

CROWNFALL

Manual de juego

1. Introducción

Crownfall es un juego de cartas estratégico ambientado en la Europa medieval. Dos jugadores se enfrentan en intensas batallas para determinar quién dominará el reino.

El objetivo es ganar dos rondas. Cada ronda representa una escaramuza en el campo de batalla, y la victoria final se consigue al vencer en la mayoría de ellas.

2. Preparación del juego

El juego es para 2 jugadores.

Cada jugador debe tener su mazo de cartas (con unidades, estructuras, órdenes, especiales, etc.).

Los jugadores mezclan sus respectivos mazos al inicio de la primera ronda y agarran 10 cartas y las colocan en su mano, de esas 10 cartas 3 son de plata, separadas de las primeras 10 cartas los jugadores agarran 2 cartas de rey para jugar toda la partida

Cada jugador dispone de 2 cartas de Rey , que servirán para:

Indicar cuántas rondas ha ganado.

Activar sus habilidades pasivas.

3. Estructura de la partida

Una partida se divide en rondas.

Cada ronda termina cuando se acaben los 15 turnos de ambos jugadores (30 en total) o cuando no quedan acciones posibles en la ronda.

Al final de cada ronda todas las cartas que sobraron se barajan de nuevo.

al final de cada ronda se cuentan los puntos de ejército de las unidades que quedan en el campo de batalla, el jugador que tenga más Puntos de Ejército en el campo de batalla gana la ronda.

El jugador que pierde una ronda retira una de sus cartas de Rey.

El primero en quedarse sin Reyes pierde la partida.

4. Clases de unidades

Crownfall utiliza un sistema de combate tipo “piedra, papel o tijera”, donde cada clase tiene fortalezas y debilidades. Las fortalezas se representan como que la cartas infligen el doble de daño a la carta que

Clase	Fuerte contra	Débil contra
15 Caballero novato 1  X Tipo: Unidad Cuerpo a cuerpo  :15  :6 Un guardia recién ascendido Cuerpo a Cuerpo (CaC)	10 Jinete novato 1  ♡ Tipo: Unidad de Caballería  :10  :5 Un jinete sin muchas participaciones en batalla Caballería	10 Arquero 1  → Tipo: Unidad a Distancia  :10  :5 Un arquero común y disciplinado A distancia
10 Arquero 1  → Tipo: Unidad a Distancia  :10  :5 Un arquero común y disciplinado A distancia	15 Caballero novato 1  X Tipo: Unidad Cuerpo a cuerpo  :15  :6 Un guardia recién ascendido Cuerpo a Cuerpo	10 Jinete novato 1  ♡ Tipo: Unidad de Caballería  :10  :5 Un jinete sin muchas participaciones en batalla Caballería

<p>10 Jinete novato 1</p>  <p>Tipo: Unidad de Caballería</p> <p>10 :10 5 :5</p> <p>Un jinete sin muchas participaciones en batalla</p> <p>Caballería</p>	<p>10 Arquero 1</p>  <p>Tipo: Unidad a Distancia</p> <p>10 :10 5 :5</p> <p>Un arquero común y disciplinado</p> <p>A distancia</p>	<p>15 Caballero novato 1</p>  <p>Tipo: Unidad Cuerpo a cuerpo</p> <p>15 :15 6 :6</p> <p>Un guardia recién ascendido</p> <p>Cuerpo a Cuerpo</p>
---	--	---

Cada **carta de unidad** tiene:

- **Puntos de Vida (PV)** 
- **Puntos de Daño (PD)** 
- **Puntos de Ejército** (equivalentes a sus PV)
- (Opcional) **Habilidad especial**, que requiere una carta de Plata para activarse.

5. Turnos y acciones

El juego se desarrolla por turnos alternos, cada jugador tiene 15 turnos antes de que se acabe la ronda y se cuenten los puntos de ejército

En su turno, el jugador puede realizar solo una de las siguientes acciones:

- . Colocar una carta de unidad en el campo de batalla.
- . Usar una carta de efecto o hechizo.
- . Atacar con una de sus unidades a otra carta del oponente, esto sirve para disminuir los puntos de ejército de la carta atacada,
- . Pasar el turno.

Si un jugador ya no tiene acciones posibles la ronda, pasará no podrá realizar ninguna acción más durante el resto de la ronda!

6. Tipos de cartas

6.1 Cartas de Plata

Recurso necesario para:

Activar habilidades especiales de unidades.

Jugar cartas de Órdenes o Especiales.

6.2 Cartas de Órdenes

Permiten infligir daño inmediato a unidades o estructuras enemigas.

Requieren una carta de Plata para jugarse.

Ejemplos:

Tiro de catapulta

Lluvia de flechas

Ariete

6.3 Cartas Especiales

Otorgan ventajas únicas al jugador que las usa.

No requieren una carta de Plata para activarse.

Ejemplo:

Ladrón → Roba 2 cartas de tu mazo y las añade a tu mano, y puede eliminar a una carta rival que este en el campo

6.4 Cartas de Estructura

Se colocan sobre cartas de unidad para otorgar ventajas tácticas y modificar el campo de batalla.

Ejemplo:

Torre de madera

Se coloca sobre 2 arqueros.

Los arqueros no pueden ser atacados por unidades de Cuerpo a Cuerpo o Caballería, pero sí por unidades a distancia.

La torre tiene sus propios puntos de vida y puede ser destruida por ataques o por una carta de Orden, que infinge gran daño en un turno.

6.5 Cartas de Rey

Representan al líder de cada jugador.

Cada ronda, ambos deben tener una carta de Rey activa en la parte trasera del campo.

Si un jugador pierde la ronda, debe retirar su carta de Rey actual y reemplazarla por otra diferente.

Las habilidades de los Reyes son pasivas y no requieren cartas de Plata para activarse.

7. Fin de la partida

La partida termina cuando uno de los jugadores pierde sus dos cartas de Rey.

El jugador que conserve al menos una carta de Rey es el ganador de la partida.

8. Consejos estratégicos

Combina clases para aprovechar sus fortalezas y cubrir sus debilidades.

Guarda cartas de Plata para el momento decisivo.

Usa estructuras para proteger tus unidades más valiosas.

No subestimes las cartas de Órdenes: pueden cambiar el rumbo de una ronda en un solo turno.

TIPOS DE CARTAS Y COMO SE VEN EN EL JUEGO

(contando sus habilidades las cuales tienen ciertas cartas abajo de su coste de puntos de ejercito el cual es el equivalente a sus puntos de vida)

EJEMPLO:



Distancia







Caballería





Cuerpo a cuerpo







Reyes





RECURSOS



ORDENES



Ariete**2****Orden**

Inflige poco daño
a unidades pero
destruye
estructuras
instantáneamente

Tiro de bombarda **2****Orden**

Un disparo de
bombarda puede
dañar enormemente
tanto unidades
como estructuras

Tiro de catapulta 1



Orden

💥 : 20

Un disparo de catapulta puede dañar seriamente tanto unidades co no estructuras

ESPECIALES

★ **Ladron**

A dark, hooded figure, likely the Thief character, standing in a doorway.

Especial

El ladron puede usar su sigilo para hacer solo una de estas 3 cosas:

- robar 2 cartas del mazo
- robarle 2 cartas de plata al rival (si no las posee el ladron se anula)
- eliminar una sola unidad enemiga