



Conde de Dos Cabezas

Juego por equipos, 2 contra 2



Dos equipos de dos Condes unirán sus fuerzas, mientras mantienen sus Condados independientes.

El concepto general es simple...¡podrás ser capaz de **participar** en las Batallas y Disputas Políticas de tu compañero!

Podrás unirte en sus Ataques o Defensas, al igual que podrás participar en acciones Políticas y Disputas.

El resto, salvo alguna excepción, se juega como en el juego básico de Ortus Regni. Cada Conde llevará a cabo sus turnos propios y poseerá sus Feudos en su Condado.

Preparación y desarrollo

Los jugadores de cada equipo intercalarán sus asientos: A, B, A, B. De este modo ningún equipo podrá usar 2 Acciones consecutivas.

Las condiciones de victoria originales siguen vigentes: el último Conde en pie gana. Aunque los dos aliados ganarán, incluso si solo uno sobrevive.

No puedes Atacar o jugar Traición o Intriga sobre un aliado.

Si alguien es coronado **Rey**, incluso su aliado deberá ofrecer un Ejército de su Reserva si lo posee. *¡Bienaventurado sea el coronado!*

Si posees una **Catedral no** bloquearás a tu aliado a la hora de Legar. ¡Ese comportamiento rompería cualquier alianza!

Las **Justas** funcionan del modo habitual. *¡Incluso los aliados tienen que mantener su honor apostando y asistiendo a ellas!*

Batallas cooperativas

El orden en la interacción en las Batallas cooperativas puede ser difícil de interiorizar. Mientras que en esta variante se mantiene el concepto general de que el atacante debe llamar a sus fuerzas al combate el primero y el defensor el último, en este caso los dos equipos se irán alternando.

Orden de cooperación:

- 1) El **Ataque** empieza de forma normal, con el atacante declarando su objetivo y llamando a sus fuerzas.
- 2) El **Conde objetivo** declara sus defensas.
- 3) ¡El **aliado** del Atacante puede **añadir** sus fuerzas al ataque!
- 4) Finalmente, el aliado del Defensor puede **añadir** también sus fuerzas.

En resumen, cada Batalla sigue el orden: Atacante -> Defensor -> Aliado del Atacante -> Aliado del Defensor.

3eY SUjò` WWSña

7^ Vña eWSeY S WXd S ZSI[fgS1 bW eW
 SeY SVa bad W 3fSUS` fW [US^ k W 6WVead
 aTW[ha dWV[hs_ WfW 7efae 5a` W baVdà`
 SeY Sd`aebg` fae WWSña La a WWWWeaTdVege
 fcbSe k `Se cgWZSKS ^S_ SVa eg S[SVaz Ea`
 `ae La_ S` VS` fWV`SBSfS^Sž

>aeT[WVUSbfgdVae[dà` Uà` W3fSUS` fW [USž
 5gS`cg[W DWSfW[dà ø [US_ WfWS^ 3fSUS` fW
 [[US^a W6WVead aTW[ha Sg` cgWS WMeò`
 WDVUSfSdeW W5a` WgWbaeVUSVS>adW
 UgWfò` ž

5aabWS Va WBaíf[US

El orden en Política difiere a lo antes expuesto. Aquí el orden será: A hacia B, B para A, A para B, etc.

Un Conde puede iniciar acciones políticas en solitario, usando **Traición** o **Intriga** sobre un Conde rival.

Tras esto, el Conde objetivo podrá usar **Aliados** para contrarrestarla. Si no lo hace, o no puede, su aliado **podrá** entrar en juego y jugar unos Aliados por él.

Una **Disputa Política** funciona del mismo modo. Si un ataque es bloqueado con unos Aliados, el Conde atacante podrá usar un **Vasallo** y, si no puede o quiere, su aliado tendrá la oportunidad de jugarlo. Nótese que solamente se usará 1 Vasallo por bando en cada ronda de la Disputa Política.

@afSeWWWScda^a,

Esta variante se asemeja mucho al Ortus Regni básico, pero intenta añadir unos giros bruscos y dramáticos de destino.

Una de las cosas que notarás al jugar es que las Batallas con numerosos Lores - en ambos bandos - te sacarán de quicio, puesto que puede llevar al debacle al perdedor. Controlar la Iglesia puede ser una alternativa importante, o incluso puedes basarte en adquirir más Ejércitos en tu Reserva para disminuir las probabilidades de Lores capturados.

Como en otros juegos por equipos, es importante centrarse en eliminar uno de tus oponentes. Aunque en esta variante te enfrentarás a ambos, apuntes donde apuntes.

Coordinar el mazo con tu aliado no es una mala idea, aunque hemos notado que los mazos muy especializados pueden acabar decepcionando y no lograréis coordinaros de forma perfecta. ¡Aunque siempre es divertido probar estrategias extremas!

En cuanto a la comunicación, podéis jugar a vuestro antojo. En lo referente a los aliados, toda la comunicación sobre la mesa está permitida, ya que será escuchada por el otro bando.

Usar el Mulligan libre puede funcionar en esta variante, así como el uso de las Reglas de Torneo para intentar minimizar pérdidas precoces.

