

INSTRUCCIONES

¡Prepárate para una batalla cósmica!

Eres un emperador que lucha por las **Coronas Cósmicas**, jugando cartas contra tus oponentes para ganar la mayor cantidad de coronas posible. Quien tenga el mayor número de **Coronas Cósmicas** gana la partida y se convierte en el **Soberano del Universo**.

CLANES DE COSMIC CROWNS

Jugarás con **4 clanes**.

ÁGUILA
RANA
PERRO
RAPTOR

JERARQUÍA DE LAS CARTAS

Divina

Las cartas más poderosas, cada una con un efecto especial.

Emperador / Emperatriz

El líder de los ejércitos del clan.

General

De una estrella a tres estrellas.

Soldado

Del 2 al 10.

Asesino

Valor de 1, con efecto especial.

Ladrón

Valor de 0, con efecto especial.

CARTAS DIVINAS

Cuando se juega una **Carta Divina**, su efecto se aplica inmediatamente.

Solo la **primera Carta Divina jugada en un turno** tiene efecto.

Cualquier otra Carta Divina jugada después en el mismo turno se ignora.

Su efecto termina al inicio del turno siguiente.

Estrella Fugaz

Si ganas el turno, se te concede un deseo:

puedes cambiar el **Clan del Campo de Batalla** por uno de tu elección.

Toma el clan que está en la parte superior de la pila del Campo de Batalla y reemplázalo por el nuevo clan.

El resto de los jugadores debe descartar una carta de su mano.

El Diablo

Si ganas el turno, vendes tu alma.

El Diablo cambia el **Clan del Campo de Batalla**.

Revela la carta superior de la pila del Campo de Batalla y reemplaza el clan actual con ese.

Los demás jugadores deben descartar una carta de su mano.

Los clanes del Campo de Batalla no pueden triunfar contra las cartas Divinas.

CARTAS DIVINAS COMO CAMPO DE BATALLA

Si el repartidor revela **Estrella Fugaz**, elige el clan del Campo de Batalla para la ronda y luego comienza el turno.

Si el repartidor revela **El Diablo**, el jugador a su izquierda elige el clan del Campo de Batalla para la ronda y luego comienza el turno.

CARTAS EMPERADOR, GENERAL Y SOLDADO

Todas las cartas **Emperador, General y Soldado** no tienen efectos especiales. Simplemente sigue la jerarquía de las cartas.

CARTAS ASESINO

El **Asesino** tiene valor **1**.

Elige a un jugador que aún no haya jugado en ese turno. Toma una carta al azar de su mano y juégala en su lugar.

El Asesino puede **tener éxito o fallar**.

Si eres la última persona del turno y juegas un Asesino, no hay nadie a quien asesinar y la carta vale simplemente **1**.

Asesino como Campo de Batalla

Si el repartidor revela una carta de **Asesino** como Campo de Batalla, el jugador a su izquierda roba una carta al azar de la mano del repartidor y la juega en su lugar.

El clan revelado del Campo de Batalla se mantiene activo durante la ronda.

CARTAS LADRÓN

El **Ladrón** tiene valor **0**.

Cuando juegas el Ladrón, toma una **Corona Cósmica** de un jugador que tenga al menos una (si nadie tiene, tómala de la reserva).

Si nadie supera tu Ladrón ni supera el Clan del Campo de Batalla, puedes ganar el turno y tomar otra corona de la reserva como cualquier otra carta.

Ladrón como Campo de Batalla

Si el repartidor revela el **Ladrón** como Campo de Batalla, alguien ha sido robado.

Devuelve una Corona (si tienes una) a la reserva.

El clan revelado del Campo de Batalla permanece activo durante la ronda.

Sáltate la lectura y únete a nosotros en línea para ver nuestro **video de instrucciones rápido y divertido**.

Visita:

www.sumaingames.com

¡y empieza a jugar de inmediato!

Otros idiomas están disponibles en **formato digital**.

SÍGUENOS

Instagram: @sumaingames

Facebook: Sumain Games

X: @sumaingames

MODO FÁCIL

Gana sin sudar.

Controla los cuatro clanes, planifica tu estrategia y reúne la mayor cantidad de coronas posible para reclamar el trono.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Para la primera ronda, reparte **10 cartas a cada jugador**.

Estas son las cartas en mano (no las reveles).

Coloca las cartas restantes boca abajo en una pila sobre la mesa.

Esta será la **reserva de Coronas Cósmicas**.

Voltea la carta superior de la pila para revelar el **Clan del Campo de Batalla** de la ronda.

CLAN DEL CAMPO DE BATALLA

contra CLAN GUÍA

El **Clan Guía** es la primera carta jugada en el turno.

Todos los jugadores deben seguir el Clan Guía si pueden, sin importar el valor.

Si no tienen ese clan, pueden jugar:

- una carta Divina
- una carta del Clan del Campo de Batalla
- cualquier otra carta

El **Clan del Campo de Batalla** siempre supera al **Clan Guía**.

Nota importante: el Clan del Campo de Batalla **no puede superar las cartas Divinas**.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Una vez que conozcas los valores de las cartas, la diferencia entre **Clan del Campo de Batalla** y **Clan Guía**, y cómo funcionan los efectos especiales, ¡es hora de jugar **Cosmic Crowns**!

La partida se juega en **10 rondas**.

La primera ronda tiene **10 cartas cada uno**, luego se reduce una carta por ronda hasta llegar a **una sola carta**.

1

En la primera ronda, **el repartidor comienza**, seguido por los demás jugadores en sentido horario.

El repartidor juega la primera carta (a menos que la carta revelada del Campo de Batalla tenga un efecto especial que cambie esto).

Esta carta establece el **Clan Guía** del turno.

2

Todos los jugadores deben seguir el **Clan Guía** si pueden.

Si no, pueden jugar:

- una carta del **Clan del Campo de Batalla**, que supera al Clan Guía
 - una **Carta Divina**, que gana automáticamente el turno
 - cualquier otra carta
-

3

Al final del turno, el jugador con **la carta de mayor valor gana**.

El ganador toma **una Corona Cósmica** de la reserva y **comienza el siguiente turno**.

Continúen jugando todas las cartas en mano hasta **terminar la ronda**.

4

Baraja todas las cartas, reparte **9 cartas a cada jugador** y repite el proceso.

Las siguientes rondas tendrán **8 cartas, luego 7, luego 6...** hasta la ronda final con **1 sola carta**.

5

Al final de la partida, el jugador con **más Coronas Cósmicas** se convierte en el

 **Soberano del Universo** 

Si hay empate, usa el evento especial **Empate Furioso** para decidir.

EMPATE FURIOSO

Al final de la partida, si hay empate, prepárense para un **enfrentamiento final**.

Todos los jugadores juegan **una última ronda**.

El repartidor reparte **una carta a cada jugador**.

El ganador de este último turno **gana toda la partida**, sin importar cuántas coronas tenía antes.

Un perdedor puede robar la victoria.

Un ganador puede perderlo todo.

Quien gane este enfrentamiento se convierte en el **Soberano del Universo**.

CLANES

PERRO (ROJO)

Lleno de poder y amor. Únete a la manada y serás tan fuerte como ella.

RANA (AZUL)

Un clan versátil que prospera en dos mundos, lleno de misterios y sorpresas.

RAPTOR (VERDE)

Un clan feroz que manipula la tierra con una mente afilada como sus garras.

ÁGUILA (AMARILLO)

Volando alto con poder y grandeza, ningún cielo está demasiado lejos para sus plumas.

MODO DIFÍCIL

Advertencia: no apto para los débiles de corazón.

¿Quieres apostar más alto?

En **Modo Difícil**, apuestas tus coronas en cada ronda para obtener **bonificaciones... o castigos dolorosos**.

El juego base es el mismo, con una gran novedad:

Al inicio de cada ronda (de 10 cartas a 1), cada jugador **predice cuántas coronas cree que ganará en la ronda**.

- **¿Adivinaste tu apuesta?** Conservas tus coronas y obtienes **una corona extra**.
- **¿Te equivocaste?** No puedes quedarte con las coronas ganadas.

Si **no apostaste ninguna corona** y no ganas ninguna, obtienes **una corona extra** por jugar con cautela.

Piensa en esto como **Póker Cósmico**.

Regla fundamental:

Las apuestas comienzan con el repartidor y continúan en sentido horario.

El último jugador no puede hacer una apuesta que haga que **la suma total de apuestas sea igual al número de cartas de la ronda**.

Ejemplo:

2 jugadores

Con 10 cartas, el repartidor apuesta 5 coronas.

El segundo jugador **no puede apostar 5**, porque $5 + 5 = 10$.

4 jugadores

Con 10 cartas, los tres primeros jugadores apuestan 8, 1 y 1.

El último jugador **no puede apostar 0**, porque el total sería 10.

P.D. ¿Buscas emociones aún más fuertes?

Después de 10 rondas, **invierte el orden del juego**: juega de **1 a 10 cartas**.