



# El Gran Ejército Bárbaro

Variante para +3 Condes, sin eliminación de jugadores.



## Condiciones de victoria:

- 1) Poseer la Carta de Rey y la Catedral, al inicio de tu turno, te hará ganar la partida.
- 2) Si en algún momento eres el único Conde sobre la mesa (el resto de Condes no tienen Feudos) antes de la llegada de los Vikingos ganas inmediatamente la partida.
- 3) Una vez los Vikingos entren en juego se aplicará la condición de "El Gran Ejército Bárbaro". *¡Podrás salvar tus tierras o bien los Vikingos poseerán tu Reino!*

## Eliminación de jugador - Nunca ocurre.

- Cuando te quedes sin cartas en el Mazo no serás eliminado. *Algún familiar con tu apellido heredará tu título y continuará tus disputas en tu nombre.*

Cuando tu legado haya perecido deberás perder todos tus Feudos, así como tus Mercenarios con sus Guarniciones y los Estandartes que hayas colocado para reclamar el título de Rey (aunque **no** la Carta de Rey si la poseyeras). Todo ello será descartado y barajado de nuevo en un Mazo de Conde (como si acabaras de Legar).

- Cuando pierdes tu último Feudo **tampoco** serás eliminado. En su lugar, perderás todos los Mercenarios junto a su Guarnición así como los Estandartes jugados para ser el Rey.

*Estarás "fuera de la mesa" como un noble refugiado, escondido entre los arbustos con su comitiva, como hizo Alfredo el Grande en su momento.*

Podrás seguir jugando tu Mano, así que podrás volver a la mesa jugando un Castillo o Palacio. Seguirás necesitando un Feudo para poder anexar Propiedades o Lores en la mesa. También podrás seguir usando Intrigas contra el resto de jugadores, pero si no posees un Feudo en ese momento deberás descartar las Propiedades robadas.

Así cuando tu legado perece o eres expulsado de la mesa **mantendrás**: Torres, la Carta del Rey y su Guardia Real, tu Reserva de Ejércitos y los Cubos y Emisarios que hayan sido enviados a los Vikingos.

## El Gran Ejército Bárbaro

*Estas reglas son similares a las de Danelaw en la variante de la Campaña de Wessex.*

Cuando los Vikingos llegan a tierra empezará un grave periodo de crisis.

Los Vikingos pueden ganar la partida estableciendo su hegemonía sobre las tierras y forjando el nuevo **Danelaw**.

Tras su llegada, el juego finalizará en 8 rondas, ¡pase lo que pase! Tanto un Conde puede ganar el Reino o la zona de Danelaw puede ser invadida. *Es un momento tenso para los anglosajones.*

Cuando lleguen los Vikingos se volverán a colocar los 8 Marcadores Negros tras el mazo de Vikingos y **se usarán una vez más**. Tras cada ronda se avanzará de nuevo un Marcador (**no** en su llegada). El Marcador Blanco ya no tiene utilidad. Tras la llegada Vikinga los Emisarios no harán avanzar un Marcador negro extra.

La disputa tendrá una duración máxima de 8 rondas.

Los Vikingos seguirán jugando del modo normal en Ortus Regni. Serán controlados por el Conde del color del Cubo que se revele - cuando estén activos- , ganarán una nueva carta cada turno que pase, etc.

La condición de victoria #2 ya no es válida. Ahora **no bastará con ser el último** sobre la mesa... *solo las fuerzas anglosajonas combinadas podrán salvar sus tierras y no podemos valorar luchar por separado.*

Si en algún momento **no** quedan Condes en la mesa, los Vikingos ganarán inmediatamente. *¡Larga vida al Rey Knut!*

La primera condición de victoria sigue vigente. Si un Conde posee el Reinado y la Catedral al principio de su turno se considera que ha ganado unificando el Reino, *¡justo a tiempo!*

Al inicio del último turno Vikingo, **cuando los 8 Marcadores hayan vuelto a avanzar**, la fase del Gran Ejército Bárbaro se habrá acabado y el juego se resuelve tal como se describe a continuación.

### **Condiciones finales del Gran Ejército Bárbaro:**

Cuando los 8 Marcadores se hayan usado de nuevo, el final de la fase del Gran Ejército Bárbaro habrá llegado y ocurrirá lo siguiente:

**1) Gran victoria solitaria** - Si hay un **Rey** y ese Conde tiene al menos un Feudo en la mesa...entonces

será coronado como "el Rey de todas las tierras" entre el caos de la crisis Vikinga. *Ese Conde será recordado en libros de historia con el apodo de "El Grande".*

**2) Victoria conjunta** - Si hay un **Rey** en la mesa pero otro Conde posee la **Catedral** entonces compartirán la victoria. El reino anglosajón se ha salvado, pero dos grandes Casas comparten el poder de las tierras. El futuro de ambas casas es incierto, pero es probable que suceda algo parecido a los Tudor en la era de la Guerra de las Dos Rosas. Así pues, *el Rey salvó a los anglosajones pero no pudo asegurarse un lugar en la historia sin disputas.*

**3) Victoria solitaria menor** - El **Arzobispo** puede ganar. Si no hay Rey, o el Rey no aguanta en la mesa al final de esta fase, y otro Conde posee la **Catedral**, se considera que ha salvado su Casa. Aun así, en esta victoria solo se ha podido asegurar el prestigio de su familia y su Casa...puesto que los Daneses han confiado en el poder y el prestigio de la Iglesia durante su dominio. *No has podido salvar las tierras anglosajonas así que todo el mundo debería aprender un poco de Nórdico Antiguo para prosperar. Al fin y al cabo es la nueva Danelaw.*

**4) Victoria Vikinga completa** - Si **no** hay Rey con Feudo sobre la mesa, si **ningún** Conde posee la Catedral, entonces la victoria será completamente Vikinga. *¡Un gran imperio Vikingo acaba de nacer!*

**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, en orden de juego, pudiéndose conservar la mano inicial si se desea.

