

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.).

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

<p>10 Jinete novato 1</p>  <p>Tipo: Unidad de Caballería</p> <p>♥ :10 ★ :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 ★ :5</p> <p>Un arquero común y disciplinado</p> <p>A distancia</p>	<p>15 Caballero novato 1</p>  <p>XTipo: Unidad Cuerpo a cuerpo</p> <p>♥ :15 ★ :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 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.

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



8 Cazador furtivo 1



Tipo: Unidad a Distancia



: 8



: 5

Camuflaje

Cuando se activa el cazador se vuelve invisible hasta que ataque, cuando esta invisible sus puntos de ejercito se reducen a la mitad

15

Ballestero

2



Tipo: Unidad a Distancia



:15



:6

Un soldado con ballesta, es mas potente que uno con un arco



Caballería

10 Jinete novato 1



Tipo: Unidad de Caballería

♥ 10

🔥 :5

Un jinete sin muchas participaciones en batalla

5 Milicia montada 1



Tipo: Unidad de Caballería

♥ 8

🔥 5

Carga

Cuando se activa el siguiente turno la unidad obtiene un x2 en el daño

16 Jinete avanzado 1



Tipo: Unidad de Caballería

♥ :16

🔥 :8

Un jinete experimentado que sabe lo que hace



Cuerpo a cuerpo



5 Milicia 1





XTipo: Unidad Cuerpo a cuerpo

 : 5

 : 5

Grupo de Batalla
Cuando se activa,
todas las unidades
de milicia obtienen
+5 de vida y +5 de
daño

15 Caballero novato 1



XTipo: Unidad Cuerpo a cuerpo

 :15

 :6

Un guardia
recién
ascendido

20

Cruzado

2




✕Tipo: Unidad Cuerpo a cuerpo

♥ : 20

 : 10

Bendición de Batalla

Todas las unidades en el campo de batalla obtienen +2 en PD mientras el Cruzado esté activo.

25

Caballero

2



✕Tipo: Unidad Cuerpo a cuerpo

♥ : 25

 : 10

Un caballero ya experimentado y listo para combatir

Reyes



Verethagna



REY

Cuando esta activo todas las unidades cuerpo a cuerpo reciben un aumento de +2 en daño



Rey cruzado



REY

Cuando esta activo las unidades de caballería reciben un aumento de +2 en daño


Rey arquero



REY

Cuando esta activo las unidades a distancia no tienen la desventaja de recibir el doble de daño por parte de las unidades de caballería enemigas


Balduino IV



REY

El rey de Jerusalem cuando esta activo las unidades cuerpo a cuerpo no tienen la desventaja de recibir el doble de daño por parte de las unidades a distancia enemigas

RECURSOS

Monedas de plata



Plata

La plata se utiliza para:
 activar habilidades de unidades,
 usar cartas de estructura y cartas
 de orden
 las cartas que no necesitan plata
 para usar habilidades son las
 cartas de rey, ya que tienen
 habilidades pasivas, y las cartas
 especiales que se pueden utilizar
 sin gastar plata, gastar la plata no
 gasta un turno

ORDENES

Lluvia de flechas 1



Orden

 : 12

Una lluvia de
 flechas que caen
 sobre tus
 enemigos,
 dañándolos

Ariete

2



Orden



: 5

Inflige poco daño
a unidades pero
destruye
estructuras
instantaneamente

Tiro de bombardas 2



Orden



: 35

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 como estructuras

ESPECIALES

★ **Ladron**



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