



Campana de Wessex

Variante de estilo campana para +2 jugadores



Wessex fue uno de los cuatro grandes reinos anglosajones. Hasta la llegada de los Vikingos, los cuatro cuadrantes de Gran Bretaña eran gobernados por Wessex, Mercia, Anglia Oriental y Northumbria. Con la llegada de los daneses, tanto Northumbria, el mayor de los reinos, como Anglia Oriental, cayeron ante los invasores. Con los reinos costeros conquistados, Mercia acabó pereciendo y llevando la situación al extremo.

Solamente Wessex, patria de Alfredo el Grande, pudo mantenerse intacto. Aunque puede que pronto caiga en manos invasoras.

La variante de Wessex ofrece la oportunidad de jugar de forma más prolongada, como si de una campana se tratara, en busca de la corona de Wessex. ¿Podrás conseguirlo antes de que el último reino anglosajón sea, finalmente, incorporado en Danelaw?

Condiciones de victoria:

- 1) Poseer la Carta del Rey y la Catedral al inicio de tu turno te hará ganar la partida.
- 2) Si eres el último Conde en la mesa (el resto no tienen Feudos) al inicio de tu turno y los Vikingos no han llegado aún, ganarás la partida.
- 3) Una vez aparezcan los Vikingos, entra en juego la condición de victoria de Danelaw. ¡Ahora podrás salvar Wessex o los Vikingos tomarán el Reino!

Secuencia de juego de la Campana de Wessex:

En este modo campana, los Condes jugarán una serie de partidas a Ortus Regni, enlazadas entre ellas. Los jugadores podrán adquirir Puntos de Legado al final de cada ronda, que serán usados al inicio de la siguiente.

Los Condes no podrán ser eliminados de la campana ya que no hay eliminación de jugadores. Aunque sí es posible que un Conde simplemente gane y unifique el Reino bajo unas ciertas circunstancias. A diferencia del juego base, aquí los Vikingos también pueden ganar la partida. En cuanto el Gran Ejército Bárbaro llegue a Wessex, el juego se resolverá ya sea a favor de los anglosajones o con el colapso definitivo del reino y su absorción dentro de Danelaw.

Cada ronda de juego terminará con una victoria - o derrota - del reino o con la llegada de la Temporada de Invierno. Debemos imaginar la variante de Wessex como una representación de las campanas bélicas medievales, que duraban diversas estaciones. Los propios Condes representan la clase más luchadora, que necesitan aunar sus fuerzas para vencer al enemigo invasor.

La primera ronda de juego en Wessex se inicia del modo habitual. Se determinará el jugador inicial mediante la Bolsa Vikinga y los Marcadores Vikingos se colocarán tras su propio mazo.

Resumen del juego en Wessex

- Una partida a Ortus Regni (llamada Temporada de Verano, con batallas).
- Temporada de Invierno, empezada mediante Voto. Se ganan Puntos de Legado, los Vikingos se acercarán y, finalmente, se gastarán esos Puntos.
- Otra partida a Ortus Regni
- Temporada de Invierno, mediante Voto...

...Hasta que lleguen los Vikingos o un Conde lidere el Reino.

Si los Vikingos entran en juego, o bien si están en juego durante la ronda actual (!), la partida de Wessex acabará con la Fase de Danelaw.

Mulligan libre - Cualquier Conde puede rechazar sus 5 cartas iniciales, barajar de nuevo su mazo y robar de nuevo. Esta acción puede realizarse solo antes de iniciar la partida, cada Temporada de Verano, en sentido horario, pudiéndose conservar la mano inicial si se desea.

Temporada de Invierno

Una vez se complete una ronda de Wessex, finalizada por votación (explicado más adelante), empezará la Temporada de Invierno:

- A) Calcula inmediatamente los Puntos de Legado que cada Conde haya obtenido, incluyendo a los que tengan un Monje + Banquete en su Mano. Limpia de la mesa tu Condado.
- B) Mueve a los Vikingos **un** Conde hacia la izquierda, de modo que el jugador inicial actual será el último de la siguiente ronda de juego, mientras que el segundo actual será el primero.

C) Avanzaremos 1 Marcador Vikingo por cada ronda de juego que se lleve a cabo, **excepto** en la primera. Así, en la 2ª ronda de Wessex el 1º Marcador será adelantado; el 2º Marcador se avanzará en la tercera ronda, etc... ¡Los Vikingos andan cada vez más cerca!

D) En sentido horario, empezando por el nuevo jugador inicial, cada Conde irá gastando 1 Punto de Legado, si los tienen, para añadir bienes a su Condado, hasta que los gasten todos.

E) Los Condes crearán un nuevo mazo de 24 cartas basado en la nueva situación de la partida, preparándose para los conflictos de la siguiente Temporada de Verano.

F) El jugador inicial se determinará con el movimiento de los Vikingos, así que ahora toca decidir si se quiere realizar un Mulligan.

¡Una nueva ronda de Campaña de Wessex comienza!

Eliminación de jugador

Nunca ocurre.

Cuando un Conde se queda sin cartas que robar **no** será eliminado, un familiar cercano heredará su título y continuará con sus conflictos en su nombre, aunque perderá todos sus Feudos y sus Estandartes para reclamar la corona, que serán descartados y barajados para formar un nuevo Mazo de Conde (como si Legara). Tanto las **Torres** como el **Rey** se mantienen en la mesa aunque se haya quedado sin cartas.

Cuando pierdas tu último Feudo **tampoco** serás eliminado. Necesitarás un Feudo para anexas Propiedades y Lores, además, **solo** podrás optar a 1 Punto de Legado si llega el invierno y sigues sin Feudos. Estás fuera de la mesa, escondido en unos arbustos, como Alfredo el Grande tuvo que esconderse tiempo atrás. Puedes seguir usando tu

Mano, Votar, incluso volver a entrar en el juego colocando un Castillo o Palacio en tu Condado. Nótese que tanto las **Torres** como el **Rey** permanecerán en la mesa al perder tu último Feudo.

Votar - hacer llegar al juego la Temporada de Invierno

No podrás iniciar la Votación para que llegue el Invierno en tu primer turno de la ronda (como tampoco podrás Atacar al resto de Condes).

Deberás tener un **edificio religioso** (Iglesia o Catedral) o ser el **Rey** para poder iniciar la Votación. De forma similar a necesitar un Campo para poder usar la acción de Reclutar.

En su turno, un Conde podrá como Acción de turno, iniciar la Votación para que llegue el Invierno. Él será el primero en votar, a favor para la llegada del Invierno, y se procederá en sentido horario. Los Votos funcionan del siguiente modo:

1 voto - cada Conde (todo Conde tendrá **siempre** 1 voto)

1 voto - Lord Príncipe

1 voto - Iglesia

1 voto - Carta del Rey

La Catedral - Votos por valor igual al número de jugadores en Wessex.

Un Monasterio - Votos por valor igual al número de jugadores en Wessex.

Cada Feudo puede Votar con **una** de las condiciones aquí expuestas. Por ejemplo, poseer un Lord Príncipe y una Iglesia en el mismo Feudo **solamente** dará 1 voto adicional a su Conde. Los Condes pueden **abstenerse** a votar si así lo desean.

Se pasará a la Temporada de Invierno si los Votos son positivos en mayoría simple, y pasaremos a contar los Puntos de Legado.

Voto especial - ¡Las barcasas Vikingas han sido avistadas!

Se iniciará un Voto de forma automática en la ronda que los Vikingos hagan su llegada a la partida. De este modo, tras avanzar el 8º Marcador, en el turno de los Vikingos, justo cuando empezáramos a revelar Ejércitos Vikingos, pasaremos a Votar por el Invierno. De este modo nadie deberá invertir su turno en iniciar el Voto. El jugador inicial de esta ronda Votará el primero y se procederá en sentido horario.

Así pues, los Condes tendrán una última oportunidad para Votar por el Invierno o bien enfrentarse a los Vikingos recién llegados a Wessex en la Fase de Danelaw.

Como que cada Temporada de Invierno hace avanzar un Marcador Negro de forma automática antes de empezarla, puede darse el caso en el que los 8 Marcadores hayan sido avanzados antes de que empiece una ronda de juego. En ese caso no habrá Voto automático. *¡Los Vikingos estarán*

sobre tus tierras y será demasiado tarde para protegerse y calentar tus fortalezas y corazones! ¡La Fase de Danelaw ha llegado, indudablemente!

Temporada de Invierno y Puntos de Legado

1) Temporada de Invierno - Puntos de Legado y nueva ronda de juego.

Cuando llegue el Invierno llegará también el final de la ronda. Los jugadores podrán ganar Puntos de Legado que serán gastados para renovar y mejorar sus Condados al inicio de la siguiente ronda, la próxima Temporada de Verano.

Los Condes usarán sus cubos de colores como Puntos de Legado para poder indicar como serán gastados en su progreso en Wessex. Simplemente coloca el número de cubos necesarios a la derecha de tu Condado, sobre la mesa.

Los Puntos de Legado se ganarán inmediatamente cuando acabe una ronda de juego, del siguiente modo:

- 1 Punto - tener la carta del Rey
- 1 Punto - tener la Catedral
- 1 Punto - tener un Lord Príncipe
- 1 Punto – tener un Feudo con la combinación Campo + Mercado
- 1 Punto – tener un Feudo Monasterio
- 1 Punto - tener un Monje y un Banquete en tu Mano al final de la ronda. Esta condición está limitada a 1 único Punto de Legado.

Nota importante sobre los Feudos y Puntos de Legado: como en el juego base. Tras esto, moveremos los cubos nuevamente tras el mazo, ya que volverán a ser usados para la cuenta atrás hacia la Fase de

Los Puntos de Legado se irán acumulando en las rondas e Inviernos sucesivos. Así, si ganamos 1 Punto en la primera ronda, lo gastamos, pero ganamos 2 Puntos adicionales en la siguiente ronda...¡Tendremos un total de 3 Puntos de Legado para el siguiente Invierno!

Por eso recomendamos tener una pequeña pila de cubos a la derecha para llevar la cuenta. Avánzalos para marcar cuando los gastes y retíralos hacia atrás cuando empieces la próxima ronda.

En la práctica, conseguir 3 o 4 Puntos de Legado al final de la campaña es todo un logro.

2) Temporada de Invierno - ¡Vienen los daneses!

Tras finalizar una ronda y calcular los Puntos de Legado, debemos mover la Bolsa Vikinga y sus Marcadores un Conde hacia la izquierda. De modo que el jugador inicial actual pasará a ser el último en la siguiente ronda de juego.

Tras la primera ronda en Wessex, 1 Marcador Negro adicional será avanzado automáticamente antes de la siguiente ronda. Así, la primera ronda en Wessex será idéntica al juego básico, con sus 8 Marcadores tras el mazo. Por el contrario, en la segunda ronda, 1 Marcador **ya estará avanzado**, por lo que solo quedarán 7 Marcadores. En los turnos sucesivos iremos avanzando Marcadores adicionales, ¡acelerando la llegada de los Vikingos!

Cuando los 8 Marcadores se hayan avanzado, ¡la llegada del Invierno se verá forzada y los Vikingos entrarán en juego! En este punto deberemos revelar el número de Ejércitos Vikingos correspondientes, como en el juego base. Tras esto, moveremos los cubos nuevamente tras el mazo, ya que volverán a ser usados para la cuenta atrás hacia la Fase de

Danelaw. En esta situación, como siempre, los Vikingos serán el último elemento en jugar y pasarán a estar activos cuando el último Conde haya llevado a cabo su último turno de la ronda.

3) Winter Season - Spending Legacy points on your Earldom

Starting with the new first player, in the turn order, after the Vikings have been moved sideways, each Earl who has Legacy points must spend 1 Legacy point, going around the table, until all points are spent. These points can be spent on the following things in your Earldom (which already contains your Palace, as normal):

1 point - 2 Towers

1 point - a Banner card played out for Kingship (i.e. on the table)

1 point - a Castle or a Property on the table (**excluding** the Cathedral!)

1 point - Placing a Lord (or Abbot) into a Castle or Palace

Note that these are indeed additional cards in play from your complete Earl Card Set **beyond** the 24 cards that you will make your Earl gameplay deck with! Also note that you cannot “buy” the Cathedral prior to gameplay.

But importantly, an Earl may indeed **start** as King prior to a round of play... once all Earls have spent all their Legacy points if an Earl has managed to place 2 more Banner cards down on the table, for the Kingship, than any other Earl has, then at the very start of the next game round they immediately get the King Card (i.e. before the first player even takes their turn) and all Banners that were placed on the table in the Legacy phase for Kingship go into their Earls' discard piles.

After spending all Legacy points, players will then design their 24 card Earl gameplay decks for the new round of *Wessex*.

Remember that after the first game round the turn order has changed along with the placement of the Vikings and this can have important effects on how you need to plan for the first couple of turns in the upcoming game.

Important limit on Fiefs – Votes & Legacy points

A given Fief may contain multiple items that earn Votes or Legacy points. But these benefits do not “stack” up in a single Fief.

If you have a Fief with a Prince Lord and a Church, for instance, it would provide you 1 additional vote only, not 2. It is more efficient to spread such assets over multiple Fiefs. And because Fiefs can only provide 1 Legacy point when entering the Winter Season it is also important to spread out Legacy assets between multiple Fiefs, if you can.

Earls are able to select the resource they want to benefit from in a given Fief, of course. If for example you had a Prince Lord and a Cathedral in the same Fief you would use the greater voting power of the Cathedral, rather than the single vote of the Prince Lord.

Your Hand has a similar limitation, you can only get 1 Legacy point for possessing the Monk and Banquet card pair in your final Hand - *in your Great Hall* - when Winter arrives. Multiple pairs of these cards will not gain you additional Legacy points.

The Danelaw

You will not necessarily ever reach the madness and chaos of this final Danelaw phase. It is a unique crisis period for the Kingdom. Ideally an Earl will arise, before this happens, to unite and save Wessex.

In Ortus Regni - Wessex the Vikings not only roam the coasts, but have already conquered much of England... and are now closing in on the Kingdom of Wessex.

The Vikings can win the game! By establishing their hegemony over the land and creating a new and greater Danelaw. As *Wessex* game rounds progress the arrival of the Vikings inevitably approaches, and it will happen unavoidably if 8 *Wessex* game rounds occur.

When they have arrived a campaign of *Wessex* will be resolved in the Danelaw phase, come what may! Special victory conditions apply in the Danelaw phase.

Once Viking cards are out on the table there is no retreating into Winter quarters. Either an Earl will win the Kingdom, or the Danes will take over. It is the moment of crisis for the Anglo-Saxons. The Great Heathen Army is on the march.

The Danelaw phase is no more than 8 game turns long.

Once the Vikings have arrived the 8 black markers are all pushed back behind the Vikings, and re-used. At the start of each further Viking turn after their arrival turn (i.e. not on the very turn of their arrival) 1 black marker is pushed forward again. The white combat marker is no longer in use. And sending Emissaries after the Vikings have arrived no longer pushes an extra black marker out.

Otherwise the Vikings themselves play by the normal Ortus Regni rules. With control going to the Earl whose cube is drawn from the bag when they are active and with the Vikings gaining a card each turn, etc.

At the start of the Viking turn when all 8 black markers are out **again** the Danelaw phase is over and the game is resolved!

Danelaw victory conditions:

Original Victory condition number 2 is gone. You no longer win *Wessex* if you are the only Earl on the table at the start of your turn... *because only the combined forces of the Anglo-Saxons can now save the land, and you cannot hope to stand alone.*

And... If there are **no** Earls with Fiefs on the table at the **start** of a Viking turn during the Danelaw phase the Vikings win immediately. All hail King Cnut!

The primary *Wessex* victory condition still applies. If an Earl holds the Kingship and the Cathedral at the start of their turn they have won and united the Kingdom, *just in the nick of time!*

When all 8 black markers are out again, and the close of the Danelaw phase has arrived on the Vikings' turn, the following occurs:

1) Greater solo victory - If there is a **King** and that Earl has a **Fief** on the table... then that player is acclaimed the true King "by all the land" in the chaos of the Viking crisis. And that Earl is written into the history books with the added moniker "The Great."

2) Dual victory - But if there is a **King** with a Fief on the table, and another Earl holds the **Cathedral** then they share the victory. *Wessex* has been saved, but two great Houses share the two key power centers

of the land. The future of these two great families is unknown, but certainly something like a Tudor era War of the Roses is probably going to come to pass. Thus, the King has saved the Anglo-Saxons but has not managed to guarantee an undisputed place in history.

3) Lesser solo victory - The Archbishop can win alone. If there is no King, or the King fails to stay on the table at the close of the Danelaw phase, and another Earl holds the **Cathedral** then they have saved themselves. However, in this case the victor has only secured the prestige of their family and House... as the Danes come to rely on the power and prestige of the Church during their dominion. You have **not** saved Wessex, though, and everyone better start to learn a little Old Norse to prosper. There is still a new Danelaw.

4) Complete Viking Victory - If there is no King with a Fief on the table, if no Earl holds the Cathedral, then it is a complete Viking victory at the close of the Danelaw phase.

Alfred the Great pulled it off. Can you?

Games of Ortus Regni – Wessex are relatively easy to pause between game rounds and restart on a later gaming night. Players only need to store in the Viking bag the correct Legacy point cubes for each Earl, the correct black Viking markers. And note, by using an Earl card in a specific spot in the box, which Earl is the proper starting player for the upcoming game round.

