



Caballero Errante

Una nueva manera de jugar a
Ortus Regni para 2-4 jugadores.



Ahora serás un Caballero del Reino, no un gran Conde. Aun así, sueñas con poder llegar a merecer ese gran título y honrar a tu apellido.

Para asegurar tu buenaaventura intentarás ganarte el respeto de otras personalidades, mostrando tu fuerza y astucia.

Un Caballero ganará la partida en cuanto posea 3 condiciones de victoria, aunque como mero caballero no se acercará a alcanzar a las personas ni las posesiones de un reconocido Conde. El estatus lo es todo en estos tiempos por lo que ¡cualquier Conde se interpondrá en tal ataque contra la jerarquía!



Cambios respecto a Ortus Regni

- ♦ Jugarás como **Caballero**, no como Conde.
- ♦ **No** crearás un Mazo de Conde **ni** tendrás Mano inicial. **Tampoco** tendrás un Palacio como Feudo inicial
- ♦ En su lugar tendrás un campamento, tu **Tienda** será tu Feudo inicial junto a 2 **Infantería**. Tanto tu Tienda como la Infantería pueden ser repuestas.
- ♦ Todas las cartas en juego pertenecen a un **mismo** Set (son del mismo color de Conde)
- ♦ Seleccionarás, al final de tu turno, una carta de entre las 4 boca arriba o bien la carta superior de mazo completo de Conde.

♦ La carta de Rey **no** estará disponible puesto que *un mero Caballero no tendría seguidores si se hace llamar Rey.*

♦ El resto de cartas se juegan de forma normal, excepto el **Banquete** y el **Estandarte**.

Preparación

Set de cartas de Conde

En Caballero Errante solo se usará un set completo de un Conde; es decir, un color.

Deberás retirar el Palacio del set de cartas. Baraja el conjunto de las 90 cartas restantes. Estas formarán el **Mazo de Juego**. Colócalas cercanas al centro de la mesa, ligeramente a un lado.

Todas las cartas descartadas por los jugadores formarán una única pila de descartes. Si el Mazo de Juego se agotara deberemos barajarlo de nuevo.

Tu Tienda de campaña y tus Hombres

No serás un Conde pero sí un noble.

Al principio solamente tendrás tu tienda de campaña con tus recursos.

Tu **Tienda** representa tu campamento y tus pertenencias. Coloca 3 **Cubos** del color que elijas (puede coincidir con el del set de cartas) sobre tu Tienda. De este modo, tu Tienda tiene un aguante 3 como si de un Palacio se tratara, puesto que un campamento es difícil de localizar y destruir, incluso más que una estructura de piedra.

Tu Tienda es un **Feudo** del sistema Ortus Regni, por lo que puedes anexar Propiedades aunque siempre se localizará **fuera** de tus Torres, que sí protegerán al resto de tu Condado. Tu Tienda es el Feudo inicial, ya que los Caballeros no tienen Palacio o Castillo al inicio.

También empezarás con 2 Ejércitos de **Infantería**. Estos representan a los seguidores de tu campamento. Coloca 2 **Cubos** de tu color en los círculos de cada Carta de Infantería del tablero.

Tanto tu Tienda como tu Infantería pueden ser **reparados** durante la partida. Reemplazar 1 Cubo se considera **Acción de turno**.

Nota: Tienes a disposición los tapetes decorativos del Caballero Errante en el documento correspondiente.

Reglas

Determina el jugador inicial de la forma habitual con la Bolsa Vikinga. Coloca los Vikingos a la derecha del jugador inicial.

Roba 4 **cartas** del set de 90 cartas ya barajado. Esas 4 cartas se colocarán **boca arriba**, en fila, al lado del Mazo de Juego, en el centro de la mesa.

Obteniendo cartas en el Caballero Errante

En lugar de poseer un Mazo de Conde, los Caballeros deben robar **al final** de su turno una carta, ya sea de la fila de 4 boca arriba o bien la carta superior boca abajo del Mazo de Juego.

Tras coger una de las cartas de la fila de 4, se **repondrá** inmediatamente por otra del Mazo de Juego.

Diferencias en el desarrollo:

Casi todas las reglas se mantienen iguales frente al Ortus Regni básico, con un par de excepciones.

No podrás **Legar** en el Caballero Errante. *Esta es tu misión, el resto de generaciones tienen sus propias guerras por luchar.*

Las **Justas** siguen en juego, pero recuerda que tu Tienda es un Feudo, por lo que si adquieres un Castillo y sigues teniendo tu Tienda, se considera que tienes 2 Feudos y no podrás librarte automáticamente de las Justas. Tampoco podrás **apostar** tu Tienda en ellas.

La carta del **Rey** no está disponible para los jugadores del Caballero Errante.

Los **Vikingos** funcionan de la forma habitual.

Todas las cartas y reglas permanecen intactas, a excepción del Banquete y los Estandartes.



Carta de Banquete

Aunque en el Caballero Errante no tengas Mazo de Conde el Banquete es una carta muy valiosa.

Cuando juegues el Banquete como Acción podrás **robar 2** cartas del Mazo de Juego. Para acabar el turno deberás **elegir** si coger una de las 4 cartas visibles o la superior del mazo.



Carta de Estandarte

Seguirán habiendo Justas, pero no podrás reclamar ser el Rey o Legar tu reinado. Aun así, los Estandartes son importantes en esta variante.

Cuando juegues el Estandarte como Acción podrás **obtener** 1 carta de las 4 visibles en el centro. Las 3 cartas restantes serán **descartadas** inmediatamente y 4 nuevas cartas serán reveladas para reponer la fila. Así, el jugador que lo juegue, conseguirá 1 carta de la fila central y renovar por completo la fila. Finalmente, deberá robar una última carta para finalizar su turno, de la fila o del mazo.

Campamento

Tu Tienda de campaña

Tu Tienda es un Feudo. Podrás anexar Propiedades como si de un Castillo se tratara, pero **no** aceptará un Lord. ¡*Tú eres el Lord de tu campamento!*

Tu Tienda empezará conteniendo 3 cubos. Esos cubos representan su aguante. A diferencia de los Castillos y Palacios, tu Tienda sí sufrirá daño incremental, por lo que su aguante irá **fluctuando** durante el juego.

Cualquier cantidad de puntos de daño que reciba tu Tienda te obligará a **descartar** esos cubos. Si recibe 2 de daño, deberemos retirar 2 cubos de la Tienda, aunque sobrevivirá puesto que sigue quedando 1 cubo.

Podrás invertir tu Acción de turno para **reponer** 1 cubo que haya sido eliminado, hasta su máximo de 3 cubos.

Si tu Tienda pierde todos sus cubos será destruida y perderá todas las **Propiedades** anexadas a ella. Serás eliminado del juego si te quedas sin Feudos (sea Tienda o Castillos) por lo que si tienes un Castillo podrás recuperar tu Tienda usando un turno posterior.

Tus hombres

Empezarás tu partida con 2 Ejércitos de **Infantería** representados por 2 Cubos y *serán tus fieles seguidores*.

No necesitarán un Campo para ser llamados a batalla, por lo que son equivalentes a **Guarniciones** en ese sentido.

Cada cubo de Infantería será retirado si recibe 1 punto de daño en batalla, como si de un Ejército **normal** se tratara, pero podremos usar una Acción de turno para **reponer** 1 de esos cubos. Así pues, si pierdes ambos soldados deberás usar dos de tus turnos para recuperarlos.

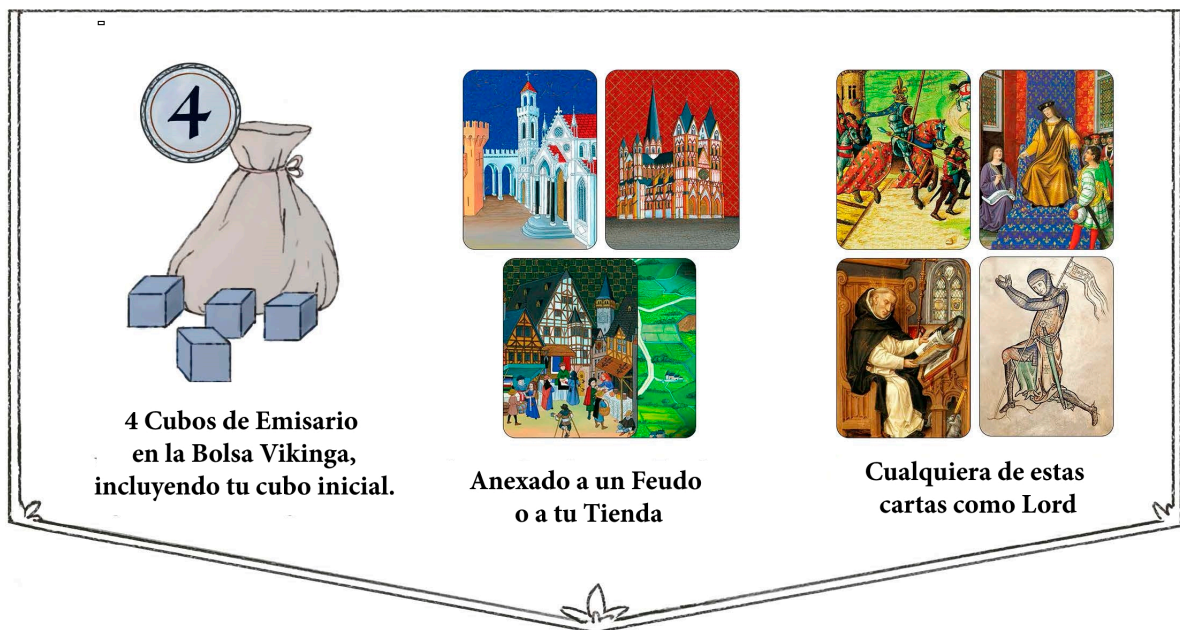
Ser nombrado Conde - Victoria

Los grandes Condes del Reino siempre andan buscando nuevos y poderosos nobles para sumar a sus rangos. Siempre es mejor tener a estas personalidades a tu lado como aliados que arriesgarte a una rebelión.

En Caballero Errante tenemos **8 condiciones de victoria**. Un Caballero será reconocido como Conde en el momento que posea **3 condiciones de victoria**. Desgraciadamente, duplicar una de las condiciones no cuenta como una segunda condición.

Ganarás inmediatamente cuando poseas 3 de las siguientes:

- ♦ Lord Príncipe.
- ♦ Lord Vasallo.
- ♦ Lord Campeón.
- ♦ Lord Monje (Abad).
- ♦ Iglesia anexada a un Castillo o a la Tienda.
- ♦ Catedral anexada a un Castillo o a la Tienda.
- ♦ Combinación de Campo y Mercado anexada a un Castillo o a la Tienda.
- ♦ 4 Cubos de tu color en la Bolsa Vikinga, incluyendo tu cubo inicial.



Cualquier Caballero será **eliminado** en el momento que no posea Feudos, pero recuerda que tu Tienda, si tiene al menos un cubo, es un Feudo.

