

CROWN FALL

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.).

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 ambos jugadores pasan el turno.

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.

Clase	Fuerte contra	Débil contra
Cuerpo a Cuerpo (CaC)	Caballería	A distancia
A distancia	Cuerpo a Cuerpo	Caballería
Caballería	A distancia	Cuerpo a Cuerpo

Cada **carta de unidad** tiene:

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

5. Turnos y acciones

El juego se desarrolla por turnos alternos.

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.

Pasar el turno.

¡Si un jugador pasa su turno, 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.

También requieren una carta de Plata para activarse.

Ejemplo:

Ladrón → Roba 2 cartas de tu mazo y las añade a tu mano.

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 inflige 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.