

Korona es un juego de cartas táctico en el que forjas tu pequeño reino levantando estructuras, reclutando personajes y atacando rivales. Expande tu reino al apilar cartas, desbloqueando así todo su poder y puntuaciones más altas. Usa jugadas astutas y cartas de acción para defender tus dominios o sabotear a tus oponentes, con el objetivo de construir el tablero más valioso antes de que se agote el mazo o alguien logre una victoria fulminante. ¡Cuando el polvo se disipe, solo una persona se alzará con la corona!

■ Contenido

54 Cartas de Reino 36 Cartas de Acción 1 Carta resumen Manual

■ Preparación

- **Personas:** De 2 a 4; cada una dispone de una zona de juego frente a sí.
- **Mano inicial:** Reparte 5 cartas a cada persona; la mano es secreta.
- **Mazo de Cartas:** Coloca las cartas restantes boca abajo en el centro, formando el Mazo de Cartas principal.
- **Mercado de Cartas:** Muestra las 3 cartas superiores del Mazo de Cartas y colócalas boca arriba al lado. Estas forman el Mercado de Cartas.
- **Pila de Descarte:** Deja un espacio en medio de la mesa para la Pila de Descarte, que será compartida y con las cartas boca arriba.
- **Orden de turno:** Inicio al azar; turnos en sentido horario.

■ Tu turno

El turno de cada persona consta de 3 pasos.

1. Toma

Comienza tu turno siempre tomando cartas. Puedes elegir entre 2 opciones:

- 2 cartas del Mazo de Cartas, o
- 1 carta del Mercado de Cartas (repón el Mercado de inmediato).

Si empiezas el turno con la mano vacía (0 cartas), toma 5 cartas del Mazo en lugar de 2, o toma 2 cartas del Mercado (una, repón y luego la segunda).

2. Realiza de 1 a 3 acciones

Durante tu turno, puedes realizar 1, 2 o 3 acciones, en cualquier orden. Siempre has de realizar al menos 1 acción. Las acciones disponibles son:

- Coloca una Carta de Reino de tu mano a tu zona de juego.
- Utiliza una Carta de Acción de tu mano (ponla en la Pila de Descarte).
- Descarta una carta de tu mano (a la Pila de Descarte).

Puedes repetir una misma acción varias veces (p. ej., colocar 3 Cartas de Reino en un solo turno sin usar Cartas de Acción ni descartar ninguna).

3. Comprueba el límite de mano

Al acabar tu turno, no puedes tener más de 7 cartas en la mano. Se pueden superar temporalmente las 7 cartas durante el turno (p. ej., al tomar de la Pila o recibir cartas con Donación), pero debes finalizarlo con un máximo de 7, sin descartes adicionales más allá de las 1-3 acciones disponibles.

■ Las cartas en detalle

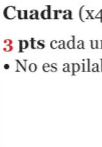
Cartas de Reino



Monarca (x4) ●

10 pts cada uno.

- Se debe apilar el segundo Monarca sobre el primero → 20 puntos en total.
- Solo se permite una pareja de monarcas por persona (2 Monarcas puros o 1 Monarca + Bufón).



Cuadra (x4) ●

3 pts cada una.

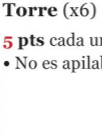
- No es apilable.



Caballero (x5) ●

6 pts apilado en la Cuadra.

- 1 pt por si solo.
- Apila hasta 2 Caballeros en cada Cuadra.



Torre (x6) ●

5 pts cada una.

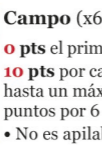
- No es apilable.



Arquero (x10) ●

2 pts apilado en la Torre.

- 1 pt por si solo.
- Apila hasta 3 Arqueros en cada Torre.



Campo (x6) ●

0 pts el primer Campo, 10 pts por cada extra, hasta un máximo de 50 puntos por 6 campos.

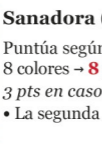
- No es apilable.



Campesino (x12) ●

1 pt apilado en el Campo.

- 1 pt por si solo.
- Apila hasta 3 Campesinos en cada Campo.



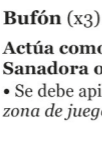
Sanadora (x2) ●

Puntúa según los colores diferentes en tu zona de juego:

8 colores → 8 pts 9 colores → 15 pts 10 colores → 40 pts

3 pts en caso contrario.

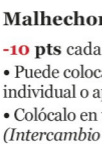
- La segunda Sanadora se debe apilar sobre la primera → +3 pts.



Bufón (x3) ○

Actúa como Campesino, Arquero, Caballero, Sanadora o Monarca.

- Se debe apilar según el rol elegido (no se puede colocar en tu zona de juego como carta individual).

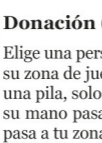


Malhechor (x2) ●

-10 pts cada uno.

- Puede colocarse en tu zona de juego por sí solo como carta individual o apilado en cualquier lugar, excepto en pilas completas.
- Colócalo en tu zona de juego. Luego, mediante otra acción (Intercambio Táctico, Ataque Sigiloso o Revuelta), envíalo a la zona de otra persona. Quien envía al Malhechor elige dónde colocarlo dentro de la zona rival. O dónalo cuando usen Donación.

Cartas de Acción



Donación (x4)

Elige una persona y decide si debe darte una carta de la mano o de su zona de juego. Esta persona elige qué carta te da. En el caso de una pila, solo puede darte la carta superior. Una carta recibida de su mano pasa a tu mano; una carta recibida de su zona de juego pasa a tu zona de juego, donde la puedes colocar donde quieras.



Toma de nuevo (x10)

Toma 2 cartas más del Mazo de Cartas o 1 carta del Mercado de Cartas. Si tomas una carta del Mercado, reponla por la carta superior del Mazo de Cartas.



Asuntos Internos (x8)

Reubica una carta dentro de tu zona de juego: muévela entre pilas, o de una pila a individual y viceversa. En una pila, solo puedes mover la carta superior, excepto el Bufón, que puede moverse desde cualquier posición.



Intercambio Táctico (x4)

Elige 2 Cartas de Reino de la zona de juego de otra persona y colócalas en la tuya; a cambio, dale 1 Carta de Reino de tu zona de juego. Las cartas obtenidas no pueden formar parte de ninguna pila completa. En pilas parciales, solo se pueden coger o dar cartas empezando por las de arriba. Tras el intercambio, cada parte coloca las cartas obtenidas donde prefiera en su zona de juego (*excepto el Malhechor*) sin reorganizar las pilas existentes.



Ataque Sigiloso (x3)

Envía un Malhechor de tu zona de juego a la de otra persona; tú eliges dónde ponerlo. Después, roba 1 Carta de Reino de su zona de juego y colócala en la tuya. O bien, si no usas un Malhechor, roba 2 Cartas de Reino de su zona de juego. Las cartas robadas no pueden formar parte de pilas completas. En pilas parciales, solo se pueden coger cartas empezando por las de arriba. Coloca las cartas robadas donde prefieras en tu zona de juego, sin reorganizar las pilas existentes.



Ataque Glorioso (x2)

Roba una pila completa de Cartas de Reino de la zona de juego de otra persona y colócala en la tuya. Solo pilas completas, no cartas individuales ni pilas parciales. Una pareja de Monarcas protegida por 1 set completo de Caballeros (*Cuadra + 2 Caballeros*) más 1 set completo de Arqueros (*Torre + 3 Arqueros*) no puede ser robada. Si robas una pareja de Monarcas con Bufón, puedes reubicar el Bufón donde quieras en tu zona de juego sin coste.



Revolta (x1)

Requiere 6 Campesinos en tu zona de juego. Empezando por quien inicia la revuelta y siguiendo en sentido horario, cada persona pasa una Carta de Reino o una pila (*parcial o completa*) de su zona de juego a la siguiente. Quien inicia la revuelta elige qué pasar; el resto pasa lo que decida la persona que precede a cada cual. Una carta o pila recién recibida no se puede pasar. Si se recibe una pareja de Monarcas con Bufón, este se puede reubicar sin coste.



Escudo (x4)

Úsalo para anular una Carta de Acción que alguien use contra ti. Se puede jugar instantáneamente, sin coste, en respuesta a Donación, Intercambio Táctico, Ataque Sigiloso, Ataque Glorioso o Revuelta. Durante una Revuelta, si solo una persona usa el Escudo, toda la Revuelta queda anulada. Quien ataca también puede emplearlo para contrarrestar otro Escudo.

■ Apilamiento de cartas

El objetivo del juego es forjar la mejor combinación de Cartas de Reino en tu zona de juego para sumar el máximo de puntos. Las Cartas de Reino se pueden colocar libremente, de forma individual o apiladas con otras para obtener su puntuación óptima según las reglas de apilamiento (*Campesinos sobre Campos, Arqueros sobre Torres, Caballeros sobre Cuadras*). Una colocación y apilamiento eficientes son clave para maximizar los puntos.

Reglas de apilamiento: Una pila puede crecer hasta su tamaño máximo:

- Pareja de Monarcas: 2 Monarcas
- Pareja de Sanadoras: 2 Sanadoras
- Set completo de Caballeros: Cuadra + 2 Caballeros
- Set completo de Arqueros: Torre + 3 Arqueros
- Set completo de Campesinos: Campo + 3 Campesinos

○ ● **Bufones y Malhechores** se pueden usar dentro de cualquiera de estas pilas para completarlas. Los Bufones completan pilas con normalidad, mientras que los Malhechores valen -10 puntos cada uno (*las pilas que contienen un Malhechor pueden contar como pilas completas, pero no pueden proteger una pareja de Monarcas ni formar parte del Combo Militar ni de Producción*).

• Los sets deben comenzar siempre con una carta base (*Campo, Torre, Cuadra*). No se puede añadir una carta base debajo de una pila o carta ya existente. Sobre esta base se irán apilando los roles correspondientes.

• Si robas dos cartas de la misma pila, puedes mantener su orden o bien reorganizarlas al colocarlas en tu zona de juego.

Puntos clave: Completar pilas te protege contra la mayoría de acciones de robo y contra los Malhechores, además de otorgar el valor de puntos más alto. Las pilas parciales también puntúan bien y no pueden ser objeto de un Ataque Glorioso, pero son más vulnerables y fáciles de desmontar. Encontrar el equilibrio entre protección y puntuación es clave.

Protección de la pareja de Monarcas ●●●●●●

Una pareja de Monarcas queda protegida del Ataque Glorioso si el jugador tiene en su zona de juego un set completo de Caballeros más otro de Arqueros, ambos sin Malhechores.

■ Fin de la partida

La partida acaba cuando se terminan todas las cartas (*tanto el Mazo como el Mercado de Cartas*), o cuando alguien logra victoria fulminante al completar uno de los 3 combos (*Combo Sanador, Combo Militar, Combo de Producción*).

Se terminan las cartas: Cuando se agota el Mazo de Cartas, las del Mercado son las últimas disponibles. Se toma una carta por turno hasta que no quede ninguna. Quien obtenga la última carta finaliza su turno y la partida termina: gana la persona con la puntuación total más alta (*en caso de empate, gana quien tenga más Campesinos*).

Combos: Alternativamente, se puede ganar instantáneamente declarando victoria fulminante al completar cualquiera de estos 3 combos:

- Combo Sanador ●●●●●●●●○●
Pareja de Monarcas + Sanadora que puntúe 40 puntos
- Combo Militar ●●●●●●●●●●●●●●
Pareja de Monarcas + 1 set completo de Caballeros + 2 sets completos de Arqueros
- Combo de Producción ●●●●●●●●●●●●●●
Pareja de Monarcas + 4 Campos con al menos 1 Campesino en cada uno

Visión general del juego



En este escenario, tu puntuación sería de 84 puntos:

- 3 Campos + 4 Campesinos apilados: 24 pts
- 1 Torre + 2 Arqueros apilados: 9 pts
- 1 set completo de Caballeros: 15 pts
- 1 Caballero: 1 pt
- 1 Sanadora (9 colores): 15 pts
- Pareja de Monarcas: 20 pts

Las otras personas obtendrían 55 pts (*izquierda*) y 27 pts (*derecha*).