



Puntos de Legado y Mulligans

Dos de las variantes más simples y potentes para jugar a Ortus Regni.



Puntos de Legado

No eres solo un gran Conde sino que también eres un vástago que acaba de adquirir los derechos feudales tras muchas generaciones. ¡Descubre qué te han legado tus antepasados!

Concede un número de Puntos de Legado a cada jugador antes de comenzar la partida. *Estos Puntos de Legado son idénticos a los usados en la variante de la Campaña de Wessex.*

Elige cuantos Puntos de Legado quieres usar: **1, 2 o 3** son los mejores candidatos. Entrega a cada Conde ese número de **Cubos de su color**. Usa la Bolsa para determinar el jugador inicial. Empezando por el jugador inicial, cada Conde debe gastar 1 Punto de Legado usando las opciones que se explican a continuación. Colocando los Cubos marcaremos el progreso de la colocación de los Puntos en tu Condado. En sentido horario cada Conde usará sus Puntos de uno en uno hasta terminar con ellos.

Los Condes crearán su **Mazo de 24 cartas** sabiendo donde se han colocado los Puntos de Legado.

Los Puntos de Legado son usados como:

- ♦ 1 punto - 2 Torres
- ♦ 1 punto - 1 Estandarte para reclamar ser el Rey (colocado sobre la mesa)
- ♦ 1 punto - 1 Castillo o Propiedad sobre la mesa (**excluida** la Catedral)
- ♦ 1 punto - Nombrar un Lord (o Abad) sobre un Castillo o Palacio

Nótese que estas serán cartas adicionales a las que tendremos en nuestro Mazo de Conde, **añadidas** a las 24 correspondientes. Lo único que no podremos "comprar" es la Catedral.

Podemos lograr convertirnos en Rey antes de empezar la partida. Si tras gastar todos los Puntos un Conde tiene 2 Estandartes más que ningún otro Conde, pasará a ser coronado Rey (**de forma inmediata**) y todos los Estandartes jugados con los Puntos deberán ser descartados antes de iniciar el juego.

Puntos de Legado a ciegas

La buena información es una preciada y rara comodidad en el mundo medieval. ¿Cuánto sabes acerca de los bienes de los distantes nobles que tendrás que afrontar en el campo de batalla?

Los jugadores colocan sus Cartas de Legado elegidas boca abajo. Se considera una variante avanzada de los Puntos de Legado antes comentados que añadirá una interesante incertidumbre y un probable faroleo durante la preparación del juego.

La variante de **Clerecía** también puede usarse aquí, permitiendo que se construyan edificios religiosos.

Cualquier carta comprada con Puntos será **colocada en su espacio correspondiente** - como el Lord sobre el Palacio - pero las cartas compradas serán previamente elegidas **boca abajo**.

Los jugadores **sabrán las posibles elecciones** por la posición en la mesa, pero no podrán estar **seguros** de qué carta tiene en el anverso.

Secuencia de preparación:

- ♦ Gasta tus Puntos de Legado de la forma habitual. Coloca las cartas donde correspondan en la mesa, pero **boca abajo**.
- ♦ Cuando todos los Puntos de Legado hayan sido gastados, pero **antes** de diseñar nuestro Mazo, **debemos revelar las compras**. Nótese que las Torres no serán dadas la vuelta.

Esta opción usa la variante **Clerecía**, que permite comprar edificios religiosos - Iglesia o Catedral - para ser colocados de forma independiente (nuevo Feudo) o anexado a Castillos o Palacios del modo habitual. La variante de Clerecía aparece en el documento de **Miscelánea** y se incluye una referencia al final de este documento.

La clave de la regla de Clerecía es: los edificios religiosos que se construyan aislados tienen **aguante de 1** (menos que Castillos o Palacios), **solo** pueden tener al Monje como Lord (Abad) y **solo** podremos añadirle Mercados y Campos como Propiedades.

¡Con esta regla no podremos saber si el contrincante tiene un Castillo o no hasta que se revelen las cartas! Por ejemplo, un montón de dos cartas ¡puede ser un Vasallo en un Castillo o un Monje sobre una Iglesia!

No podremos colocar una **Catedral** de este modo, ya que la prohibición de comprarla se mantiene con esta regla.

Recordemos que de este modo, conseguir la **habilidad de Monasterio** es más asequible, puesto que un Monje sobre una Iglesia como Feudo independiente ya nos ofrece la posibilidad de ejecutarla. Esta nos permite como Acción forzar a otro Conde a mostrar su Mano sobre la mesa. Con 2 Puntos de Legado a ciegas el jugador puede adquirir la habilidad **para el inicio** del juego.

Nunca podremos ocultar que tenemos un **Estandarte** para coronarnos Rey, ya que su posición especial sobre la mesa nos delata. Lo mismo ocurre con los **Mercenarios**. Es por eso que recomendamos, si así se desea, colocarlas directamente boca arriba.

Mulligans

Los **Mulligans** (volver a robar tu Mano Inicial) son una buena manera de resolver una mala Mano. Debemos tener en cuenta que esta acción recompensa a los mazos arriesgados y poco seguros por encima de los diseñados de forma más conservadora.

No tiene porque ser una parte negativa, pero debemos tenerlo en cuenta.

Hay algunas variantes en Ortus Regni donde la partida es más larga y disputada que en el juego original. En esas variantes tiene mayor importancia que los jugadores empiecen con una Mano de cartas decentes para poder tener una partida más balanceada e igualada.

*En algunas partidas de prueba hemos usado el **Mulligan Sancionador**, explicado abajo, como regla adicional. Con este método se permite evitar Manos realmente malas pero añade cierta presión a la hora de diseñar los mazos para que tener una Mano buena sea habitual.*

Procedimiento: después de que todos hayan robado su Mano Inicial, los jugadores en sentido horario - empezando por el Conde inicial - hacen sus elecciones de Mulligan antes de empezar la partida.

Mulligan libre

Los jugadores pueden realizar un Mulligan de forma gratuita, **pero deben conservar** la segunda Mano robada.

Mulligan Sancionador (inexperiencia del joven)

Los jugadores pueden realizar un Mulligan pero pasarán a robar solo 4 cartas. Después podrán realizar otro, pero siempre **restaremos una carta** a la siguiente Mano Inicial.

Nótese que con esta regla, ¡el Conde que empiece con menos de 5 cartas en su mano tendrá **más cartas restantes en su Mazo!** De este modo podrá Legar más tarde que otros Condes. *De forma temática, imagina que un joven Conde tendrá una vida más larga, pero menos experiencia sobre la misma.*



La Clerecía – referencia para los Puntos de Legado a ciegas.

Edificios religiosos como Feudos

- ♦ Las Iglesias y Catedrales **pueden** colocarse en un Condado como Feudos, como si fueran Castillos o Palacios. Desde ese mismo instante podremos anexar **Campos** y **Mercados**, pero no más Iglesias o Catedrales.
- ♦ **Iglesias o Catedrales siguen teniendo aguante**
 1. Son un anclaje más débil para un Feudo que un Castillo (2) o Palacio (3). Pero son **Feudos** y nos mantendrán en la partida si hemos perdido el resto de Castillos o Palacios.
- ♦ Si una Iglesia o Catedral forma un Feudo solo aceptará un **Monje** como Lord (Abad en este caso) pero en cuanto tengan un Abad nos permitirán usar la acción de **Monasterio**: forzar a un Conde a mostrar su Mano al resto.
- ♦ De todos modos, **podemos** seguir añadiendo Iglesias o Catedrales a Feudos **normales**, anexándolas a Castillos o Palacios. En esta situación **no podrán** aceptar un Monje como Lord y se rigen por las reglas originales.

Clerecía puede afectar el juego de formas diversas. Puede ser un cambio sutil o dramático dependiendo de las estrategias en juego. Ante todo nos permite crear un mayor número de Feudos, ya que aunque solo podamos tener 6 Castillos en el Mazo, podremos añadir Iglesias o Catedrales. Por otro lado, un Asedio a estos edificios casi siempre saldrá victorioso y son muy vulnerables; pero a cambio te permiten realizar la habilidad de Monasterio de forma rápida.

