



Moland
GAMES

Más instrucciones y
videos explicativos en

 molandgames.com

EDAD
8+ | **2-8**
JUGADORES

 **¡ADVERTENCIA!**
Riesgo de asfixia.
No apto para niños
menores de 3 años.
Contiene partes pequeñas.  0-3

Una producción de **Moland Group**.
Creación del juego: **Jeremías Molano Sánchez**.
Diseño industrial y Producción: **Luis Alejandro Molano**.
Desarrollo del juego: **Andrés Molano Moncada**.
Dirección de arte y diseño gráfico final: **Carlos Julián Molano**.
Diseño gráfico inicial: **Germán Augusto Molano**.
Colaboración de desarrollo: **Carlos Ignacio Molano**.
Soporte técnico y de producción: **Germán Moncada**.

 [molandgames](https://www.instagram.com/molandgames)  [@molandgames](https://www.facebook.com/molandgames)  [@molandgames](https://twitter.com/molandgames)  [@molandgames](https://www.youtube.com/molandgames)  [@Moland-Games](https://www.pinterest.com/molandgames)  [molandgames](https://molandgames.com)



CROWNS
WAR
Una batalla épica

CROWNS WAR

Una batalla épica

MANUAL DE OPERACIONES TÁCTICAS

Crowns War es el único ajedrez que se juega por **equipos**, es un juego **colaborativo** con las mismas **reglas** del ajedrez **tradicional**. Aquí los **novatos** tendrán una **experiencia** más **amigable** para jugarlo y los **expertos** un nuevo **reto**: **concertar**, **apoyar** y **jugar** con otros jugadores de su equipo, todo en el **mismo tablero** y en el **mismo encuentro**.

COMPONENTES DEL JUEGO LOS EJÉRCITOS

60 figuras de **guerreros** en 2D.

Cada ejército consta de 30 unidades:



4 Torres:

Baluartes de movimiento horizontal y vertical.

4 Caballos:

Unidades de salto táctico.

4 Alfiles:

Especialistas en diagonales.

1 Rey:

El objetivo a proteger.

2 Reinas:

Dos rostros, la misma fuerza.

15 Soldados

(Peones): La primera línea de ataque y de defensa.



OBJETIVO DEL JUEGO

La condición de **victoria** es absoluta: lograr el **Jaque Mate**. Esto ocurre cuando el Rey **adversario** se encuentra bajo **amenaza** de **captura** y no tiene **ninguna maniobra** - ni mediante movimiento ni mediante cartas - para **evitar** su **caída**.

CROWNSWAR se juega entre **2** hasta **8** **personas**. Para niños se recomienda desde los **8 años**.

EL TABLERO: El Campo de Batalla

Tablero extendido en forma **rectangular** con **120** **escaques** (**15** columnas x **8** filas), diseñado para **combates imponentes**.

LAS CARTAS DE COMBATE

El **Sistema de Mando** (**112** **Cartas**)

Dos **barajas** de **56** **cartas** cada una:

41 **Cartas** para **maniobra sencilla**:
Movimiento estándar para una pieza.



Rey: 1 carta **Reina**: 2 cartas



Alfil 5 cartas **Caballo** 5 cartas **Torre** 5 cartas



Soldado (Peón): 18 cartas. **Comodín** 5 cartas



15 **Cartas** cada una con **guerreros dobles**:
dos opciones para elegir un **movimiento**.



Rey/Reina **Rey/Alfil** **Rey/Caballo** **Rey/Torre** **Rey/Soldado**



Reina/Alfil **Reina/Caballo** **Reina/Torre** **Reina/Soldado**



Alfil/Caballo **Alfil/Torre** **Alfil/Soldado**

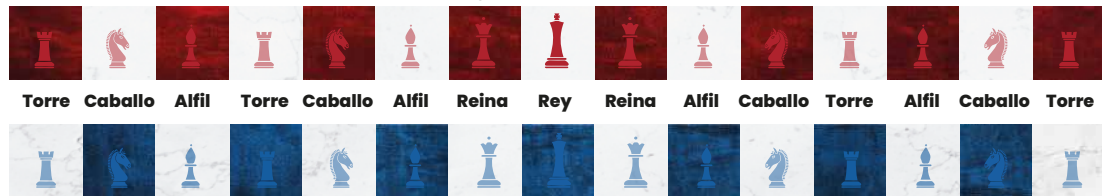


Caballo/Torre **Caballo/Soldado** **Torre/Soldado**

Paso 1: PROTOCOLO DE INICIO

Despliegue de Tropas:

Ubiquen las piezas siguiendo estrictamente las imágenes de las fichas impresas en la primera línea del tablero de cada bando. En la segunda línea van los soldados (peones).



Paso 2: EQUIPOS

Configuración de Equipos:

1 vs 1 hasta 4 vs 4. El juego admite modalidades desde un **combate** entre **dos** personas hasta una **batalla** entre **equipos** de **4 jugadores** cada uno.

Cláusula de Equilibrio:

En **partidas** entre **equipos** con **diferente** número de **jugadores**, el que **tenga menos tomará**, en cada ronda, **cartas adicionales** para **igualar** los **turnos** de juego del **rival**, en cada ronda **rotarán** el **jugador** que toma la(s) toma.

Asignación de Bandos:

Se utiliza el sistema de **"Mano Oculta"**: un jugador **esconde** una **carta roja** y una **azul**; el rival **elige una**, el **color revelado** determina **su ejército** y el **rival** tomará el del **otro** color.

Inicio de la batalla:

Se vuelve a usar la **"Mano Oculta"**. Un jugador **esconde** una **carta** de cualquier color; el oponente **adivina** el **color**, si al mostrarlo **coincide** **iniciará** la batalla y las rondas, si **no**, las iniciará el **rival**.

Paso 3:

USAR LA APP

para **añadir** una **presión** a la batalla, estableciendo **límites** de tiempo a los **turnos** o a la partida.



Antes de la batalla registra los datos de los **equipos**, el **color** y cual **inicia**. (Ver más **pág. 7**)

PASO 4: SECUENCIA DEL TURNO:

Extracción: todos los jugadores toman una carta del mazo de su bando.

Consulta: Cada uno muestra su carta entre sus aliados para concertar en que momento será jugada cada figura.

Ejecución: Con lo acordado por el equipo, el jugador que tomó la carta seleccionada la muestra a los rivales y el mismo será quien mueva la ficha correspondiente.

Declaración: Se debe anunciar qué pieza del tablero moverá antes de jugarla, así como la opción de la carta doble. No hay retracto. Carta mostrada, ficha jugada.

DINÁMICA DE JUEGO

El conflicto se realiza en **dos fases**: la primera **sin cartas** de combate y la segunda, **utilizándolas**.

Fase I: DESPLIEGUE (Sin cartas)

Se desarrolla con 6 jugadas libres.

Mecánica: alternadamente, cada ejército realiza 3 jugadas libres siguiendo las reglas y movimientos del ajedrez tradicional.

Finalización: Al completarse estos seis movimientos (3 por bando), concluye la Fase I de Despliegue.

Fase II: LA GUERRA CON CARTAS

A partir del séptimo turno, cada equipo hará sus movimientos con base en las cartas que tome.

REGLAMENTO DE MOVIMIENTO Y ATAQUE

Las piezas se desplazan según los patrones clásicos del ajedrez, con adaptaciones a la geometría del tablero:

REINA:

Movimiento **lineal** ilimitado (**horizontal, vertical o diagonal**) hasta encontrar otra ficha. Si **captura** un **rival** ocupará su recuadro.

REY:

Movimiento **lineal** (**horizontal, vertical o diagonal**) limitado a **una casilla** hasta encontrar una ficha. Si **captura** un **rival** ocupará su recuadro. **Movimiento de enroque (Pág. 7).**

CABALLO:

Movimiento en **"L" (2+1)**. Es la única unidad con la capacidad de **saltar** sobre otras **piezas**. Si **captura** un **rival** ocupará su recuadro.

ALFIL:

Movimiento **lineal** ilimitado sólo en diagonal hasta encontrar una ficha. Al **capturar** un **rival** ocupará su recuadro.

TORRE:

Movimiento **lineal** ilimitado sólo en sentido **horizontal o vertical** hasta encontrar una ficha. Si **captura** un **rival** ocupará su recuadro.



SOLDADO (PEÓN):

Avanza por **casilla** hacia el **frente**. Tiene estas variantes:

Inicio:

En su **primer movimiento** puede avanzar **1 o 2 casillas**.

Ataque:

Captura a los **rivales** exclusivamente en **diagonal** hacia adelante.

Captura "Al Paso"

(**En Passant**): Si un soldado **inicia** con movimiento de **dos casillas** puede ser **capturado** por la **espalda** en el **turno inmediato** por un **soldado** rival cercano moviéndose en **diagonal** **detrás** de él.

Coronación:

Si un **Soldado** (Peón) **alcanza** la **última fila** opuesta, el equipo decidirá con cuál de las **piezas** capturadas harán el **cambio**: **Dama, Alfil, Torre o Caballo**.

MANIOBRAS DE ENROQUE (Defensa del Rey)

El **Rey** puede realizar un **enroque** utilizando una de las **Torres** si no hay piezas entre ellos y ninguno de los dos se ha movido antes. Hay **4 opciones**: **2 de enroque largo** y **2 de enroque extra largo**, pero **sólo** se puede usar **una** por bando.

Enroque Largo (Estándar): El **Rey** se mueve **2 casillas** hacia la **Torre** más cercana con la que hará el enroque; la Torre **salta** sobre el Rey y se coloca al **otro lado** junto a este.

Enroque Extra-Largo (Exclusivo de Crowns War): El **Rey** se desplaza **4 casillas** hacia la **Torre** lejana con la que hará el enroque; la Torre **salta** sobre el Rey y se coloca al **otro lado** junto a este.



EL JAQUE

Cuando el **Rey** se encuentra bajo **amenaza** directa de ser tomado **preso** (**Jaque**), la resolución de **defenderlo** es prioritaria. Para esto, tienen estas **opciones**:

Primera - Defensa Estándar:

Si el equipo ha tomado una **carta** donde esté el **Rey**, un **Comodín** o una **carta** que permita **mover** una ficha con la que pueda **capturar** al **agresor** o **bloquear** la línea de **ataque**, debe **ejecutar** la acción **mostrando** la carta a jugar y avisando la **jugada** a realizar.

Segunda - Cláusula de Sacrificio:

Si dentro de las cartas robadas **ninguna** permite realizar una **acción** legal para **salvar** al **Rey** el equipo **atacado** toma **una** de sus **cartas** y con la expresión "**Sacrificio esta carta en favor del Rey**", muestra la carta, lo

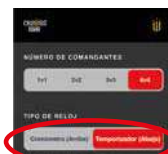
mueve una casilla hasta colocarlo **fuera** de **peligro** y desecha la carta sacrificada. Si el ataque ocurre con la **última** carta de una **ronda**, la **defensa** del jaque se hará con las **nuevas** cartas **tomadas**.

Si **ninguna** de estas **opciones** evitan el jaque, se habrá concretado el **¡JAQUE MATE AL REY!** y el equipo **atacante** habrá **ganado**.

TABLAS POR AHOGADO:

En **CrownsWar**, por jugarse con cartas, esta situación de **ahogar** al **Rey** (no poderlo mover sin ser atacado) o a la **tropa**, tiene solución. Si con las **cartas** tomadas no hay avance, se **cede** el **turno** y se **descartan** en el orden de la ronda. Se **toman cartas** en las siguientes rondas buscando solución, si no la hay para el Rey la partida termina en tablas (empatados).

APP CROWNS WAR



TIPO DE RELOJ: Cronómetro: acumula el tiempo usado en cada turno.

Temporizador: Cuenta regresiva en cada turno.

Ajustes de tiempo:

Turno: para cuenta regresiva.
Tope: para tiempo acumulado.
Tomar cartas: tiempo para la toma de cartas.

Ronda: turnos por ronda según el número de jugadores.

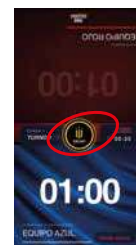


Activación: sonidos de la App.

Alarma 10s: cuenta regresiva al final.

Idioma: selecciona entre seis.

Cómo jugar: Instructivo del juego.



RELOJ DE BATALLA: **Iniciar** con el botón **central**. Se **resaltará** el **color** del bando que tiene el **turno activo**. Cuando termine la jugada hacer **clic** en la pantalla para **iniciar** el conteo del rival.



Tiempo para **tomar cartas:** Se activa cuando **termina** el número de turnos previstos por **ronda**.

INSTALAR LA APP

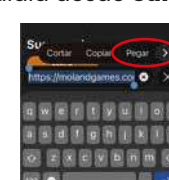
Para **ver mejor** la App Web **instálala** en tu dispositivo con este código QR o desde **molandgames.com/app/crowns-war-apptimer**



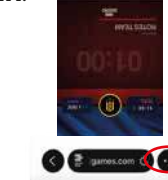
En **iPhone** instálala desde **Safari**.



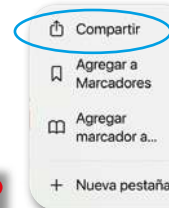
Si Safari no es tu navegador principal, **copia** el **link** en tu navegador.



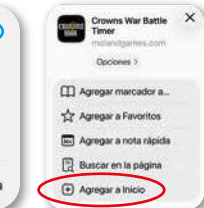
Abre **Safari** y **pégalo** en la **Barra de direcciones**.



En Safari haz clic en los **tres puntos** abajo a la derecha de tu dispositivo.



Haz clic en **Compartir**.



Baja hasta encontrar **Agregar a Inicio** y da clic.



Haz clic en **Agregar**.



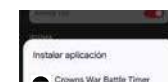
En **Android** instálala desde **Chrome**.



Entras a la **App** y haces clic en **AJUSTES**.



Selecciona **instalar aplicación**.



Sigue las **instrucciones** en pantalla para **confirmar** la **instalación**.



Ahora en tu **dispositivo** tienes el **ícono** de **CROWNSWAR** para usar la **App** así **no** tengas conexión a **Internet**.