5 cartas cada una:

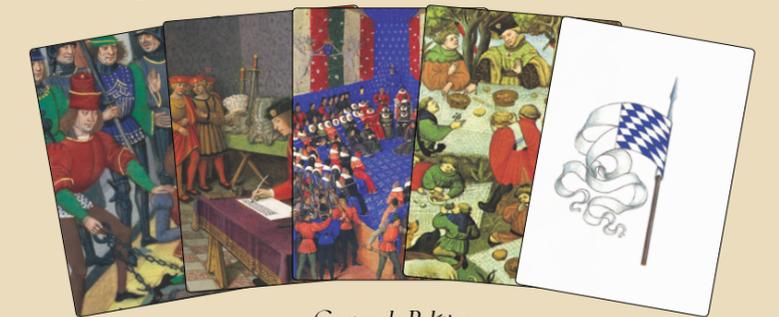
- Cartas de Propiedad: incluye Castillos, Propiedades y el Palacio
- Cartas de Personalidades: incluye la Carta del Mercenario
- Cartas de Política: incluye el Banquete y el Estandarte



Cartas de Propiedad



Cartas de Personalidades



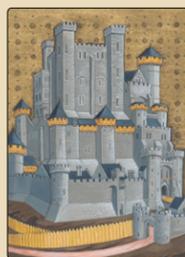
Cartas de Política

CARTAS DE PROPIEDAD

Las Cartas de Propiedad representan Castillos (o el Palacio) y las Propiedades que pueden ser anexadas a nuestros Feudos como son los Campos, los Mercados, las Iglesias o la Catedral. Mientras que al inicio de la partida solamente el Palacio estará en juego, el resto de Propiedades deberán ser jugadas en los sucesivos turnos del jugador como su acción. Los Castillos y el Palacio sirven de anclaje de sus propios Feudos, a los cuales se le unen el resto de Propiedades.



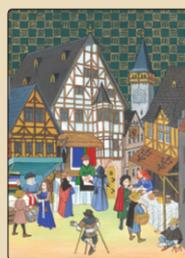
Castillo cualquiera, a excepción de un ataque a su honor como Conde. **Un Palacio será destruido si recibe 3 puntos de daño.**



CASTILLO • Un Castillo sirve de anclaje y de punto de partida para la formación de un Feudo. Un Feudo solo puede contener un Castillo, por lo tanto, cada nuevo Castillo dará lugar a un nuevo Feudo. Otras cartas de Propiedad – Campos, Mercado, Iglesias o la Catedral – pueden ser anexadas al Castillo para ampliar y mejorar el Feudo. Además, el jugador puede nombrar Lord a una Carta de Personalidad – el Príncipe, el Vasallo, el Campeón o el Monje – a excepción del Mercenario. Para nombrarlo Lord deberá bajar de su Mano a una de las cartas nombradas y colocarla sobre el Castillo correspondiente; a partir de entonces será el Lord de ese Feudo (o el Abad, si se trata de un Monje). Cuando un Castillo es asediado con éxito, todas las Propiedades que dependan de éste serán descartadas, así como el Lord que lo gobernara. Un Conde deberá tener al menos 1 Feudo en juego para poder seguir en la partida. **Un Castillo será destruido si recibe 2 puntos de daño.**



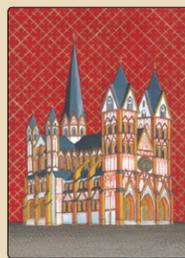
CAMPO • Cuando un Campo sea anexado a algún Feudo usando la acción del turno para bajarlo de la Mano, el jugador activo adquiere inmediatamente 1 Carta de Ejército de la parte superior del Mazo de Ejércitos (o 2 Cartas de Ejército si este Campo está en un Feudo que contenga también un Mercado) que pasarán a formar parte de tu Pila de Reserva de Ejércitos. El Conde no robará una Carta de Ejército si ha obtenido el Campo como parte del botín en un Combate, como parte de un Rescate, o ganado en una Justa. Puedes anexar múltiples Campos a un mismo Feudo. El número total de Campos que tengas en tu Condado (la suma de todos tus Feudos) determinará la cantidad de Ejércitos que puedes llamar a combate desde tu Reserva de Ejércitos. Poseer un mínimo de un Campo en tu Condado te ofrece la opción de invertir tu turno en Reclutar, permitiéndote adquirir 1 Carta de Ejército (o 2 si posees un Mercado en el mismo Feudo) para tu Reserva de Ejércitos. No importa la cantidad de Campos que poseas, solo podrás reclutar 1 o 2 Ejércitos por turno. **Los Campos serán destruidos si reciben 1 punto de daño.**



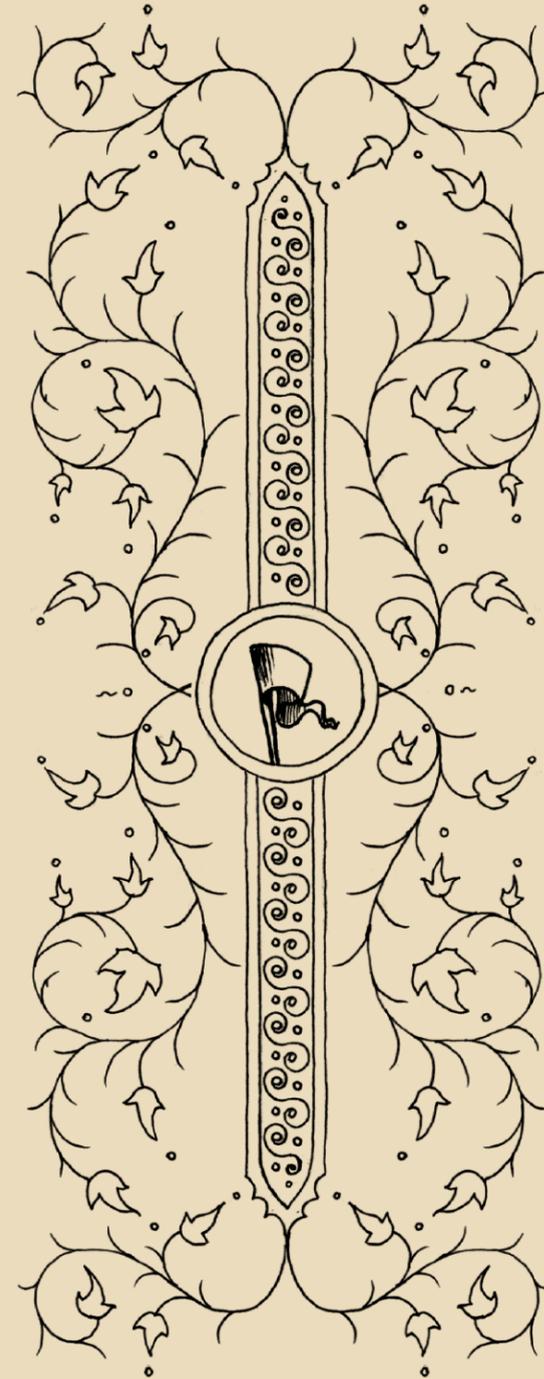
MERCADO • Cuando un Feudo incluya un Mercado y un Campo, el propietario de éste podrá reclutar 2 Ejércitos en lugar de 1. Puedes anexar cualquier número de Mercados a un Feudo, aunque los Mercados adicionales no ofrecen ninguna ventaja adicional. Además, cada Campo en un Feudo que contenga un Mercado, podrá llamar a la batalla a 2 Ejércitos en lugar de uno (si no contara con el Mercado). Así pues, añadir un Mercado a un Feudo con cualquier número de Campos en él, doblará la cantidad de Ejércitos que podrán librar batalla. **Los Mercados serán destruidos si reciben 1 punto de daño.**



IGLESIA • Puedes anexar múltiples Iglesias a un mismo Feudo. Cuando una Iglesia forma parte de un Condado, el jugador podrá optar por Legar su título a su Príncipe, incluso si una Catedral está también en juego (de lo contrario el Arzobispo nos impedirá Legar nuestro Condado). Cuando un Abad (un Monje que ha sido nombrado Lord) está en el mismo Feudo que una Propiedad Religiosa (una Iglesia o la Catedral), el jugador adquiere la habilidad del Monasterio. Usando su acción de turno, el Conde puede elegir otro Conde como objetivo para obligarle a revelar toda su Mano sobre la mesa. Además, en ausencia de Arzobispo, las Iglesias tienen otro gran poder: en caso de que durante una batalla se revele una carta de "La Iglesia Decide", el Conde que posea el mayor número de Iglesias en su Condado será quien decida el resultado de la batalla en cuestión. **Las Iglesias serán destruidas si reciben 1 punto de daño.**



CATEDRAL • Solo puede haber una Catedral en juego al mismo tiempo. El Conde que posea la Catedral será nombrado Arzobispo y tiene la potestad de resolver a su elección cualquier batalla en la que se revele una carta de "La Iglesia Decide" (podrá resolverla como una Batalla Normal, el Atacante Gana o el Defensor Gana). Mientras la Catedral esté en juego, ningún Conde rival podrá Legar su Condado a su Príncipe (esto le permitiría barajar de nuevo su pila de descartes para aumentar su Mazo de Conde), a no ser que tenga al menos una Iglesia en su Condado. Además, cuando un Abad (Lord Monje) esté en un Feudo que incluya alguna Propiedad Religiosa (como una Iglesia o la propia Catedral), el jugador podrá hacer uso de la habilidad de Monasterio. Esta habilidad permite al jugador invertir su turno para forzar a otro Conde a mostrar su Mano sobre la mesa. **La Catedral será destruida si recibe 1 punto de daño.**



CARTAS DE PERSONALIDADES

Todas las Cartas de Personalidades, a excepción del Mercenario, pueden ser nombrados Lores (o Abad en el caso del Monje) colocándolos en Castillos o en el Palacio. Estas Personalidades que han sido nombradas Lord tienen una mayor longevidad en las Batallas Normales. Por otra parte, desde que se instalen en un Castillo o Palacio, pasan a ser vulnerables frente a posibles asesinatos por Cartas de Traición. Cuando un Lord (o Abad) es eliminado por Traición, el Castillo o Palacio que habitaba, así como todas las Propiedades que formaban ese Feudo, son retiradas del Condado y descartadas en su Pila de Descartes correspondiente. Como excepción: si un Príncipe habitaba un Castillo o Palacio y es eliminado por Traición, su Castillo y el resto del Feudo se mantienen en la mesa y seguirán formando parte del Condado. Solo una Carta de Personalidad puede ser nombrada Lord de cada Castillo o Palacio y una vez instalado no puede ser recuperado o movido a otro Castillo. En cambio, si un jugador quiere nombrar un nuevo Lord para un Castillo previamente ocupado, echará al antiguo Lord y pasará a descartarse.

Las Cartas de Personalidad también pueden ser usadas en Combate. Tanto las Cartas de Personalidad como los Ejércitos son capaces de infligir y recibir daño. Por ejemplo, un Campeón es una carta 2/1 por lo que inflige 2 puntos de daño y puede absorber 1 punto de daño. Todas las Personalidades pueden absorber 1 solo punto de daño. En cambio, los Campeones, Mercenarios y Ejércitos de Caballeros infligen 2 puntos de daño en contraposición de 1 solo punto de daño infligido por los Príncipes, Vasallos o Ejércitos de Infantería. El Monje es la única carta que en combate no inflige daño, aunque absorbe un daño como el resto.

Las Cartas de Personalidades jugadas desde la Mano en una Batalla serán descartadas al final de la Batalla sea cual sea el resultado. Por el contrario, las Personalidades que ya habitaban Castillos y participen en una Batalla como Lores o Abades podrán absorber 1 punto de daño y regresar a sus respectivos Castillos (están heridos pero no derrotados). Solo hay una excepción: cuando durante la Batalla se revele del Mazo de Batalla una carta desfavorable – por ejemplo: eres objetivo de un ataque y se revela una carta de "El Atacante Gana" – entonces el atacante captura todo lo que estaba en juego durante la Batalla y el defensor deberá pagar un Rescate para traer de vuelta a sus Lores o Abades. El Conde que haya sido atacado en el ejemplo anterior deberá ofrecer 1 Propiedad o Castillo como Rescate al Conde que haya salido victorioso de la Batalla por

cada Lord capturado que desee volver a ver en su Condado. Si no se pagan los Rescates correspondientes, los Lores y Abades serán asesinados y sus cartas serán descartadas tras la resolución de la Batalla. Cuando un Lord es asesinado de este modo, la Carta de Personalidad se descarta pero su Castillo y el resto del Feudo se mantienen sobre la mesa (será explicado en detalle en la sección de "Combate").



PRÍNCIPE • No importa la cantidad de Príncipes que tengas en tu Mano, cada Conde solo puede tener 1 Príncipe en juego de forma simultánea. Así pues, si un Conde tiene un Lord Príncipe en juego sobre uno de sus Castillos, no podrá jugar una Carta de Príncipe para que participe en una Batalla. Un Príncipe puede ser nombrado Lord, pero solo un Príncipe por Condado puede ser jugado al mismo tiempo. Por otra parte, un Conde puede usar un Estandarte de su Mano sobre un Lord Príncipe para Legar su título, siempre y cuando el Arzobispo no prevenga esta acción. Al Legar el título, tanto el Estandarte como el Príncipe serán descartados; después se barajará la Pila de Descartes junto con el resto del Mazo para formar un nuevo Mazo de Conde, más duradero que el anterior. Además, siempre que un Lord Príncipe sea llamado a combate para una Incurción o un Asedio, el atacante tiene la oportunidad de incautar una Propiedad o Castillo que haya podido destrozar con éxito en esa Batalla. Las Propiedades y Castillos incautados pasarán a formar parte del Condado del atacante. Al igual que el Vasallo, los Príncipes representan 1 de los 2 posibles resultados en el Mazo de Justas y se consideran una buena apuesta para justar. **En Batalla, un Príncipe es 1/1 (inflige 1 de daño, absorbe 1 de daño).**



VASALLO • Un Vasallo puede ser colocado en un Castillo para ser nombrado Lord. Un Conde puede poseer varios Lores Vasallos, así como llamar a batalla a múltiples Vasallos desde su Mano. Cuando un Lord Vasallo es llamado a combate en una Incurción o Asedio, el atacante puede incautar una Propiedad o Castillo que haya sido derrotado con éxito como resultado de esa Batalla (al igual que un Lord Príncipe). Esta habilidad no se incrementa por llamar a batalla a múltiples Lores Vasallos pero sí puede llegar a incautarse una segunda Propiedad si marcha al

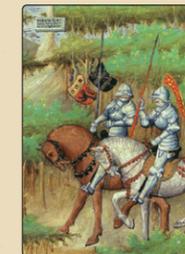
combate junto a un Lord Príncipe. Las Propiedades o Castillo incautados pasarán a formar parte del Condado del atacante. Los Vasallos también pueden ser enviados como Emisarios a los Vikingos, jugándolos directamente desde la Mano como Acción de turno. Cada Vasallo enviado como Emisario nos permitirá añadir un Cubo de Influencia de nuestro color a la Bolsa para aumentar nuestras probabilidades de ganar el control de los Vikingos cuando entren en juego. Además de añadir un Cubo de nuestro color, al enviar un Emisario deberemos avanzar 1 Marcador Negro de los Vikingos hacia el frente, acelerando así su llegada a la partida. Los Vasallos también pueden ser usados como soporte en las Disputas Políticas (será explicado detalladamente en el apartado "Disputas Políticas"), tanto de forma ofensiva como para defendernos. Durante estas Disputas Políticas, los Vasallos pueden ser jugados directamente desde nuestra Mano, los cuales descartaremos al final de la Disputa, sea cual sea el resultado, o bien los Lores Vasallos que tengamos en la mesa, los cuales solo se descartarán si perdemos la Disputa. En caso de ganar la Disputa, como si de una Batalla se tratara, los Lores Vasallos vuelven a sus respectivos Castillos. Así como los Príncipes, los Vasallos también son una de las dos personalidades que encontraremos en el Mazo de Justas y se consideran una buena baza para justar. **En Batalla, un Vasallo es 1/1 (inflige 1 de daño, absorbe 1 de daño).**



CAMPEÓN • Un Campeón puede ser colocado en un Castillo para ser nombrado Lord. Cualquier Conde puede poseer múltiples Lores Campeones a la vez, así como llamar a batalla a múltiples Campeones directamente desde su Mano. Al igual que el Ejército de Caballeros, el Jefe Tribal Vikingo o el Mercenario, los Campeones infligen 2 puntos de daño. El Campeón funciona como un comodín en las Justas, ya que puede convertirse en Príncipe o Vasallo a elección del Conde que lo posea, por lo que es considerado el mejor para ser enviado a un Torneo de Justas. **En Batalla, el Campeón es 2/1 (inflige 2 de daño, absorbe 1 de daño).**



MONJE • Un Monje puede ser nombrado Abad al ser colocado en un Castillo. Un Conde puede poseer múltiples Abades, así como llamar a batalla a más de un Monje de su Mano. Los Monjes pueden ser enviados como Emisarios a los Vikingos, jugándolos durante tu turno directamente desde la Mano. Enviar un Emisario Monje nos permite introducir 2 Cubos de Influencia de nuestro color en la Bolsa, adelantando un Marcador Negro de los Vikingos, acelerando así su llegada. Cuando sean usados en combate, los Monjes absorben 1 de daño pero no infligen daño. Por último, si un Abad gobierna un Feudo que incluya una Propiedad Religiosa (como una Iglesia o la Catedral) podrá usar la habilidad del Monasterio; durante su turno, un Conde puede usar su acción para forzar a otro jugador a mostrar toda su Mano sobre la mesa en ese mismo instante. **En Batalla, un Monje es 0/1 (inflige 0 de daño, absorbe 1 de daño).**



MERCENARIO • Un mercenario no puede instalarse en un Castillo ni ser llamado a combate desde la Mano. Un Mercenario puede ser bajado a la mesa, como Acción de turno, frente al Condado del jugador. A partir de ese momento, el Mercenario actuará como un Ejército de Caballeros, pero el Mercenario no requiere ningún Campo para ser llamado al combate. Adicionalmente, la Carta de Mercenario tiene espacio para 1 Guarnición, por lo que el Conde puede anejarle una Carta de Ejército boca arriba directamente desde su Reserva de Ejércitos. Guarnecer al Mercenario es una acción gratuita (como el hecho de colocar Torres) y no cuenta como Acción de turno. Por el contrario, un jugador no puede retirar un Ejército que este guarneciendo al Mercenario bajo ningún concepto. Los Mercenarios pueden ser llamados al combate de forma individual, en conjunto con su Guarnición o solamente su Guarnición; a elección del Conde. Si un Mercenario muere en combate su Guarnición también será descartada. Los Mercenarios son vulnerables tanto a cartas de Traición como de Intriga. Si un Mercenario es robado con el uso de la Intriga también su Guarnición será robada. **En Batalla, un Mercenario es 2/1 (inflige 2 de daño, absorbe 1 de daño).**

CARTAS DE POLÍTICA

Los ataques políticos como la Traición o la Intriga pueden ser usados de forma devastadora contra los Condados de tus oponentes. Las 2 cartas difieren en un aspecto esencial: la Carta de Traición destruye, mientras que la Carta de Intriga roba. En cualquier caso, la Carta de Aliados nos ayuda a prevenir estos ataques, especialmente si tenemos Vasallos que usar como apoyos. El Banquete y el Estandarte se agrupan en el conjunto de Cartas de Política pero tienen una función radicalmente distinta. Con la Carta de Banquete, el Conde podrá robar cartas extra de su Mazo de Conde a costa de acortar su vida. Por otro lado, la Carta del Estandarte permite al jugador iniciar una Justa, Legar a nuestro Lord Príncipe o intentar ser coronado con el título de Rey.

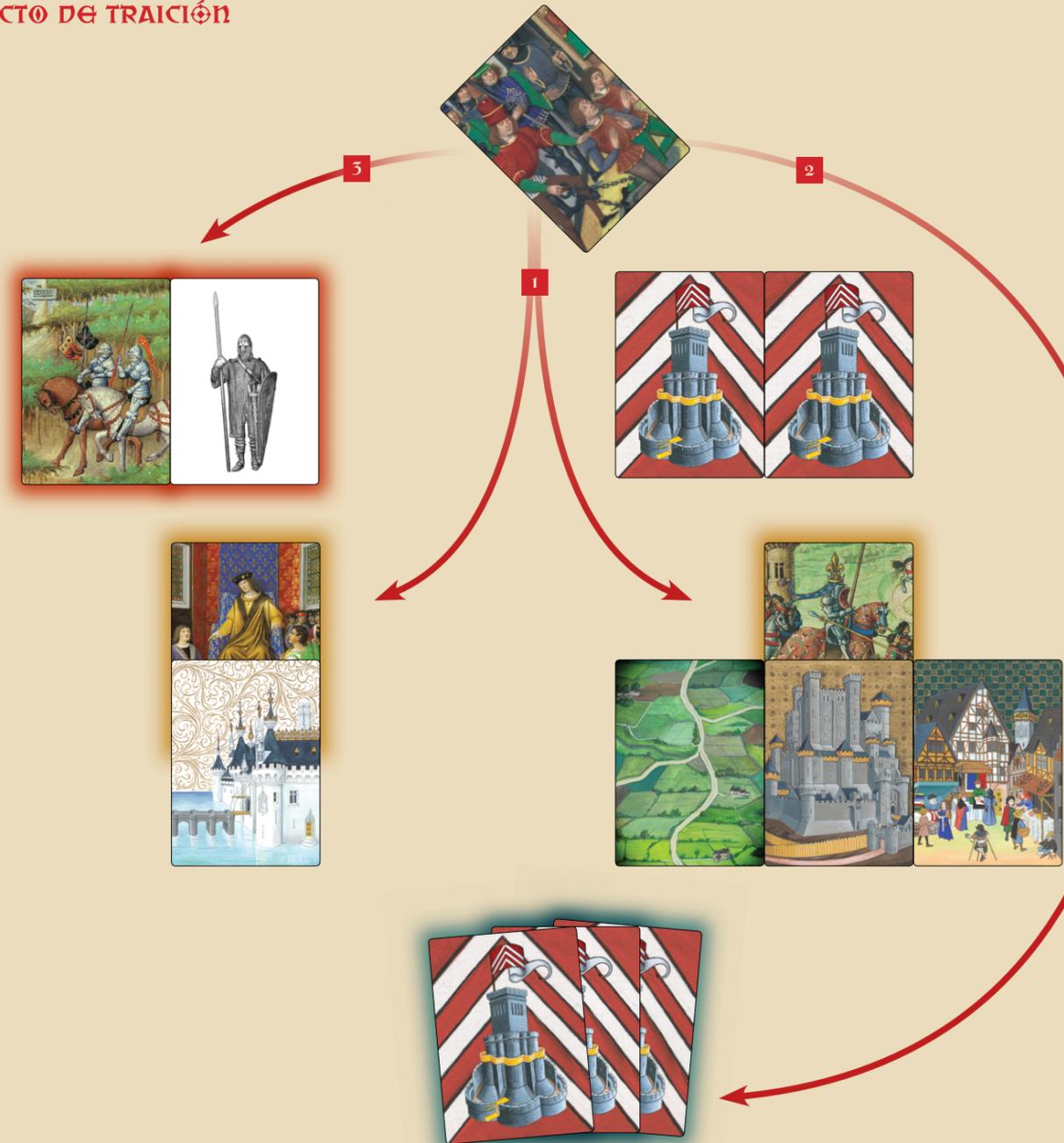


TRAICIÓN • Esta carta es una de las dos opciones ofensivas que nos ofrecen las Cartas de Política. Su uso destruye y asesina a los objetivos. Jugar esta carta como Acción de turno ofrece al jugador intentar llevar a cabo una de las siguientes acciones:

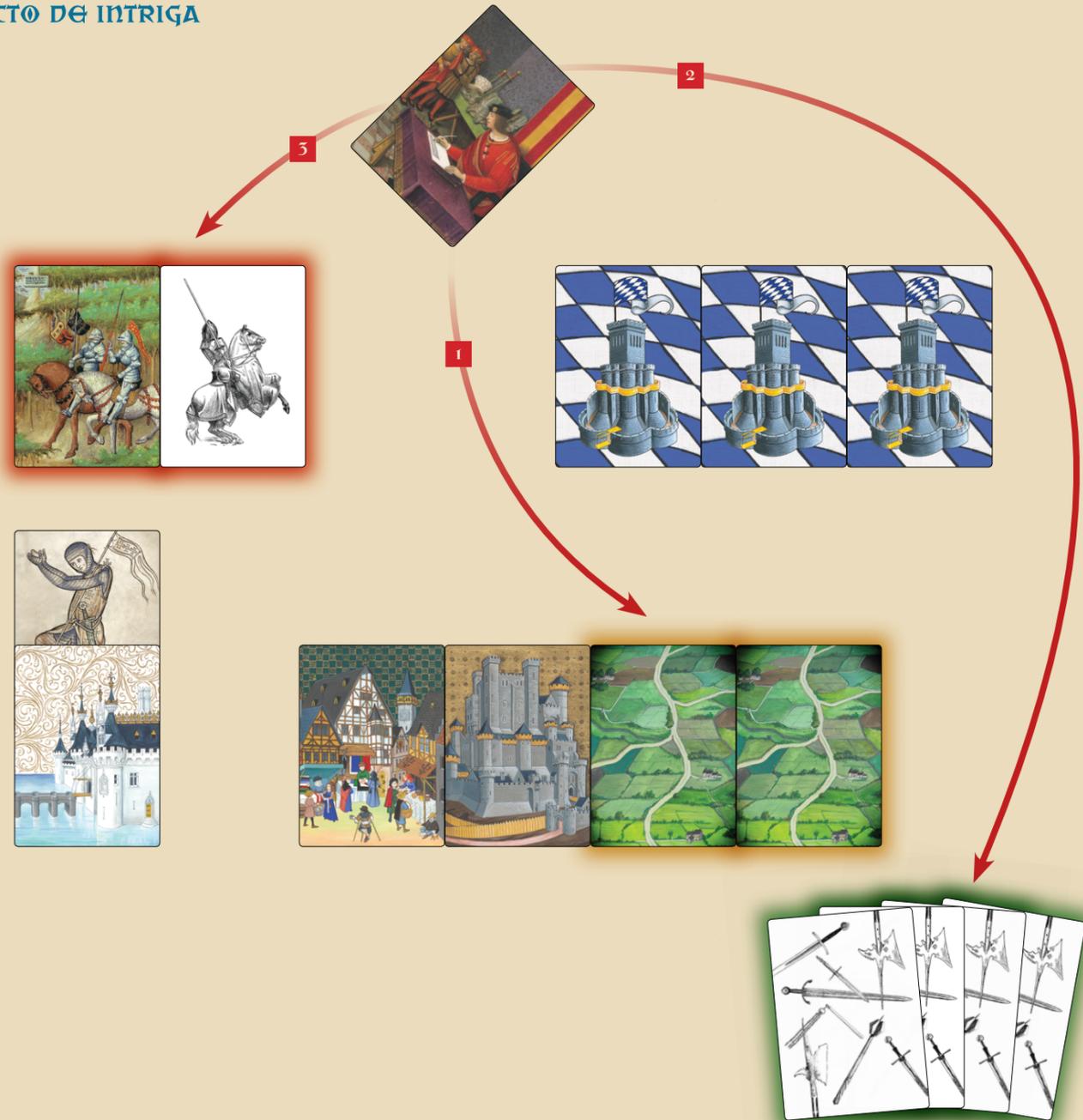
- 1 Asesinar al Lord (o Abad):** El Conde que use la Carta de Traición intenta asesinar al Lord o Abad de algún Castillo de Condados enemigos. Si se logra llevar a cabo, ese Lord será descartado junto con su Castillo correspondiente así como sus Propiedades, destruyéndose, de ese modo, el Feudo al completo. La excepción para este acto es el Lord Príncipe: en su caso, si el asesinato se realiza con éxito, tanto su Castillo como el resto de Propiedades que compongan el Feudo se mantienen en juego y siguen defendiendo nuestra familia. Sea como fuere, el Lord Príncipe muere y, por lo tanto, es descartado.
- 2 Dañar a la Mano del Conde:** En este caso, la Traición se usa para descartar, de forma aleatoria, 2 cartas de la Mano de cualquier Conde enemigo. Si la Traición es llevada a cabo, el oponente presenta su Mano boca abajo y el Conde que lanzó la Traición selecciona 2 cartas objetivo. Estas cartas serán mostradas y posteriormente, descartadas.
- 3 Asesinar a un Mercenario:** La Traición también nos permite intentar eliminar a un Mercenario que esté situado sobre la mesa. Si se logra llevar a cabo, tanto el Mercenario como su Guarnición deben ser descartados. Mientras que el Mercenario va a la Pila de Descartes del Conde objetivo, su guarnición volverá a la pila de descartes que corresponde al Mazo de Ejércitos.

Un Conde que sea objetivo de una Traición puede intentar defenderse haciendo uso de una Carta de Aliados directamente desde su Mano. Esta acción no cancela totalmente el ataque, en todo caso, el atacante puede desencadenar una Disputa Política basada en el uso de Vasallos (será explicado más adelante junto a la Carta de Aliados).

ACTO DE TRAICIÓN



ACTO DE INTRIGA



INTRIGA • Esta es la otra de las 2 cartas ofensivas que pertenecen al conjunto de Cartas de Política. En este caso, la Intriga nos permite robar, en lugar de matar. Jugar una Intriga permite al jugador intentar llevar a cabo una de las siguientes acciones:

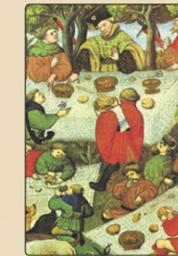
- 1 Robar Propiedades de un Feudo:** El Conde que use la Intriga intentará robar hasta 2 Propiedades de cualquier Feudo enemigo (Campo, Mercado, Iglesia o Catedral). Los Castillos no pueden ser objetivo de Intrigas. Si se logra llevar a cabo la Intriga, las Propiedades que hayan sido robadas (o la Propiedad si el Feudo objetivo solo se componía de una única Propiedad) serán colocadas en el lugar deseado por el atacante en su propio Condado. Si hay más de 2 Propiedades en el Feudo objetivo será el defensor quien decida qué Propiedades serán robadas por la Intriga.
- 2 Robar Ejércitos de la Pila de Reserva de Ejércitos:** Un Conde que use Intriga puede intentar robar hasta 2 Ejércitos que yazcan en la Pila de Reservas de Ejércitos de cualquier jugador objetivo. Si se ejecuta con éxito, la víctima de la Intriga elige qué Cartas de Ejército serán robadas de entre las disponibles en su Reserva de Ejércitos. No son mostradas al resto de jugadores durante la transferencia.
- 3 Robar un Mercenario:** Un Conde puede usar la Intriga para intentar robar un Mercenario que esté sobre la mesa. Si se logra, el Mercenario y su Guarnición se desplazarán al Condado del atacante.

Un Conde que sea objetivo de una Intriga puede intentar defenderse haciendo uso de una Carta de Aliados directamente desde su Mano. Esta acción no cancela totalmente el ataque, en todo caso, el atacante puede desencadenar una Disputa Política basada en el uso de Vasallos (será explicado más adelante junto a la Carta de Aliados).

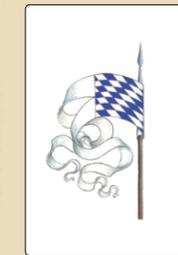


ALIADOS • La Carta de Aliados se usa para defender una carta ofensiva de Política, tanto la Traición como la Intriga. Cuando se recibe un ataque de cualquiera de las cartas nombradas, el jugador puede jugar los Aliados desde su Mano para intentar detener el ataque que acaba de ser declarado. Esta defensa no contará como

Acción de turno para el defensor. Los Aliados no detienen necesariamente el ataque ya que el atacante puede hacer uso de Vasallos (será explicado más adelante en Disputas Políticas). Si el objetivo de la Traición o Intriga no juega una carta de Aliados, entonces se llevará a cabo el ataque.



BANQUETE • El Banquete es jugado como Acción de turno para permitir al jugador robar 2 cartas de su Mazo de Conde. El Conde puede hacer cualquier número de acciones gratuitas (colocar Torres o Guarniciones) para finalmente robar la carta que indica el final de su turno. En resumen, la acción del Banquete generará el robo de 3 cartas al Conde que la use.

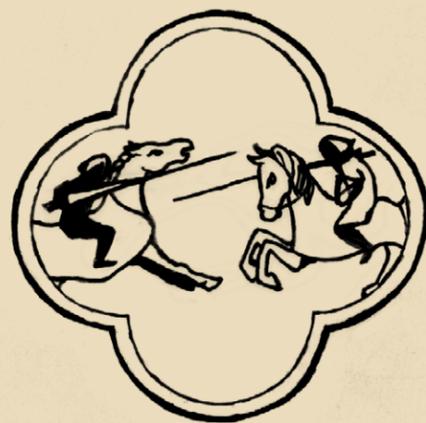


ESTANDARTE • Las cartas de Estandarte coinciden con el color y el patrón del jugador que las juega. Jugar un Estandarte permite al Conde realizar una de las siguientes acciones:

- 1 Legar su Condado:** Cuando un Conde usa un Estandarte sobre un Lord Príncipe, tanto el Lord como el propio Estandarte son descartados. En ese momento, el Conde debe juntar su Pila de Descartes con el Mazo de Conde restante para luego barajar el conjunto. Como resultado, el Mazo de Conde aumenta en número, alargando así la longevidad de nuestra familia.
- 2 Intentar ser nombrado Rey:** Para intentar reclamar el título de Rey, un Conde debe jugar Estandartes en la mesa,

frente a su Condado, usando Acciones de turno. Los Estandartes jugados de este modo se mantienen sobre la mesa hasta que alguien sea nombrado Rey. Para poder conseguir el título, un Conde debe tener al menos 2 Estandartes frente a él y tener 2 Estandartes más que cualquier otro Conde rival. Cuando esa condición se cumpla, el Conde será nombrado Rey y obtendrá la Carta del Rey, que se colocará en la mesa frente a su Condado. Adicionalmente, cada Conde que tenga algún Ejército en su Reserva de Ejércitos deberá elegir uno de ellos para entregárselo al nuevo Rey como ofrenda. Estos Ejércitos serán la Guarnición del Rey y se consideran la Guardia Real. Cuando alguien logre el título de Rey, todos los Estandartes jugados hasta el momento deben ser descartados.

5 Iniciar una Justa: AUn Conde puede lanzar un Estandarte sobre el centro de la mesa como su Acción de turno para convocar una Justa. La Justa empezará en sentido horario, donde cada jugador deberá hacer su apuesta y elegir a su participante para poder tomar parte en el torneo. Todos deben apostar alguna Propiedad, a no ser que posean un único Castillo o Palacio sin ninguna carta adicional anexada a ellos (se considera que no tienen poder suficiente para forzarles a participar). Por otra parte, un Conde puede jugar un Estandarte antes de su apuesta como excusa para no participar en la Justa. Incluso el Conde que haya iniciado la Justa debe hacer una apuesta. Todos los Estandartes jugados de este modo serán descartados al final de la Justa (las Justas serán explicadas más extensamente en la sección correspondiente).

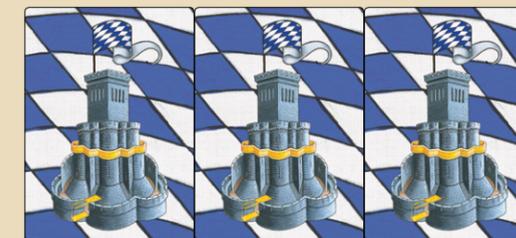


Resolviendo una DISPUTA POLÍTICA

Los Vasallos, y únicamente los Vasallos, pueden ayudar durante las Disputas Políticas para intentar conseguir la victoria. Si el objetivo de una carta ofensiva de Política juega una Carta de Aliados, entonces se lleva a cabo la siguiente secuencia de eventos:

- 1 El Conde atacante puede, si lo desea, reforzar su Traición o Intriga haciendo uso de un Vasallo, tanto un Lord Vasallo de su Condado como directamente jugado desde su mano. Esto iniciará la Disputa Política.
- 2 En este momento, la Traición o Intriga se llevarán a cabo aunque el defensor ya hubiera jugado a los Aliados. Para prevenir esto, el defensor podrá, al igual que el atacante, añadir un Vasallo (Lord o de su mano) para anular el ataque.
- 3 Llegados a este punto, el atacante puede añadir otro Vasallo para decantar la balanza hacia su bando. Así pues se trata de un duelo de Vasallos entre ambos participantes.
- 4 De este modo, la Disputa Política, acabará cuando algún bando no tenga o no quiera añadir otro Vasallo. Por lo tanto, cada Vasallo del atacante debe ser defendido por un Vasallo del defensor. De esta manera, el defensor tiene la ventaja de salir victorioso si hay un empate de Vasallos por ambas partes.
- 5 Una vez se resuelva la Disputa Política, los Vasallos que hayan sido jugados directamente desde las Manos serán descartados. Los Lores Vasallos del Conde que haya salido airoso de la Diputa, podrán ser colocados de nuevo en su Castillo, mientras que el perdedor deberá descartarse a sus Lores Vasallos que hayan participado en la Disputa. Los Castillos y Feudos de los Vasallos descartados permanecen indemnes.

LOS VASALLOS EN DISPUTAS POLÍTICAS



TORRES

El reverso de las cartas del Mazo de Conde contiene una ilustración de una Torre (coincide en color y patrón con los Estandartes y Cubos de Influencia) que pueden ser colocadas frente a sus Condados como defensa. Durante su turno, un Conde puede colocar tantas Torres como desee de forma gratuita directamente desde su Mano. Esto no se considera Acción de turno, puesto que es gratuita, y puede realizarse antes o después de ésta. Estas Torres podrán ser posteriormente destruidas si otros Condes lanzan un ataque, pero no pueden ser retiradas voluntariamente por su propietario.

Las Torres protegen todos los Feudos que contenga tu Condado. Cada Torre puede absorber, sin ser dañada, 1 punto de daño de cualquier Incursión o Asedio que se realice a nuestro Condado. Por lo tanto, si un Conde tiene 3 Torres frente a su Condado, solo el cuarto punto realizado en una Incursión o Asedio (después de que los puntos de daño sean absorbidos por cualquier fuerza defensora llamada a batalla) podrá pasar a través de las Torres y dañar Propiedades o un Castillo.

Las Torres solo pueden ser destruidas, y por lo tanto descartadas, cuando son el objetivo del ataque. Es decir, un Conde enemigo debe elegir como objetivo la línea de Torres de un rival, en lugar de llevar a cabo una Incursión o Asedio. En este caso, cada Torre es destruida y descartada si recibe 1 punto de daño, después de que los puntos de daño sean absorbidos por cualquier fuerza defensora que llamemos a la batalla.

Si un Conde está realizando una Incursión a un Feudo o un Asedio a un Castillo, la línea de Torres frente a su Condado objetivo absorberá una gran parte del daño que sea enviado, forzando al atacante a desplegar un número mayor de fuerzas para poder conseguir su objetivo. Es por eso que a menudo será necesario atacar primeramente al conjunto de Torres de un jugador para poder, en un turno posterior, atacar al Feudo o Castillo del objetivo. Cabe recordar que, durante ambos ataques, el defensor

podrá, durante su turno, reforzar nuevamente su línea de Torres; asumiendo que el Conde defensor tenga cartas suficientes en su Mano para poder desplegar alguna de ellas a modo de Torres.

Es importante que el Conde seleccione atentamente qué cartas va a usar como Torres, ya que pueden ser útiles en otras circunstancias. Mientras que el Conde propietario puede mirar el reverso de sus cartas de Torre, estas deben mantenerse ocultas para el resto de Condes. Cuando una Torre es destruida, esta debe ser mostrada al resto de jugadores antes de ser descartada. Cuando las Torres son destruidas durante un ataque a las mismas, el Conde defensor puede elegir cuales de ellas serán destruidas y cuales desea mantener en la mesa, si es que sobrevive alguna.

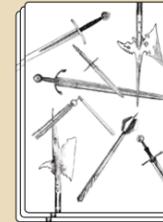


M AZOS NEUTRALES

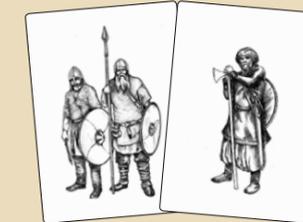
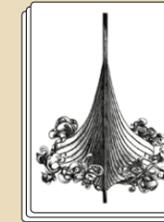
Ortus Regni incluye 4 mazos que no son controlados por los jugadores. Los Mazos Neutrales se componen de: un Mazo de Ejércitos, un Mazo de Vikingos, un Mazo de Batalla y un Mazo de Justas. Estas cartas serán usadas por todos los jugadores pero nunca estarán ni en la Mano ni en el Mazo de ningún Conde.

Además, hay una Carta única de Rey, que solamente será usada cuando un Conde adquiriera el privilegio de ser nombrado y coronado Rey. Las cartas de los Mazos Neutrales solo pueden ser descartadas en sus respectivas pilas de descarte, nunca se descartarán en la pila de descarte del Mazo de ningún Conde.

Mazo de Ejércitos



Mazo de Vikingos



Mazo de Justas



Mazo de Batalla



Carta del Rey



MAZO DE EJÉRCITOS

El Mazo de Ejércitos se compone de:



CARTAS DE INFANTERÍA •

En batalla, la Infantería es 1/1 (inflige 1 punto de daño, absorbe 1 punto de daño).



CARTAS DE CABALLEROS •

En Batalla, los Caballeros son 2/1 (inflige 2 puntos de daño, absorbe 1 punto de daño).

PREPARACIÓN DEL MAZO DE EJÉRCITOS •

Al inicio de la partida de Ortus Regni, la composición del Mazo de Ejércitos será siempre de 2/3 de Infantería frente a 1/3 de Caballeros, sumando un total de 24 cartas. Una vez se agote el Mazo de Ejércitos durante la partida, su pila de descartes será barajada para componer un nuevo mazo. El Mazo de Ejército sirve como límite de cartas que los Condes puedan tener en posesión. Es, por lo tanto, finito.

Cuando se organice una partida para 3 o más Condes deberemos añadir 12 cartas de Ejército adicionales por cada jugador. Los mismos ratios deben mantenerse. Así que por cada jugador adicional se añadirán 8 Infanterías y 4 Caballeros. Este es el único mazo que sufrirá modificaciones dependiendo del número de jugadores.

RECLUTANDO EJÉRCITOS • En el momento en que un Campo sea añadido a un Feudo desde la Mano de un Conde como Acción de turno, ese Conde podrá robar 1 Ejército (o 2 en el caso de convivir el Campo con un Mercado en el mismo Feudo). Este evento no ocurre cuando ese Campo sea capturado por otro jugador o sea entregado como Rescate en un combate. Poseer al menos 1 Campo en su Condado permite al jugador invertir su Acción de turno en Reclutar (nuevamente 1 Ejército, o 2 si tiene un Mercado en el mismo Feudo). Las cartas adquiridas del reclutamiento formarán la Reserva de Ejércitos. Independientemente de la suma de Campos y Mercados, solo 1 o 2 cartas de Ejército podrán ser robadas en un mismo turno.

LLAMANDO EJÉRCITOS A LA BATALLA •

Los Condes pueden poseer diversos Ejércitos formando parte de su Reserva de Ejércitos para poder ser llamados al combate. Un jugador puede tener en posesión Ejércitos en su Reserva, tenga o no tenga Campos en su Condado. Aun así, para poder ser llamados a la batalla necesitará Campos, así como también los necesitará para poder Reclutar. Los Ejércitos que guarnezcan cualquier Mercenario o al mismo Rey (formando la Guardia Real) no requieren Campos para poder ser llamados a batalla ya que no forman parte de la Reserva de Ejércitos. Para poder llamar al combate a los Ejércitos de la Reserva de Ejércitos, deberá tener al menos 1 Campo por cada Ejército (ya sea Infantería o Caballería) que desee enviar a la batalla. Los Campos de los Feudos que también tengan un Mercado nos permitirán llamar a 2 Ejércitos a la batalla, en lugar de 1. Esta habilidad sí se incrementa con el número de Campos, por lo que un Feudo con 2 Campos que también se componga de un Mercado nos permitirá llamar a 4 Ejércitos. Los Campos pueden ser usados reiteradamente, por lo que si durante una ronda un Conde recibe diversos ataques podrá volver a utilizar sus Campos, siempre que sigan estando en su posesión.

MAZO DE VIKINGOS

Los Vikingos son una fuerza no controlada por ningún jugador. Desde el comienzo de la partida, ellos intentan acercarse y eventualmente intentar invadir si los Condes no combaten entre ellos. A menudo harán aparición en la partida, causando caos y destrucción.

El Mazo de Vikingos se compone de 24 cartas de 2 tipos distintos, al igual que el Mazo de Ejércitos. Los Vikingos también tienen 2 unidades similares a las que incluye el Mazo de Ejércitos: Infantería Vikinga y el Jefe tribal Vikingo. La composición también es 2/3 de Infantería y 1/3 de Jefes tribales.

El Mazo de Vikingos consiste en:



INFANTERÍA VIKINGA •

Equivale a la Infantería. En batalla, la Infantería Vikinga es 1/1 (inflige 1 punto de daño, absorbe 1 punto de daño).



JEFE TRIBAL VIKINGO •

Equivale a los Caballeros. En batalla, el Jefe tribal Vikingo es 2/1 (inflige 2 puntos de daño, absorbe 1 punto de daño).

Al inicio de la partida, el Mazo Vikingo, así como sus 8 Marcadores Negros y su Marcador Blanco se situarán a la derecha del jugador inicial. Estos marcadores deben ser colocados por detrás del Mazo de Vikingos, al límite de la mesa, y se irán moviendo al frente del mazo de forma progresiva durante el transcurso de la partida.

El Turno Vikingo siempre será el último turno que componga cada ronda. Es decir, jugará inmediatamente después que el último Conde. Si en esa ronda ningún Conde ha lanzado un ataque hacia otro Conde, entonces un Marcador Negro se avanza al frente del Mazo de Vikingos, indicando que los Vikingos se acercan. En el momento que el octavo Marcador Negro se avance, en ese mismo turno los Vikingos entran en juego y llevarán a cabo su primer ataque.

Por el contrario, si en esa ronda algún Conde lanzó un ataque, entonces antes de iniciar el ataque el jugador debe mover el Marcador Blanco hacia el frente, para indicar que en esa ronda los Vikingos no se acercarán a la mesa de juego. En el Turno Vikingo de alguna ronda donde haya habido ataques, simplemente coloca el Marcador Blanco de nuevo tras el Mazo Vikingo. De ese modo, el avance de los Vikingos ha sido atrasado por los combates que han surgido entre los Condes.

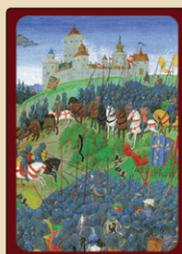
En el momento en que algún Conde mande a un Emisario a los Vikingos, mueve un Marcador Negro al frente; esto puede forzar a los Vikingos a entrar al juego de forma temprana, aun habiendo combates entre Condes. Cuando los 8 Marcadores Negros estén al frente, ese será el primer turno donde los Vikingos ataquen, indistintamente de donde se sitúe el Marcador Blanco (el comportamiento de los Vikingos será explicado detalladamente a continuación).

MAZO DE BATALLA

Siempre que se lleve a cabo un combate y fuerzas de dos bandos sean enfrentadas en una Batalla, una carta del Mazo de Batalla debe ser robada para determinar el resultado de la Batalla, y así, el destino de sus participantes.

El Mazo de Batalla está compuesto de 24 cartas de 4 tipos distintos; 15 de estas cartas son de Batalla Normal, 3 del Atacante Gana, 3 del Defensor Gana y 3 de la Iglesia Decide. Tras revelar una Carta de Batalla y resolver su efecto, ésta será colocada en la pila de descartes del propio mazo y no será barajado de nuevo hasta agotar las cartas (lo cual es muy inusual). Durante el transcurso de la partida, los Condes pueden ir viendo con que frecuencia han salido las distintas Cartas de Batalla para poder conocer las probabilidades de los siguientes combates. De ningún modo se podrá ojear y rebuscar en la pila de descartes.

Las 4 cartas distintas nos proponen diferentes modos de resolver la batalla:



BATALLA NORMAL • Cuando esta carta es revelada, los puntos de daño de la Batalla serán designados en ambos bandos de la forma habitual. El atacante será el primero en asignar los puntos de daño recibidos entre sus tropas, posteriormente el defensor decide como asignar los puntos de daño que reciba por su parte en sus Torres, Propiedades o Castillo, dependiendo del tipo de ataque.



EL ATACANTE GANA • Cuando esta carta es revelada, los puntos de daño de la Batalla solo se designaran a favor del atacante, es decir, sobre el defensor. El atacante no recibe ningún punto de daño. Todos los Lorees del defensor que hayan sido llamados a Batalla se consideran capturados pero podrán ser Rescatados. Para

Rescatar un Lord, el defensor debe dar una Propiedad o Castillo al atacante (1 por Lord que desee salvar). Cualquier Lord que no sea salvado será asesinado y descartado al finalizar la Batalla. Si son asesinados, tanto su Castillo como su Feudo permanecerán

indemnes, a diferencia de en Traición. Los Rescates son elegidos por el defensor y serán entregados antes de asignar los puntos de daño.



EL DEFENSOR GANA

• Cuando esta carta es revelada, los puntos de daño de la Batalla solo se designaran a favor del defensor; es decir, sobre el atacante. El defensor no recibe ningún punto de daño. Todos los Lorees del atacante que hayan sido llamados a combate se consideran capturados, pero podrán ser

Rescatados por su propietario. Para Rescatar un Lord, el atacante debe dar como parte de su trato una Propiedad o Castillo al defensor (1 por Lord que desee ser salvado). Cualquier Lord que no sea salvado será inmediatamente asesinado y descartado al finalizar la Batalla. Si son asesinados, tanto su Castillo como su Feudo permanecerán indemnes, a diferencia de en la Traición. Los Rescates son elegidos por el atacante y serán entregados antes de asignar los puntos de daño.



LA IGLESIA DECIDE

• Cuando esta carta es revelada, el Arzobispo (el Conde que posea la Catedral) decidirá el resultado de la batalla: Normal, el Atacante Gana o el Defensor Gana. Si no hay un Arzobispo en la partida porque no está la Catedral en juego, el Conde que posea un mayor número de Iglesias será el

que determine el resultado de la batalla. Si no hay Arzobispo ni Iglesias, o si el resultado en Iglesias forma un empate, esta Batalla se resolverá como Batalla Normal.

Si durante cualquier Batalla el defensor decide conceder ese combate, sin llegar a llamar a sus tropas al combate, entonces no se revelará ninguna Carta de Batalla. El ataque se considera automáticamente un éxito y el daño se asigna en el defensor de la forma que él desee en sus Torres, Propiedades o Castillos, dependiendo del tipo de ataque.

LA CARTA DEL REY



Solo puede haber 1 Rey, pero ser Rey es un mero título, así que ser coronado Rey no te concederá la victoria si no eliminas al resto de Condes.

Un Conde adquirirá el título de Rey jugando el número necesario de Estandartes sobre la mesa. Jugar un Estandarte es un intento para ser nombrado Rey y es considerado una Acción de turno. Debemos dedicar, al menos, 2 turnos para adquirir el título de Rey (si el resto de Condes no se oponen a ello jugando más Estandartes).

Así pues, para ser el Rey deberemos jugar al menos 2 Estandartes y tener 2 Estandartes más que cualquiera de los otros Condes. Cuando la condición sea cumplida, el jugador será coronado Rey y podrá coger la Carta del Rey para colocarla frente a su Condado. Cuando un Conde se convierte en Rey se deben descartar todos los Estandartes que fueron jugados para intentar obtener tan deseado título.

La Carta del Rey simboliza tanto a su figura como a sus guardaespaldas y hombres de élite que luchan a su lado. En combate, luchará como un Príncipe o Vasallo, por lo que es 1/1 (inflige 1 punto de daño, absorbe 1 punto de daño). A diferencia del resto, la única forma de matar al Rey es eliminando al Conde que lo posea.

La Carta del Rey también viene acompañada de la Guardia Real, o al menos tiene potencial para tenerla. Cuando un Conde se convierte en Rey, el resto de Condes de la mesa que tengan al menos un Ejército en su Reserva deben elegir a su elección una de sus tropas para entregársela como ofrenda al nuevo Rey. Estos Ejércitos forman la Guarnición de la Carta del Rey y son llamadas la Guardia Real.

La Guardia Real siempre tendrá espacio para tantos Ejércitos como Condes menos 1. Es decir, que en una partida a 4 jugadores habrá espacio disponible para 3 Cartas de Ejército

como Guarnición junto a la Carta del Rey. Del mismo modo, si todos los Condes tienen Reserva de Ejércitos, cuando se nombre al Rey, deberá formarse una Guarnición del límite de Ejércitos permitido; empezará con su máxima capacidad. Si la Guardia Real no puede ser formada completamente (rara vez ocurre) o si sus fuerzas se ven damnificadas, el Rey siempre podrá añadir Ejércitos como Guarnición desde su Reserva de Ejércitos. Las reglas para guarnecer al Rey son las mismas que para guarnecer a un Mercenario y el resto de Condes no deberán ofrecer nuevos Ejércitos como en el momento de su coronamiento.

Al igual que cuando guarnecemos un Mercenario, los Ejércitos que guarnezcan al Rey no podrán ser retirados de vuelta a la Reserva de Ejércitos ni movidos a ningún otro lugar. Ni el Rey ni su Guardia Real necesitan Campos para ser llamados a combate. Rellenar los espacios en la Guarnición del Rey se considera una acción gratuita, así como también lo era guarnecer un Mercenario o colocar Torres. En combate, cualquier combinación de Guarnición del Rey, con o sin el Rey, pueden ser desplegadas para la batalla. El Rey puede ser llamado a batalla de forma individual si el Conde lo desea.

Cuando el Conde que poseía al Rey es retirado de la partida, se considera que el Rey ha muerto. La Carta de Rey es devuelta al centro de la mesa, a su lugar inicial, y cualquier Conde puede intentar volver a ser proclamado nuevo Rey. ¡A Rey muerto, Rey puesto!

En el caso especial donde múltiples Condes estén disputándose el título de Rey y uno de ellos sea retirado de la partida, dejando al otro Conde con todas las condiciones cumplidas para ser nombrado Rey, entonces se convertirá automáticamente en Rey. Nuevamente, el resto de Condes deberán ofrecer un Ejército como ofrenda, si lo poseen.

COMBATE

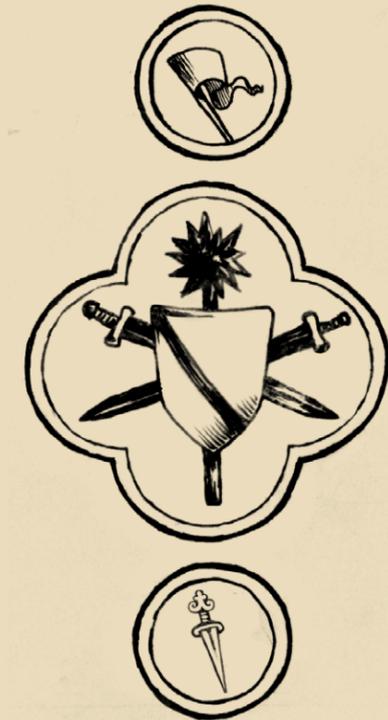
Como Acción, un Conde puede iniciar un ataque a otro Condado. El primer paso es anunciar quién será atacado. Tras esto, el atacante debe anunciar qué tipo de ataque quiere lanzar – a Torres, Incursión o Asedio– y mostrar todas las fuerzas que quiere llamar a la Batalla, tanto de su Reserva de Ejércitos como de su Mano. Tras presentar todas sus fuerzas, es el turno del defensor de elegir como reaccionar ante tal ofensiva. Llegados a este punto, el atacante no puede alterar su composición de tropas, ni añadir ni retirar Ejércitos. El defensor decidirá qué fuerzas serán llamadas a Batalla, si es que las hay, para defender el ataque.

Después de que el defensor llame a sus tropas a la Batalla, y asumiendo que al menos haya llamado a 1 Ejército para combatir, tendrá el honor de revelar la carta del Mazo de Batalla para resolver el encuentro. Si el Conde defensor elige no llamar a nadie a Batalla, concediendo por tanto el combate al atacante, no se revelará una Carta de Batalla sino que se asignará el daño directamente sobre el defensor. Si al menos 1 carta es llamada a Batalla, incluso contra una gran horda enemiga, el defensor tendrá una oportunidad de ganar si el Mazo de Batalla está de su lado.

La secuencia de Combate es la siguiente:

- ♦ El Conde atacante declara qué tipo de ataque quiere iniciar y frente a qué Conde lo ejecutará.
- ♦ El Marcador Blanco de los Vikingos se avanzará por delante del Mazo de Vikingos, indicando que ha habido un combate en esta ronda y retrasando así la llegada de los Vikingos.
- ♦ El atacante declarará entonces el conjunto de fuerzas que quiera llamar a la Batalla, que no podrán ser modificadas durante el resto del Combate.

- ♦ El Conde defensor podrá ahora llamar a Batalla a sus fuerzas defensoras.
- ♦ Si el defensor presenta a alguien a la Batalla, se revelará una carta del Mazo de Batalla. La carta nos indicará como se resuelve el Combate.
- ♦ El atacante decide como asignará el daño que haya recibido entre sus tropas. Tras esto, es el turno del defensor de decidir como asignará su daño recibido. Todas las fuerzas, de ambos bandos, tienen que asignar todo el daño recibido. Todo el daño que no pueda ser asignado en las fuerzas defensoras debe resolverse contra el objetivo del ataque: Torres, Propiedades o Castillo.



LOS TRES MODOS DE ATACAR UN CONDADO

1 ATACAR LAS TORRES

En este ataque, todo el daño va dirigido a las Torres del enemigo. En este caso, las Torres no se protegen a ellas mismas, y serán destruidas en lugar de absorber puntos de daño. Cada Torre caerá y será descartada por cada punto de daño que no pueda ser defendido por las fuerzas defensoras desplegadas. Este es el único modo de destruir las Torres defensivas de otro Condado. Cualquier Torre que deba ser destruida de este modo, permite al defensor elegir cuál de ellas será derrocada y cuál permanecerá en pie. Esta elección puede venir dada por el hecho de que las Torres destruidas irán a parar a la Pila de Descartes del Conde defensor, aunque antes deben ser mostradas al resto de jugadores. Las Torres no pueden ser incautadas y no pueden ser ofrecidas como Rescate.

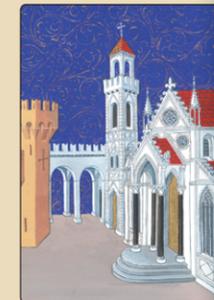
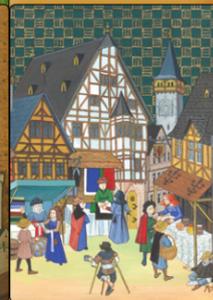
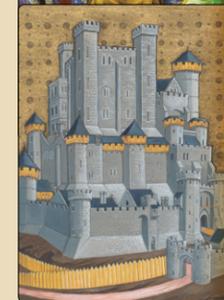
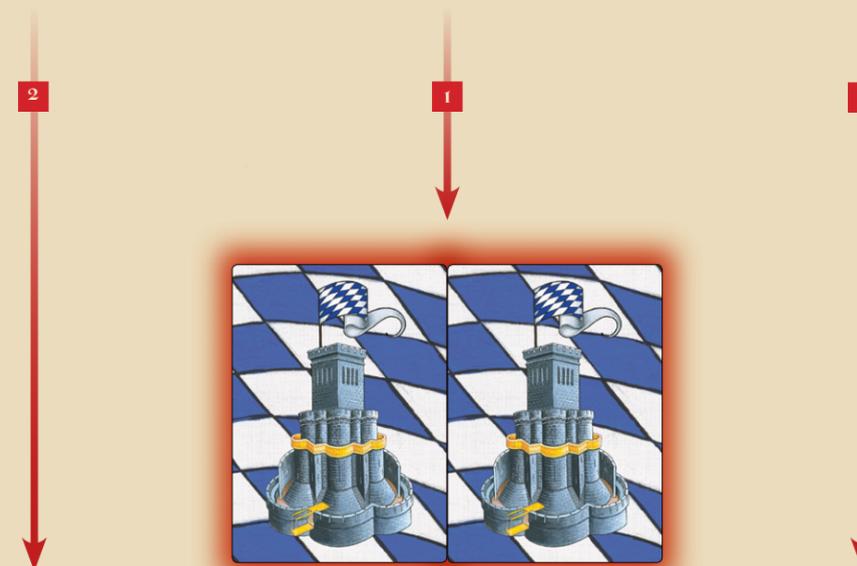
2 INCURSIÓN EN UN FEUDO

En este ataque, todo el daño será dirigido contra las Propiedades de un Feudo en concreto. Cualquier Campo, Iglesia, Mercado o Catedral que esté en ese Feudo será potencialmente destruido, pero no su Castillo o Palacio. El Castillo se considera el corazón del Feudo y se mantiene indemne incluso cuando los puntos de daño exceden al que las Propiedades puedan recibir. Los puntos de daño serán primeramente asignados a las fuerzas defensoras. Tras esto, cada Torre absorberá 1 punto del daño entrante y las Propiedades restantes recibirán los puntos que no hayan sido asignados hasta entonces. Todas las propiedades serán destruidas y descartadas cuando reciban 1 punto de daño. Si durante una Incurción, el atacante llama al Combate a un Lord Príncipe o Lord Vasallo, esto le permitirá capturar hasta 2 Propiedades si logran destruirlas (1 Propiedad si solo asiste un Vasallo o Príncipe, 2 si participan ambos Lores). Cuando varias Propiedades son destruidas en una Incurción, será el defensor quien decida qué Propiedades serán destruidas y cuáles quedaran indemnes.

3 ASEDIO A UN CASTILLO

En este ataque, todo el daño está dirigido contra el Castillo, el corazón del Feudo. El daño, como de costumbre, será primeramente asignados entre las fuerzas defensoras, después las Torres absorberán 1 punto de daño cada una y, finalmente, el daño sobrante será recibido por el Castillo o Palacio que haya sido elegido por el atacante. Un Castillo será destruido si recibe 2 puntos de daño en un mismo ataque, mientras que 3 puntos de daño serán necesarios para derrumbar un Palacio. Tanto si 1 solo punto llega a un Castillo, o solamente 2 puntos son recibidos por el Palacio, las estructuras se mantienen impasibles y no serán destruidas; el asedio se considerará un fracaso. Por el contrario, si el Castillo cae, todas las Propiedades anexadas a éste serán también destruidas y descartadas; tanto el Lord como el Feudo llegarán a su fin. Si durante un Asedio el atacante llamó a Batalla a algún Lord Príncipe o Lord Vasallo, esto le permitirá capturar hasta 2 Propiedades, o incluso el propio Castillo, si el Asedio se lleva a cabo con éxito (1 Propiedad o Castillo si solo asiste un Vasallo o Príncipe, 2 si participan ambos Lores). Los Lores que estuvieran gobernando sobre el Castillo defensor no viajarán al Condado atacante, ¡por supuesto!

ATACANDO UN CONDADO



LLAMANDO A LA BATALLA



LLAMANDO A TUS FUERZAS A LA BATALLA

No es difícil poder determinar cuál puede ser el resultado de la Batalla antes de librarla, ya que sabemos qué Ejércitos infligen 1 y 2 de daño y que cada uno de ellos solo puede recibir 1 punto de daño. Tanto las Torres como las Propiedades solo pueden recibir 1 punto de daño antes de ser destruidas; los Castillos pueden recibir 2 puntos de daño mientras que el Palacio 3.

Cuando llame a Batalla a sus tropas, el atacante debe anticiparse a la posible respuesta del defensor y reforzar sus tropas lo suficiente para poder obtener el resultado deseado. El atacante no puede saber de forma certera cuantos Ejércitos va a desplegar, pero puede estimarlo de forma razonable.

Cuando el defensor llame a sus fuerzas a la Batalla, sabrá exactamente cuantas fuerzas ha desplegado el atacante. Como resultado, el defensor tendrá una ventaja a la hora de desplegar sus Ejércitos para intentar igualar o superar los puntos de daño!

Un Conde puede llamar al Combate a sus fuerzas de diferentes localizaciones:

- Las Cartas de Personalidades pueden ser llamadas directamente de la Mano, pero será costoso, puesto que tras la Batalla serán descartadas, independientemente del resultado de la misma.
- Un Conde puede llamar a la Batalla a tantas Cartas de Ejército de su Reserva de Ejércitos como sus Campos y Mercados le permitan. Recordemos que dispondremos de espacio para llamar a 1 Ejército por Campo y si el Feudo contiene 1 Mercado, podremos multiplicar por 2 la cantidad de tropas de esos Campos anexados.
- Una Carta de Mercenario, con cualquier Ejército que la guarnezca, y cualquier cantidad de cartas de la Guardia Real pueden ser llamadas al combate de la forma deseada, así como la Carta del Rey.
- Los Lores y Abades también pueden ir al Combate desde sus Castillos.

RESOLUCIÓN DEL COMBATE

Si aún no se ha hecho, debemos avanzar el Marcador Blanco de los Vikingos para marcar que un Combate ha sido llevado a cabo y enlentecer así la progresión de la invasión Vikinga.

Si no hay fuerzas por parte del defensor, no se revelará ninguna Carta de Batalla y se procederá de la siguiente manera: todo el daño será asignado por el defensor. Si fue un ataque a las Torres, las Torres que reciban 1 punto de daño serán destruidas a medida que se asigna el daño. Si fue una Incursión, todas las Torres absorberán el daño, 1 punto de daño por Torre, y el daño restante será asignado. Solo después de que las Torres absorban el daño pasaremos a asignar el restante sobre las Propiedades del Feudo objetivo, destruyendo así cada Propiedad que reciba 1 punto de daño. Si el ataque fue un Asedio, nuevamente las Torres absorberán 1 punto de daño y el daño restante será asignado, en este caso, en el Castillo objetivo. Si el Castillo objetivo recibe 2 puntos de daño, o bien 3 puntos de daño en el caso de un Palacio, entonces diremos que el Castillo ha sido derrumbado y su Feudo al completo perecerá tras la Batalla.

Si al menos 1 Ejército ha sido llamado a Batalla por el defensor, entonces deberemos revelar una Carta de Batalla para determinar el resultado del encuentro.

Cuando resolvamos los daños del Combate, todas las fuerzas que hayan participado deben recibir 1 punto de daño siempre que haya suficientes puntos para todos. En el caso del atacante, los puntos deben ser asignados entre todas las fuerzas que hayan sido llamadas al Combate antes de ser derrotadas. En el caso del defensor, todos los puntos de daño deben ser asignados en todas las fuerzas defensoras antes de ser asignados en las Torres o finalmente las Propiedades o Castillo, dependiendo de nuestro objetivo.

La Carta de Batalla que sea revelada puede cambiar, aunque no siempre, el resultado del Combate de forma dramática.

ASIGNACIÓN DEL DAÑO EN LAS FUERZAS DESPLEGADAS

Los diferentes tipos de fuerzas que hayan sido llamadas a Batalla sufren daño de formas distintas. Esto será importante a la hora de establecer un orden para repartir el daño recibido intentando causar el menor número de bajas posibles.

El orden propuesto es el siguiente:

- 1 El Rey recibe 1 punto de daño en Combate y nunca puede ser asesinado o descartado. Si la Carta del Rey ha sido usada, debería ser tu primera tropa en recibir el daño.
- 2 Las Cartas de Personalidades (Vasallos, Campeones, Monjes o Príncipes) que hayan sido llamadas desde la Mano directamente al combate reciben 1 punto de daño y luego son descartadas tras resolver el Combate, reciban o no su daño. Es por eso que deberían ser las segundas en recibir daño ya que perecerán al final del encuentro sea cual sea el resultado.
- 3 Cuando Lores (Vasallos, Campeones, Monjes o Príncipes) sean llamados a la Batalla, pueden recibir 1 punto de daño y, a excepción de que sean capturados, regresarán a sus respectivos Castillos, tanto si reciben el punto de daño como si salen indemnes. Es por eso que podemos asignar daño de forma temprana ya que estas tropas, aun heridas, no serán vencidas en el Combate. Incluso si la Carta de Batalla va en contra de nuestro bando y nuestros Lores van a ser capturados, antes pueden absorber 1 punto de daño de la forma habitual. Si no son Rescatados, entonces serán asesinados y descartados al final de la Batalla.
- 4 Las Cartas de Ejército se consideran muertas y deben ser descartadas si reciben 1 punto de daño, ya sea Infantería o Caballeros (así como sus formas Vikingas) y ya estén localizadas en la Guardia Real o bien guarneciendo a algún Mercenario. Por ser tan perecederas, deberíamos asignar el daño en ellas cuando el resto de unidades antes comentadas ya hayan recibido sus respectivos puntos de daño.
- 5 La Carta de Mercenario será matada y descartada cuando reciba 1 punto de daño, al igual que las Cartas de Caballero, que se comporta de forma idéntica que los Mercenarios en Combate. La muerte de un Mercenario también ocasiona la muerte de su Guarnición. Es por eso que primero deberíamos asignar daño al Ejército que guarnezca al Mercenario.

Típicamente, esta es la forma más racional de asignar el daño. En resumen: primero el Rey debe recibirlo (si es que lo posee), luego tanto las Cartas de Personalidad jugadas desde la Mano como los Lores llamados al combate. Solo si es necesario, repartiremos los puntos entre los Ejércitos desplegados y, por último, en los Mercenarios.

RESCATANDO A LOS LORES

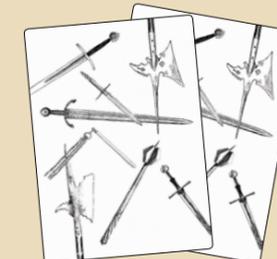
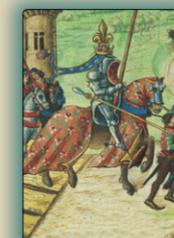
Si según la Carta de Batalla algunos de los Lores deben ser capturados, entonces el Conde debe inmediatamente decidir qué Lores quiere Rescatar para evitarles una muerte segura tras la Batalla. Si decide no Rescatar a sus Lores, entonces serán asesinados y descartados tras el Combate (los Castillos permanecerán, aunque vacíos, ya que no ha sido un asesinato a Traición). Los Lores capturados podrán absorber 1 punto de daño de todos modos, aunque después deberemos decidir si queremos Rescatarlos antes de proceder con el resto del combate.

Para Rescatar a un Lord, el Conde debe dar 1 Propiedad o Castillo de su Condado al atacante por cada Lord que desee salvar. El receptor del Rescate colocará las Propiedades y Castillos en su Condado de la manera que más le convenga. Quien pague el Rescate será el que tenga la potestad de elegir qué Propiedades serán entregadas, incluso puede ofrecer Castillos que contengan otros Lores (que serán descartados) o Propiedades que vayan a ser destruidas en esa misma Batalla. Un Conde que tenga 2 de sus Lores capturados, puede usar el Castillo de el otro para salvar al primero, sacrificando el segundo sin perder ninguna Propiedad adicional, solo el Castillo que habitaba el Lord asesinado.

El resultado final del Rescate puede acabar resultando en que el atacante se quede sin nada de lo que previamente haya recibido (ya que se designan las Propiedades pagadas como Rescate antes de asignar puntos de daño). Por el contrario, también puede finalizar con "premios" adicionales para el atacante (por ejemplo si ha llevado al Combate algún Lord Vasallo o Príncipe que permita adquirir Propiedades).

Tras el Rescate, se procederá a asignar el daño y resolver el resto del Combate de forma normal. La única excepción es la siguiente: si el ataque es cometido por Vikingos, no aceptaran Rescates, así que cualquier Lord que sea capturado durante un Combate contra los Vikingos serán inmediatamente asesinados y descartados sin piedad.

ASIGNANDO LOS PUNTOS DE DAÑO



VIKINGOS

Los Vikingos son una fuerza no controlada por los jugadores. Desde el inicio de la partida, se irán acercando y eventualmente intentarán invadir las tierras si los Condes no luchan entre ellos. Es habitual que hagan aparición en las partidas y causarán un gran caos y destrucción allá por donde pasen.



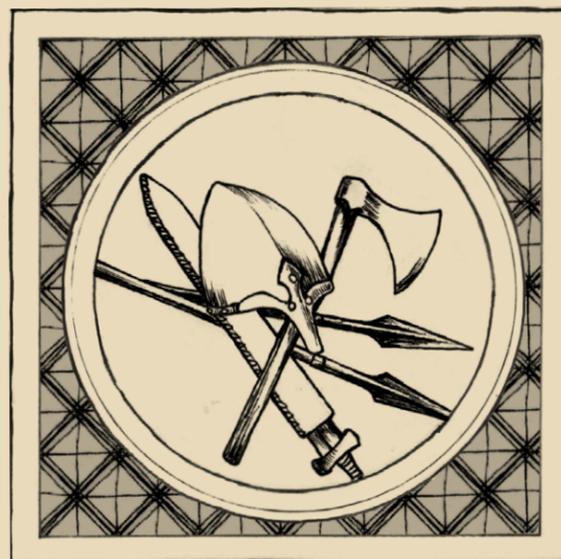
EL TEMPORIZADOR DE LOS VIKINGOS

Al principio de la partida, tanto el Mazo de Vikingos como sus 8 Marcadores Negros y su Marcador Blanco se colocarán a la derecha del jugador inicial (puesto que son los últimos en jugar en cada ronda, tras el último jugador). Estos marcadores se colocarán detrás del Mazo de Vikingos, cerca del borde de la mesa y se irán avanzando al frente del mismo mazo marcando el avance de los Vikingos hacia la isla.

El turno de los Vikingos será el último de la ronda. Tras cada ronda en la que los jugadores no hayan atacado a ningún contrincante, se avanzará 1 Marcador Negro de los 8 disponibles y pasará al frente del Mazo de los Vikingos, alejándose del borde de la mesa. El mismo Turno en que el último Marcador Negro se avance al frente será en el que los Vikingos bajen de sus barcasas y aparezcan en el juego. Si en el mismo turno en que el último Marcador es avanzado

también se lleva a cabo algún Combate, eso no frenará a los Vikingos de aparecer en la partida. Por otra parte, si durante cualquier ronda algún jugador lanza un ataque contra algún contrincante entonces se avanzará el Marcador Blanco indicando que al final de ésta no deberemos avanzar un Marcador Negro, sino devolver al borde de la mesa al Blanco que hemos avanzado anteriormente, retrasando así la llegada de los Vikingos.

Si un Conde envía un Emisario a los Vikingos también deberemos avanzar 1 Marcador Negro, puesto que hemos tenido contacto con los Vikingos. Esta misma acción puede forzar a los Vikingos a adelantar su llegada incluso en esa misma ronda, sin que ningún Combate posterior pueda retrasar la llegada. Cuando todos los Marcadores Negros sean avanzados, llegarán los Vikingos, independientemente de donde esté colocado el Marcador Blanco.

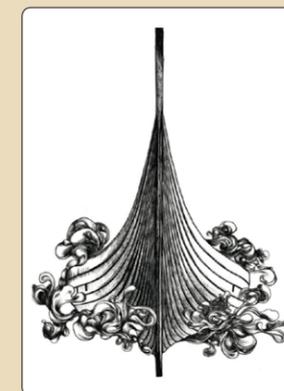


LA LLEGADA DE LOS VIKINGOS

Los Vikingos harán aparición en el mismo turno en el que los 8 Marcadores Negros hayan sido avanzados al frente. Todos los Marcadores deberán ser retirados a un lado, ya que no tendrán ninguna función en el resto de la partida.

Con la llegada de los Vikingos, se deberán revelar un número de Cartas de Vikingo igual al número de jugadores que hayan empezado la partida más uno (N+1). Por ejemplo, en una partida de 4 jugadores se revelarán 5 Cartas de Vikingo al inicio de su llegada. Estas cartas deben ser colocadas frente a su Mazo de Vikingos.

Los Vikingos pasarán a ser activos de forma inmediata, por lo que atacarán en ese mismo turno en el que sean revelados. Al principio de cada turno consiguiente, siempre revelaremos una nueva Carta de Vikingo para añadir a sus filas y enriquecer sus fuerzas. Siempre que la cantidad de cartas sea de nuevo N+1, volverán a activarse y atacarán de nuevo en ese mismo turno (incluido el turno en el que se revele la última carta necesaria). De este modo, aunque todos los Vikingos sean vencidos en la batalla, irán reconstruyendo sus fuerzas para volver a estar activos. Si son destruidos por completo, deberán esperar unos turnos para reponer sus filas antes de atacar de nuevo.



CONTROLANDO AL EJÉRCITO VIKINGO

En cualquier turno en el que los Vikingos estén activos, deberemos coger un Cubo de Influencia al azar del interior de la Bolsa para determinar qué Conde será el que controle y dirija el ataque en esta ocasión.

Inicialmente, la Bolsa contendrá un único Cubo de cada color. Esto da la misma probabilidad a todos los Condes de controlar a los Vikingos. En el momento en que algún Conde mande a un Emisario a los Vikingos, se añadirán Cubos adicionales de su color, y sus probabilidades de control aumentarán. Cuando un jugador sea eliminado de la partida, deberemos retirar sus Cubos de Influencia de la Bolsa. Los jugadores pueden revisar el número total de Cubos al principio de cualquier turno de los Vikingos en los que ellos deban atacar.

Para determinar al Conde que controlará a los Vikingos, debemos agitar la Bolsa y coger un Cubo al azar. El Conde que comparta color con el Cubo elegido será quien controle a los Vikingos ese turno y decidirá a quién y de qué modo atacarán los Vikingos. Incluso podría decidir no atacar o atacar a su propio Condado. Sea quien sea el objetivo del ataque Vikingo, el Conde que controle a los Vikingos no puede ayudarlos de ningún modo ni añadir Ejércitos, ya que los Vikingos atacan solos y son independientes. Los Vikingos atacarán con todas sus fuerzas disponibles.

Los Ejércitos Vikingos son idénticos a los que encontramos en el Mazo de Ejércitos y funcionan del mismo modo durante un Combate. Infligen daño y reciben daño del mismo modo que las Cartas de Ejército, por lo que serán destruidas si reciben 1 punto de daño. A diferencia de las Cartas de Ejército, todos los Vikingos son llamados al Combate sin necesitar un Campo. Los Vikingos pueden atacar tanto a las Torres, como llevar a cabo una Incursión o un Asedio, del mismo modo que cualquier Conde, pero recuerda que ellos solo destruyen y matan, nunca incautarán Propiedades ni aceptarán Rescates por los Lores.

El Mazo de Vikingos consiste en:



INFANTERÍA VIKINGA •

Equivale a la Infantería del Mazo de Ejércitos. En batalla es 1/1 (inflige 1 punto de daño, absorbe 1 punto de daño).



JEFE TRIBAL VIKINGO •

Equivale a los Caballeros. En batalla son 2/1 (inflige 2 puntos de daño, absorbe 1 punto de daño).

Los Vikingos no pueden ser atacados por ningún Conde; siempre son atacados y nunca defensores. Del mismo modo, los Vikingos nunca pueden ser vencidos para siempre, si las Cartas de Vikingos se acaban, deberemos barajar su propia pila de descarte para generar un nuevo Mazo de Vikingos.

Emisarios para los Vikingos: Un Conde puede intentar ganar el control de los Vikingos y acelerar su llegada enviando Emisarios como su Acción de turno. Solo los Monjes y los Vasallos pueden ser Emisarios y solo podrán ser enviados directamente desde la Mano. Los Emisarios no son descartados sino que se mantendrán adyacentes al Mazo de Vikingos durante el resto de la partida y nunca volverán al Conde que los envió.

Cuando un Vasallo o un Monje es enviado como Emisario, deja su carta tras el Mazo de Vikingos para que cuando se revisen los Cubos de Influencia pueda calcularse el número de Emisarios que hayan sido enviados. Cada vez que se envíe un Vasallo como Emisario deberá añadirse 1 Cubo a la Bolsa, mientras que si se envía a un Monje deberemos añadir 2 Cubos de Influencia. En cualquiera de los dos casos, también deberemos avanzar 1 Marcador Negro, puesto que los Vikingos se acercarán en cada contacto que tengamos con ellos.

Un Conde puede seguir enviado Emisarios tras la llegada de los Vikingos. De este modo ganaremos más influencia con ellos y aumentaremos nuestras probabilidades de controlarlos en futuros ataques. Recordemos que una vez los Vikingos hagan aparición no debemos avanzar sus Marcadores, pues estos ya no tienen ninguna función.

JUSTAS

Las Justas son eventos festivos en los que cada Conde intenta demostrar la riqueza, poder y capacidad de combate que posee a todos sus seguidores. Trofeos de gran valor serán ganados y perdidos junto con la reputación e influencia de los grandes Condes. Las apuestas serán altas y los Condes deberán considerar cuando, como y si les conviene participar en una Justa.

Un Conde debe seleccionar qué quiere ofrecer como apuesta en la Justa, así como qué carta quiere arriesgar como participante en la misma. Si alguien no participa en la Justa no puede optar a los trofeos apostados en ella. Un Conde puede elegir no presentarse a la Justa si juega un Estandarte, evitando así apostar alguna Propiedad y arriesgarse a perder a su participante. Las Justas también son dramáticas. Mientras las cartas del Mazo de Justas son reveladas, los propios participantes podrán ver inmediatamente quién va ganando o perdiendo, o si ya ha perdido el torneo.

Para iniciar una Justa un Conde debe jugar un Estandarte de su color en el centro de la mesa como Acción de turno. En ese mismo instante se comenzarán los preparativos de ésta en sentido horario, empezando por el jugador a la izquierda del organizador del torneo. De esta manera, el iniciador de la Justa será el último en hacer sus elecciones.

Cada Conde debe tomar 2 decisiones:

- 1 Debe apostar una Propiedad o Castillo de su Condado para competir, a menos que no tenga más Propiedad que un único Castillo. Un Conde no puede ser forzado a abandonar el juego por una Justa. Aun así podrá participar en la Justa. Todas las Propiedades apostadas acabarán siendo adquiridas por el ganador de la Justa.
- 2 Debe decidir quién será su participante en la Justa. Puede enviar a alguno de sus Lores de cualquiera de sus Castillos o directamente bajar una carta de su Mano boca abajo al centro de la mesa, de modo que solo él sabrá quien participa en la Justa.

Un Conde puede optar por no participar en la Justa, ahorrándose apostar una Propiedad y mandar a algún participante, si juega un Estandarte desde su Mano. Incluso después de que todos hayan

tomado sus decisiones, el organizador de la Justa debe entonces jugar un segundo Estandarte si quiere abandonar su propia Justa.

Después de que todos los Condes hayan tomado sus decisiones empezará la Justa. Cada Conde debe mostrar su participante, revelando aquellos que hayan sido jugados directamente desde la Mano, para que todos conozcan los participantes del resto. El Conde que haya iniciado la Justa debe coger el Mazo de Justas y repartir (boca arriba y al lado de cada uno de los participantes) una carta al jugador que esté a su izquierda, avanzando en sentido horario. Tras esto debe repartir una segunda carta de este mismo mazo hasta que cada jugador tenga un conjunto de 3 cartas: su participante y 2 cartas del Mazo de Justas.

La Justa será resuelta de modo similar a una partida de póker. Los Príncipes son la carta de puntuación mayor, mientras que los Vasallos serán los segundos mejores participantes. Ninguna otra carta tendrá valor como participante excepto el Campeón, que sirve como comodín y puede jugarse tanto como Príncipe o Vasallo a elección de su propietario.

De modo que en la just participarán:

- ♦ 1 carta proporcionado por el jugador, ya sea un Lord (o Abad) o una carta cualquiera de su Mano
- ♦ 2 cartas que son repartidas del Mazo de Justas

Ranking en las Justas:

- ♦ Príncipe, el primero
- ♦ Vasallo, el segundo
- ♦ Campeón, un comodín (tanto Príncipe como Vasallo)



Sin Suerte

Príncipe

Vasallo

UNA JUSTA ANTES DE EMPEZAR



Tres iguales, Príncipes



Tres iguales, Vasallos



Dos iguales, Príncipes



Dos iguales, Vasallos más carta alta con el Príncipe



Dos iguales, Vasallos



Carta alta con el Príncipe



Cartas del Mazo de Justas

Participantes

LOS PARTICIPANTES DE LA JUSTA

Un Conde puede jugar cualquier carta de su Mano – incluso una Iglesia o un Banquete – con el fin de probar suerte a la hora de adquirir cartas del Mazo de Justas (por ejemplo un par de Príncipes). No es la forma habitual de ganar una Justa, pero es una posibilidad.

El Mazo de Justas consiste en 6 Príncipes, 6 Vasallos y 12 cartas Sin suerte que no tienen ningún valor. Así, un Campeón que participe de parte de algún Conde puede jugar como Príncipe o Vasallo a la hora de puntuar, por lo que es la mejor opción para presentarse en el torneo.

Las Justas se resuelven como un sencillo juego de póker. De esta manera, 3 iguales vencen a 2 iguales así como 2 iguales vencen a una carta alta. Por ejemplo, un participante con 3 Príncipes se considera el mayor valor para ganar una Justa; 2 Príncipes y un Vasallo ganaría a 2 Príncipes sin nada más. De la misma manera, 1 Príncipe junto a 1 Vasallo ganaría a 1 Príncipe que no tenga nada de valor a su lado. En todos los casos, los Campeones sirven como Príncipes o Vasallos.

Si hubiera un empate, los Condes empatados deben poner a un lado a sus participantes e iniciar una ronda de "muerte súbita" en la que se revelará una sola carta del Mazo de Justas. De este modo, la carta más alta revelada en esta ronda será la ganadora y, si se mantiene el empate, se empezará otra ronda de una sola carta hasta que haya un vencedor.

El ganador de la Justa recibirá todas las Propiedades y Castillos que hayan sido apostados y los colocará en su Condado. Todas las cartas que los Condes hayan jugado directamente desde su Mano deberán ser descartadas (como en los combates) así como todos los Lores que hayan participado y no hayan salido vencedores. Así pues, solo un participante saldrá victorioso y vivirá tras la Justa. Tras esto, deberemos volver a barajar el Mazo de Justas para que vuelva a formarse un Mazo con las proporciones de cartas iniciales. De este modo, nunca habrá pila de descartes para el Mazo de Justas. Todos los Estandartes que hayan sido jugados, incluido el que inició la Justa, deberán ser descartados. ¡No te olvides de barajar muy bien el Mazo de Justas para que esté listo para el siguiente torneo!

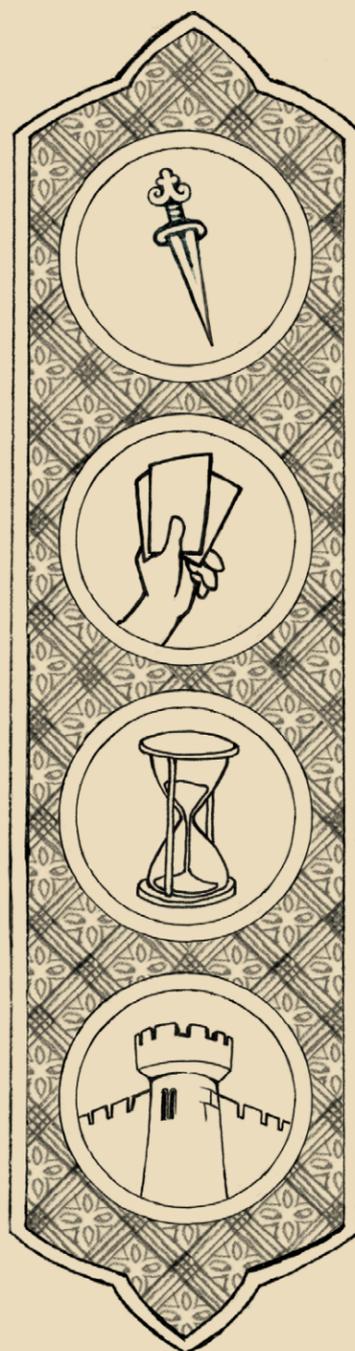
Si algún Conde apuesta una Propiedad pero el resto han decidido abandonar usando un Estandarte, entonces la Justa es cancelada por inclemencia meteorológica. Aunque la Justa no se lleve a cabo, los Estandartes que hayan sido jugados deben ser descartados y el turno del organizador del torneo deberá finalizar, ya que iniciar la Justa habrá sido su Acción de turno.

MEJOR ↑
↓ PEOR

CÓDIGO DE HONOR

Estas convenciones han sido ideadas para mantener un juego limpio, justo y elegante entre jugadores y pueden ser obviadas en posibles "torneos".

1. Antes de iniciar la partida, los jugadores deben contar, cortar y barajar de nuevo cualquiera de los mazos, incluidos los Mazos de Conde de los contrincantes si así lo desean.
2. Antes de iniciar la partida, los jugadores tienen el derecho de asegurar que todos los reversos (las Torres) están orientados hacia el mismo lado en los mazos de los contrincantes.
3. En cualquier momento de la partida, los jugadores pueden preguntar cuantas cartas tienen sus contrincantes en sus Manos y cuantos Ejércitos tienen en su Reserva. ¡Contestar a estas preguntas es una obligación ya que es crucial para poder jugar!
4. Durante la partida, los jugadores tienen prohibido contar ni rebuscar ninguna de sus cartas en el Mazo de Conde propio o de cualquier contrincante. Tampoco pueden buscar en las Pilas de Descarte ni contar las cartas de Mazos Neutrales. Obviamente, cuando queden un par de cartas en alguno de los mazos, podrá ser percibido por todos los jugadores de forma aproximada.
5. Durante la partida, los jugadores no pueden revisar la pila de descartes del Mazo de Batalla. Únicamente la carta de la última Batalla será visible para los jugadores, ya que yacerá boca arriba sobre el resto de la pila de descartes.
6. El Reloj de Arena de 35 segundos fue ideado para acortar turnos demasiado largos y ayudar al dinamismo de la partida. Cualquier jugador puede voltear el Reloj durante el turno de un contrincante para añadir presión al jugador en cuestión. Se propone que el Conde debe decidir qué Acción llevar a cabo y tomar todas sus decisiones antes de que el tiempo expire. Los jugadores pueden crear cualquier regla casera que concierna al tiempo. No son necesarias reglas draconianas, puesto que la presión social que ejerce el Reloj de Arena suele ser muy efectiva.
7. Resignarse y conceder la partida es una opción honorable. Aun así, el jugador debe esperar a su siguiente turno para retirarse de la partida y nunca podrá abandonarla en medio de ninguna Batalla o Disputa Política.



DISEÑADO Y PRODUCIDO POR

Jonathan Sudbury

DISEÑADORES

Jonathan Sudbury · Todd Rautenberg · Andrew Sudbury

MENCIONES ESPECIALES PARA

Chelsea Darling · Benoit Billion

TRADUCIDO POR

Sergi Nuñez Sevillano · Laura Alonso Vicente

NOTAS SOBRE LA PRECISIÓN HISTÓRICA EN ORTUS REGNI

Aunque el juego está inspirado en los últimos años del periodo Anglo-Sajón, tanto las metáforas del juego como el arte y sus imágenes han sido tomadas de la totalidad de la Edad Media. Por ejemplo, las Justas son un evento que se perfeccionó a posteriori, ya que en la era Anglo-Sajona eran frecuentes otro tipo de competiciones marciales menos formales. Así que podemos imaginar que Ortus Regni es una bonita mezcla que combina la Alta y la Baja Edad Media y sienta a Condes de todas las épocas alrededor de la mesa recreando una versión romantizada de su reciente pasado.

UNA NOTA SOBRE LAS CARTAS DE ORTUS REGNI

Las cartas de Ortus Regni son únicas. Son cartas que serán jugadas sin ninguna información externa, iconos u otros detalles. Las cartas han sido creadas para ser jugadas pero nada está grabado en la piedra, así que puedes añadir cualquier regla casera o incluso inventar nuevos juegos si así lo deseas. Las reglas originales de Ortus Regni siempre te esperarán a la vuelta.

ORTUS REGNI, COPYRIGHT 2016

JON SUDBURY GAMES · SOMERVILLE, MASSACHUSETTS · ORTUSREGNI.COM

