

CLASH ROYALE

Edición juego de cartas

REGLAS DEL JUEGO

1. Repartir cartas:

- Se barajan todas las cartas y se reparten 16 cartas para cada jugador. El resto de cartas, si las hubiera, no se utilizarán en la partida.

2. Sistema de turnos:

- Empezará el jugador que saque el mayor número en una tirada de dado. El resto de turnos son consecutivos, independientemente de quién haya ganado.

- Los jugadores comienzan con 5 puntos de elixir, en cada turno ganarán un punto de elixir. El elixir se consume al colocar cartas en el tablero.

3. Uso de las cartas:

- Al principio de la partida, el jugador tendrá todas las cartas tapadas para que el contrincante no pueda ver cuáles son.

- Al principio de cada turno, cuando el jugador quiera jugar una carta, usará los puntos de elixir correspondientes y la colocará en el tablero en la posición que desee dentro de su campo.

4. Movimientos:

- En cada turno, por cada carta situada en el tablero, el jugador lanzará un dado para moverla.

- Los movimientos están predeterminados por el tipo de carta:

- Los caballeros, duendes y mini pekka se mueven siempre hacia el enemigo más próximo.
- Las arqueras y mosqueteras se pueden mover a una distancia de 3 posiciones del enemigo más próximo.
- Los gigantes siempre se mueven hacia la torre.
- El fuego no se mueve, sino que se sitúa en el punto que se desee de todo el tablero.

- Dos cartas (propias o rivales) no podrán estar en la misma posición, a excepción del fuego que podrá situarse sobre cualquier carta.

5. Combates:

- Una vez se haya movido una carta, el jugador podrá lanzar los dados de ataque y defensa correspondientes contra un enemigo situado en una posición adyacente.

- La carta fuego no tiene dados asociados, sino que quita 5 puntos de vida a todas las cartas adyacentes.

- Cuando una carta pierda sus puntos de vida, se situará a un lado del tablero. Estas cartas no podrán volver a utilizarse hasta que el jugador se quede sin cartas. Cuando el jugador se quede sin cartas, recogerá todas las cartas que ha ido dejando al lado del tablero y volverá a jugar como al principio, dejando otra vez las cartas al lado del tablero cuando perdido todas sus puntos de vida.

6. Objetivo:

- Destruir la torre del rival, atacándola con las cartas disponibles.
- Caballeros, duendes, gigantes y Mini P.E.K.K.A tendrán que estar situados en una casilla roja para poder atacar a la torre. Arqueras y Mosqueteras podrán hacerlo desde una casilla naranja.
- En cada turno, la torre quita 2 puntos de vida a los rivales situados en casillas rojas y 1 punto de vida a los rivales situados en casillas naranjas.
- Al principio de la partida, cada torre tiene un total de 200 puntos de vida.

CARTAS DISPONIBLES

Personaje	Elixir	Vida	At	Def	Movimiento	Cuántas
Caballero	4	25p	2d	1d	Enemigo	4
Arquera	3	5p	1d	0d	3 Saltos	6
Duende	2	3p	1d	0d	Enemigo	6
Gigante	5	40p	2d	0d	1/2 Torre	4
Mosquetera	4	10p	2d	1d	3 Saltos	4
Mini P.E.K.K.A	4	10p	3d	0d	Enemigo	4
	Elixir	At	Rango	At a torre	Cuántas	
Fuego	4	10p	1	5p		4

At: Ataque

Def: Defensa