

A GAME BY ANTONI BONET & FRANCISCO GARCIA

CRYSTAL AGE

ORIGIN OF CORRUPTION



MANUAL (WIP)



GRAVITA
GAMES

INTRODUCCIÓN

Crystal Age es un juego de fantasía para 1 a 4 jugadores. Controla a un poderoso héroe y avéntate en un viaje peligroso donde podrás derrotar exóticas criaturas para adquirir sus habilidades, ganar el favor de los guardianes para obtener poderes únicos y acceder al centro del cráter para destruir la corrupción... o dominarla.

En el pasado, un colosal cristal venido del cielo cayó en el centro de las tierras de Ansel, formando un enorme cráter. Los reinos cercanos empezaron a corromperse y las criaturas que allí habitaban se volvieron más poderosas y hostiles. Los reinos sellaron el cráter con el poder de los guardianes, cuatro colosos imbuidos con una poderosa magia, y construyeron un gigantesco muro para evitar la expansión de esta extraña enfermedad, llamada corrupción.

Tú eres un héroe afortunado o un pobre condenado agraciado por el poder venido del cielo. Dispones de tres cristales de la corrupción. Notas el poder que se cierne sobre ti, el cráter te llama...

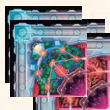
Ahora, dime... ¿Ayudarás con tu poder a acabar con la amenaza?! o ¿Te someterás a la codicia y pérdida para convertirte en el nuevo Señor de la Corrupción ?!

¡Bienvenidos a Crystal Age, el juego de mesa !



COMPONENTES

4 REINOS



4 MINIATURAS HÉROE



4 CARTAS DE HÉROE



2 CARTAS GUÍA



4 CARTAS DE SEÑORES DE LA CORRUPCIÓN



4 MINIATURAS GUARDIANES



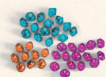
4 DIALES DE VIDA



4 MAZOS DE CRIATURAS (96 CARTAS)



40 DADOS DE ATAQUE



8 GEMAS DESTRUCTORAS



9 CONTADORES DE DAÑO



12 POCIONES



4 OBSEQUIOS

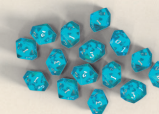
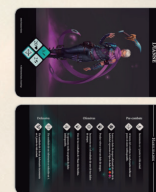
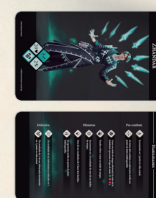


MODOS DE JUEGO





Crystal Age dispone de dos modos de juego (Cooperativo y Competitivo). Cada uno de ellos añade nuevas reglas a la estructura base del juego. Antes de empezar una partida, los jugadores deben elegir uno de los siguientes modos:

◆ **COOPERATIVO/SOLO (2 A 4 HÉROES ALIADOS):** Los héroes de la partida son aliados y su objetivo es derrotar al Señor de la Corrupción elegido previamente.

◆ **COMPETITIVO (2 A 4 HÉROES ADVERSARIOS):** Los héroes son adversarios y su objetivo es aguantar 3 turnos en el centro del cráter o derrotar al resto de jugadores.



PREPARACIÓN

1. **PREPARAR EL MAPA DE ANSEL.** Escoge 4 reinos y únelos como en la imagen para formar el tablero con el cráter en el centro. En esta caja dispones de 2 Reinos de Bosque y 2 Reinos de Páramo.
2. **PREPARAR LOS MAZOS DE CRIATURA.** En esta caja dispones de 4 Mazos de Criaturas diferenciados con los siguientes dorsos (**Muro** , **Bioma Bosque** , **Bioma Páramo**  y **Cráter** ). Cada mazo alberga 6 criaturas diferentes y dispones de 4 copias de cada una de ellas. Al preparar los mazos, añadiremos tantas copias de criatura como héroes que haya en la partida:



Partidas de 4 héroes -> 4 copias de cada criatura




Partidas de 3 héroes -> 3 copias de cada criatura


Partidas de 2 héroes -> 2 copias de cada criatura

Por último, baraja cada mazo y sitúalos en un lugar de fácil acceso para los jugadores.

3. **COLOCAR LOS 4 GUARDIANES.** Sitúa una miniatura de guardián a tu elección en cada uno de los 4 caminos bloqueando el acceso al cráter.

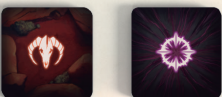
4. **COLOCAR CONSUMIBLES.** Incrusta dos Gemas Destructoras  en la base de cada Guardián (8 Gemas Destructoras en total). Coloca una Poción  en la casilla situada enfrente de cada Guardián y en sus casillas anexas, creando un círculo compuesto por 12 pociones (3 Pociones en cada Reino).

5. **COLOCAR LOS DADOS DE ATAQUE Y CONTADORES DE DAÑO.** Dispón en algún lugar de la mesa y de fácil acceso para todos los jugadores los montones de dados de ataque (15 , 10  y 15 ) y los contadores de daño (9 unidades).

6. **ELEGIR AL JUGADOR INICIAL.** Cada jugador lanza un dado de ataque azul . El jugador que obtenga el resultado más elevado será el primero en actuar y le seguirán los demás jugadores en sentido horario.

7. **SELECCIÓN DE HÉROES.** Barajamos todas las cartas de héroe y entregamos una al azar a cada jugador. En caso de jugar en solitario, escoge de 2 a 4 cartas de héroe en lugar de una. Antes de empezar la partida y siguiendo el orden de actuación, cada jugador coloca la miniatura de su héroe en una de las cuatro casillas de inicio, situadas en las esquinas del tablero.



8. **PREPARAR LAS RESERVAS DE VIDA DE LOS HÉROES.** Para contar los puntos de vida de cada héroe usad los diales de vida.

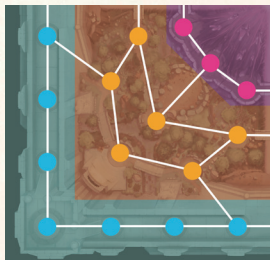


LOS REINOS




Cada reino tiene 3 zonas con sus correspondientes mazos:

• MURO



Está en la zona exterior del tablero y sus casillas son de color azul . Alberga las criaturas del Mazo de **Muro**  (**Corrupción Baja**).




• BIOMA

Es la zona entre el muro y el cráter, sus casillas son de color naranja . Alberga las criaturas de los Mazos de Bioma (**Corrupción Media**). Las criaturas de esta zona varían según el Bioma en el que te encuentres. En esta caja, hay dos biomas con sus respectivos mazos: **Bosque**  y **Páramo** .

• CRÁTER

Es la zona del centro del tablero, sus casillas son de color rosa . Alberga criaturas del Mazo **Cráter**  (**Corrupción Alta**).

◆ CASILLAS DE PORTAL

Cada reino dispone de una Casilla de Portal . Estas permiten a los héroes viajar a otros reinos sin coste de movimiento (como si todas las casillas de portal fueran la misma).

Si un héroe se adentra a un portal de forma voluntaria, puede viajar a otro portal de su elección y continuar su movimiento.



Si un héroe empieza su turno en una Casilla Portal, no podrá adentrarse en él. Un héroe solo puede viajar a otros portales moviéndose a una casilla Portal desde otra casilla anexa.

Si un héroe termina su movimiento en una Casilla Portal puede permanecer en esa misma casilla o en la casilla de otro Portal a su elección.

OBJETOS CONSUMIBLES

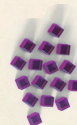
• POCIONES

Si un héroe termina su movimiento en una casilla que contiene una Poción, la retira del tablero y recupera 3 puntos de vida (**nunca** podrá superar la reserva total de vida). Seguidamente empezará su Fase de Acción.



• GEMAS DESTRUCTORAS

El héroe puede descartar estas gemas para hacer 1 punto de daño imbloqueable a Criaturas, héroes adversarios o Guardianes. Las gemas destructoras no funcionan contra los Señores de la Corrupción.



• OBSEQUIOS

Al inicio de una partida en **Modo Cooperativo**, cada jugador obtiene un Obsequio.



Estos consumibles sirven para entregar un regalo a otro jugador.

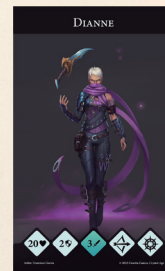
En cualquier momento el Héroe puede descartar su Obsequio para dar a otro héroe::

- Una criatura descartada al final del combate.
- Una o dos Gemas Destructoras.
- Un Guardián.

CARTAS DE HÉROE

Los héroes son la representación del jugador en el tablero. Dispones de la información de sus atributos y habilidades en la carta.

Cada héroe empieza con dos habilidades iniciales diferentes que podrá usar en las acciones de las Fases de Acción.

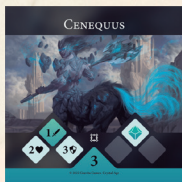


CARTAS DE CRIATURA

Las criaturas son adversarios que aparecen en el camino del héroe a lo largo de la partida.

Cada carta de criatura tiene sus propios atributos y habilidades. Al derrotarla, el héroe puede quedarse su carta. Siempre que disponga de la carta de criatura podrá usar sus habilidades en las próximas Fases de Acción.

Las cartas de criatura se dividen en 3 niveles de corrupción:



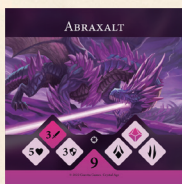
• CORRUPCIÓN BAJA

La criatura se ubica en el **Muro** (■), lanza Dados de ataque de Corrupción Baja (◆) y tiene 1 Habilidad para utilizar en los combates.



• CORRUPCIÓN MEDIA

La criatura se ubica en un **Bioma** (□ o □), lanza Dados de ataque de Corrupción Media (◇) y tiene 2 Habilidades para utilizar en los combates.



• CORRUPCIÓN ALTA

La criatura se ubica en el **Cráter** (□), lanza Dados de ataque de Corrupción Alta (◆) y tiene 3 Habilidades para utilizar en los combates.

Extinción de un Mazo de Criaturas.

Durante una partida de Crystal Age los Mazos de Criatura se irán vaciando. Si el mazo se queda sin cartas, su zona es declarada extinta.

Si un héroe finaliza su movimiento en una zona extinta recibe 1 punto de daño imbloqueable.

En los combates contra una criatura, otro jugador puede controlarla para realizar sus rondas de ataque.

CARTAS GUÍA

Los jugadores disponen de cartas guía para consultar las habilidades y poderes de los Guardianes rápidamente durante la partida.



DADOS DE ATAQUE

Los dados de ataque tienen 10 caras y 4 posibles resultados (0, 1, 2 o 3).

Igual que las criaturas, los dados de ataque también se dividen en 3 niveles de corrupción. Cuanto mayor es su nivel de corrupción, más probabilidad de obtener resultados altos.



Dado de ataque Azul (**Corrupción Baja** ◆)
(0 = 20%, 1 = 30%, 2 = 30% y 3 = 20%)



Dado de ataque Naranja (**Corrupción Media** ◇)
(0 = 10%, 1 = 20%, 2 = 40% y 3 = 30%)



Dado de ataque Rosa (**Corrupción Alta** ◆):
(1 = 20%, 2 = 40% y 3 = 40%)

ATRIBUTOS

En Crystal Age, cualquier personaje (héroe, Criatura, Señor de la Corrupción o Guardián), tiene sus propios atributos:

- **ATAQUE** (🗡️)

Número de dados de ataque que lanza cualquier personaje para infligir puntos de daño.

El color del rombo del fondo (🔹, 🔸 o 🔸), indica el tipo de dado de ataque que lanzará el personaje. En la imagen de ejemplo del Daemon, tiene 3 de ataque y el rombo es de color rosa, por lo que lanza 3 dados de ataque de Corrupción Alta.

- **RESERVA DE VIDA** (❤️)

Número de puntos de vida que tiene cualquier personaje. Si la reserva de vida es reducida a cero o menos, el personaje es derrotado. En el ejemplo, el Daemon tiene 6 de vida por lo que si recibe 6 o más puntos de daño, es derrotado.

- **DEFENSA** (🛡️)

Número que se debe igualar o superar con un dado de ataque para infligir un punto de daño a cualquier personaje. En la imagen de ejemplo, el Daemon tiene 2 de defensa, lo que significa que cada dado de ataque lanzado contra él con un resultado de 2 o más, le infligirá un punto de daño.

- **INICIATIVA**

Determina quien ataca primero en un combate.

Solo las criaturas y Señores de la corrupción tienen iniciativa propia. Los héroes usan la iniciativa más alta de entre las criaturas que controlan. Por ejemplo, si un héroe controla una criatura con iniciativa 3, otra con iniciativa 2 y otra con iniciativa 4, el héroe tiene iniciativa 4. Si el héroe no controla una criatura, tiene 0 de iniciativa, por lo que ataca en ultimo lugar.

Si el héroe tiene la misma iniciativa que su adversario:

- Contra criaturas, el jugador ataca primero.
- Contra héroes adversarios o señores de la corrupción, ataca primero el héroe que inició el combate.

HABILIDADES

Las habilidades permiten a los héroes, Criaturas y Señores de la Corrupción obtener ventajas para superar con éxito los combates y pruebas a las que se enfrenten.

Existen 4 tipos de habilidades y esto afecta al orden en que estas se ejecutan:

1. HABILIDADES PRE-COMBATE

Estas habilidades solo se aplican una vez al inicio del combate o de la prueba del guardián. Algunas de ellas pueden aplicar efectos que duran todo el combate, mientras que otras aplican efectos puntuales.

- **EMBOSCADA** (🏹)

Al inicio de un combate, el adversario sufre un punto de daño imbloqueable. Los Guardianes son inmunes a esta habilidad.

- **REGENERAR** (💧)

Al inicio de un Combate o Prueba del Guardián, incrementa en 1 punto tu vida actual pudiendo superar la reserva de vida máxima.

- **IMPACTO** (🔹, 🔸 o 🔸)

Obtienes un dado de ataque adicional de nivel de corrupción baja 🔹, media 🔸 o alta 🔸 según el color del icono. Puedes usar todos los dados obtenidos de esta forma en todas tus tiradas hasta que finalice el combate o la prueba de guardián actual.



2. HABILIDADES OFENSIVAS

Se usan para modificar y mejorar el resultado de tus tiradas durante el combate y en la prueba del guardián.

- **MAESTRÍA** ()


Puedes volver a lanzar uno de tus dados de ataque. Conservas el último resultado, aunque sea más bajo.

- **MILAGRO** ()


Incrementa en un punto el resultado de uno de tus dados de ataque.

3. HABILIDADES DEFENSIVAS

Después de que el atacante haya aplicado sus habilidades ofensivas, el defensor puede usar habilidades defensivas para modificar las tiradas del atacante y reducir el daño recibido o sacar ventaja de una mala tirada del atacante.

- **FATIGAR** ()

Reduces en un punto el resultado de uno de los dados de ataque del adversario.

- **CONSUMIR** ()

Un resultado de 1 de un dado de ataque del adversario te permite recuperar un punto de vida.


La vida se recupera antes de aplicar el daño y nunca podrá superar la reserva de vida máxima.

4. HABILIDADES FINALES

Estas habilidades se activan al final de cada ronda de ataque de un combate y en las pruebas del guardián.


- **DEVASTAR** ()



Un resultado de 3 en uno de tus dados de ataque hace dos puntos de daño en lugar de uno.

- **DESGARRAR** ()




Tu adversario sufre un punto de daño imbloqueable.





◆ CARACTERÍSTICAS DE LAS HABILIDADES

- Un héroe puede tener varias copias de una misma habilidad. Ejemplo: disponer de tres  permite al héroe usar la habilidad Maestría 3 veces en una misma ronda de ataque.

- El efecto de cada habilidad solo se aplica una vez en cada ronda de ataque. Ejemplos: si dispones de un  y obtienes dos o más resultados de 3, solo un resultado de 3 hará dos puntos de daño. Si tienes dos  y el rival saca tres resultados de 1, solo recuperas como máximo 2 puntos de vida.

- Puedes usar varias habilidades distintas en un mismo dado de ataque. Por ejemplo, puedes usar (milagro) para incrementar un 2 a un 3, y luego aplicar (devastar) para hacer 2 puntos de daño en lugar de 1.

- No puedes usar varias copias de una misma habilidad en un dado si esta potencian el daño o curan vida. Ejemplos: si tienes dos  pero en tu tirada solo hay un 3, solo puedes usar uno de tus . Del mismo modo, si tu adversario obtiene solo un 1 en su tirada, solo serás capaz de curarte una vez, sin importar la cantidad de  que tengas.

- Puedes usar varias copias de una misma habilidad en un solo dado siempre que estas modifiquen el resultado numérico: ,  y . Por ejemplo, un héroe con dos , puede reducir un dado de 3 a 1.

COMBATE

Durante tu fase de acción, puedes realizar acciones que desemboquen en un combate. Estos funcionan por Rondas de Ataque y se prolongan hasta que uno de los dos combatientes es derrotado.

PRE-COMBATE

Antes de iniciar la primera ronda de ataque, y solo una vez por combate, cada combatiente puede usar sus habilidades de Pre-combate. Acto seguido empiezan las rondas de ataque.

◆ RONDAS DE ATAQUE

Durante las rondas de ataque habrá dos roles intercambiables:

- **Atacante:** Es el que empieza primero en la ronda de ataque e inflige daño.
- **Defensor:** Es el que se defiende y recibe el daño del atacante.

El combatiente con la iniciativa más alta, empezará siendo el atacante y comenzará el primero en la ronda de ataque:

1. FASE OFENSIVA


El atacante lanza todos sus dados de ataque y aplica las habilidades Ofensivas para intentar igualar o superar la defensa del adversario.

2. FASE DEFENSIVA

El defensor aplica sus habilidades defensivas (si es posible) a los dados del atacante.

3. FASE FINAL

El atacante aplica sus habilidades finales y aplica los puntos de daño pertinentes al adversario.

Si el atacante dispone de Gemas Destructoras () , puede usarlas ahora. Por cada gema descartada, inflige 1 punto de daño imbloqueable al adversario.

FIN DE LA RONDA DE ATAQUE

Una vez el atacante haya infligido daño, si el defensor no ha sido derrotado (reserva de vida a cero o menos), empezará una nueva Ronda de Ataque y los dos combatientes intercambiarán roles (el defensor pasará a ser el atacante y viceversa).



EJEMPLO COMBATE


La heroína Dianne se encuentra con una reserva de vida de 15 puntos y acaba de iniciar un combate contra una criatura Daemon con una reserva de 7 puntos de vida.






PRE-COMBATE (Dianne y Daemon)

Antes de empezar las rondas de ataque, debemos aplicar las habilidades de pre-combate de cada combatiente.

Dianne dispone de una , por consecuencia el Daemon sufre un punto de daño imbloqueable, dejando su vida a 6. Además, Dianne dispone de un  (gracias a la Nephentes), por lo que la reserva de vida le incrementa en 1 punto, quedándose en 16 puntos.

El Daemon también dispone de una , por lo que Dianne sufre un punto de daño imbloqueable, dejando su reserva de vida a 15.

Finalmente, Dianne tiene un dado de corrupción media gracias a la habilidad  del Bullf. De modo que podrá lanzar 4 dados ( + ) en todas las rondas de ataque.

Cartas de criatura controladas por Dianne >






◆ RONDA DE ATAQUE - Se decide el atacante

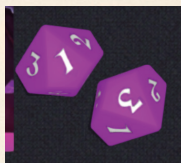
El combatiente con la iniciativa más elevada será el atacante en la primera ronda de ataque.

Recuerda que la iniciativa de un héroe, es la más alta de entre las criaturas que controla. Gracias a la Nephentes, la iniciativa de Dianne es 5. Como el Daemon tiene iniciativa 7, él será el atacante.

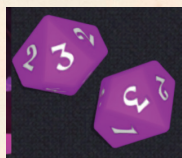
1. ETAPA OFENSIVA - Actúa el atacante (Daemon)

Como el ataque del Daemon es , lanza tres dados de corrupción alta para atacar, obteniendo dos resultados de 1, y un resultado de 3. Para impactar, deberá igualar o superar la defensa del adversario (2 ). Utiliza su habilidad ofensiva  que le permite relanzar el dado con el resultado de un 1, obteniendo ahora un 3.

Tirada inicial





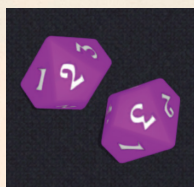
Tirada con  aplicado




2. ETAPA DEFENSIVA - Actúa el defensor (Dianne)



La criatura ya ha utilizado todas sus habilidades ofensivas por lo que Dianne se dispone a utilizar sus habilidades defensivas.

Dianne utiliza  para reducir un punto uno de los dados del Daemon de 3 a 2, pero sigue causándole un punto de daño porque iguala la defensa de Dianne (2 ).



Tirada después de aplicar .

3. ETAPA FINAL - Actúa el atacante (Daemon)



Finalmente el Daemon aplica sus habilidades finales. Como dispone de un , uno de sus resultados de 3, inflige 2 puntos de daño. Dianne sufre un total de 3 puntos de daño: Uno del 2 y dos del resultado de un 3 potenciado por . La reserva de vida de Dianne se reduce a 12 puntos.



NUEVA RONDA DE ATAQUE

Ninguno de los dos combatientes ha sido derrotado, por lo que empieza una nueva ronda de ataque.

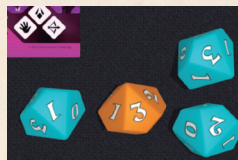
Ahora Dianne será la atacante y Daemon el Defensor.


1. FASE OFENSIVA - Actual el atacante (Dianne)

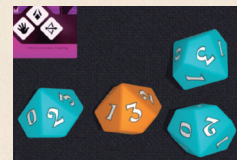
Dianne tiene un ataque de , y también tiene un  (gracias al Bulf Imperator), lanza tres dados de corrupción baja más uno de corrupción media para atacar y obtiene 1, 2, 3 y 3. Como el


Daemon tiene (2 ), Dianne elige utilizar su habilidad  para incrementar el 1 a 2.

Tirada inicial



Tirada después de aplicar 






Dianne podría utilizar su  para relanzar uno de sus dados, pero decide no hacerlo para evitar riesgos.

2. FASE DEFENSIVA Actúa el Defensor (Daemon)

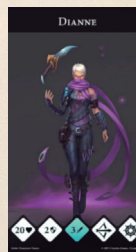
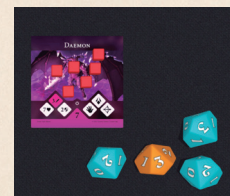
Dianne ya ha utilizado todas sus habilidades ofensivas, pero como el Daemon no dispone de habilidades defensivas, pasamos a la fase final directamente.

3. FASE FINAL Actúa el atacante (Dianne)

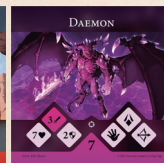
Dianne aplica sus habilidades finales. Como dispone de un , uno de sus resultados de 3, inflige 2 puntos de daño. El Daemon sufre 5 puntos de daño en total: dos puntos causados por el resultado de 3 potenciado con  y 3 puntos de daño causados por el resultado de 2, 2 y el otro 3. La reserva de vida del Daemon se reduce a 1 punto.

Como Dianne dispone de una Gema Destruidora  decide utilizarla para infligir un punto de daño imbloqueable al Daemon y derrotarlo en esta misma ronda de ataque.

Dianne puede elegir ahora quedarse la carta de Daemon. Como los héroes solo pueden controlar a 3 criaturas a la vez, Dianne decide descartarse la Nephentes para así poder controlar el Daemon.



Nueva combinación de criaturas de Dianne



ESTRUCTURA BASE

Crystal Age se juega en una serie de rondas. En cada ronda, empezando por el jugador inicial, cada jugador dispondrá de un turno.

El turno de un jugador consiste en dos fases:

1. **FASE DE MOVIMIENTO:** Elige entre Andar o Trotar.

El Modo Competitivo añade el movimiento “Correr”.

2. **FASE DE ACCIÓN:** Elige una de las acciones disponibles: Combatir contra una Criatura o Conseguir el Favor del Guardián.

Al realizar las dos fases, el turno del jugador actual termina y el juego continua en sentido horario con el siguiente jugador.

El Modo Competitivo y Cooperativo añaden diferentes acciones extra.

FASE DE MOVIMIENTO

Debes mover a tu héroe a través de casillas conectadas por caminos (líneas blancas) eligiendo uno de los 2 tipos de movimiento:

- **ANDAR:** Mueves una casilla.
- **TROTAR:** Mueves dos casillas.

Un héroe puede empezar su movimiento en cualquier dirección. Una vez empezado el movimiento debes seguir el mismo sentido y no podrás volver sobre tus pasos en un mismo turno.

Los héroes pueden bloquear caminos a otros héroes adversarios. En ningún momento podrán atravesar casillas ocupadas por héroes adversarios.

Una vez finaliza la Fase de Movimiento empieza la Fase de Acción.

FASE DE ACCIÓN

El héroe realiza una de las siguientes acciones disponibles:

◆ **COMBATIR CONTRA UNA CRIATURA**

Puedes Combatir contra una Criatura en cualquier casilla del tablero. Para ello:

Roba cartas del mazo de Criaturas de la zona donde te encuentres: **Muro** [Muro], **Bioma Bosque** [Bosque], **Bioma Páramo** [Páramo] o **Cráter** [Cráter].

- Si tu movimiento fue **Andar**, roba 2 cartas. Escoge 1 y descarta la otra.
- Si tu movimiento fue **Trotar**, roba 1 carta.



Finalmente, realiza un **Combate** contra la criatura.

Si el héroe consigue derrotar a la criatura pasará a controlarla. Se quedará con su carta, obteniendo su iniciativa y sus habilidades para usarlas en las próximas Fases de Acción.

Límite de Criaturas controladas

Un héroe sólo puede tener bajo su control un máximo de 3 criaturas únicas (no puede tener copias de una misma carta).

Un héroe no puede enfrentarse a criaturas que ya controla. En caso de robar una o varias cartas de las que ya dispongas, descártalas y roba una nueva carta. Repite el proceso hasta que aparezca una carta de criatura que no controles. Si robas dos cartas iguales y no controlas a la criatura, deberás enfrentarte a la criatura en cuestión.

En el momento que un jugador vaya a controlar más de 3 criaturas, deberá elegir las que se va a quedar y descartar las demás.

◆ ENFRENTAR UNA PRUEBA DE GUARDIÁN

Si estás en una de las dos casillas situadas enfrente o detrás de un Guardián y decides realizar la acción “Conseguir el favor del Guardián, empezará la Prueba del Guardián:

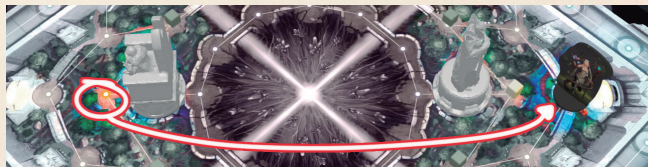
- El héroe activa sus habilidades de Pre-Combate (🔥, ⚡, 🌟 o 💎). Los Guardianes son inmunes a ⚔️.
- El héroe sufre tantos puntos de daño imbloqueable como Gemas Destructoras (💎) tenga el Guardián incrustadas en su base.
- El héroe lanza los dados de ataque correspondientes y activa las habilidades ofensivas para igualar o superar la defensa del Guardián (3 🛡️).
- El héroe activa las habilidades finales y aplica los puntos de daño pertinentes al Guardián.

El héroe puede descartar tantas 💎 como desee para infligir puntos de daño imbloqueable al Guardián.

- Por cada dos puntos de daño infligido roba una Gema Destruyora (💎) de su base (mientras queden) para usarlas en futuros Combates o Pruebas del Guardián.
- Si el héroe consigue asestar 4 puntos de daño con una **única** tirada habrá superado la prueba del Guardián (4 ❤️). Obtiene su miniatura y su poder único.

FALLAR UNA PRUEBA DE GUARDIAN

Si el héroe **no consigue** superar la prueba, el Guardián regenerará toda su vida (volviendo a tener 4 ❤️) y el héroe será desplazado al portal del reino opuesto, finalizando su turno. Los Guardianes no pueden recuperar las Gemas Destructoras que hayan perdido anteriormente.



Límite de Guardianes controlados

Un héroe solo puede tener dos Guardianes en su poder, en caso de obtener un tercero deberá retirar uno de los tres que posee de la partida.

GUARDIANES

Los Guardianes son antiguos protectores de Ansel que bloquean los caminos de acceso al Cráter. Cada Guardián dispone de 3 puntos de Defensa (3 🛡️) y una reserva de vida de 4 puntos (4 ❤️). Al ganar el favor del Guardián, el héroe obtiene su poder único:

THERIAL - PODER DEL TRONO

Este poder funciona como una habilidad de pre-combate.

- En **Modo Cooperativo**: El héroe que controla este Guardián al inicio de un combate, recupera 2 puntos de vida.



- En **Modo Competitivo**: Al inicio de un combate recuperas 1 punto de vida e infliges 1 punto de daño imbloqueable al resto de adversarios.

HARANDÜR - PODER DE LA ESPADA

Los 3 dados de ataque de Corrupción Baja (🔵) del héroe pasan a ser de Corrupción Media (🟠).



ATHERA - PODER DEL CÁLIZ

- En **Modo Cooperativo**: Si en cualquier momento de la partida, la reserva de vida común llega a 0 o menos, esta se vuelve a regenerar desde 0 sumando 3 puntos de vida por cada héroe en la partida. Este poder solo puede ser usado una vez por partida.



- En **Modo Competitivo**: Una vez aplicado todo el daño, si tu reserva de vida es de 0 o menos, resucita con 5 puntos de vida. Este Guardián solo puede usarse una vez por jugador. En caso de resucitar en medio de un Combate, el combate continua.

SIRGURD TUM - PODER DEL ESCUDO

Bloquea 1 punto de daño en cada ronda de ataque de los Combates.



MODO COOPERATIVO

En Modo Cooperativo, los jugadores unen sus fuerzas para derrotar al Señor de la Corrupción.

Modo Solo: Un solo jugador podrá elegir controlar de 2 a 4 héroes para jugar solo. Prepara la partida como si se tratase de una partida cooperativa de 2 a 4 jugadores pero controlando tu solo todos los héroes.

◆ OBJETIVO

Derrotar al Señor de la Corrupción.

◆ PREPARACIÓN INICIAL

1. Escoge un Señor de la Corrupción y aplica su mecánica (Poder Corrupto) durante la partida.
2. Cada héroe obtiene un Obsequio (👑).

◆ RESERVA DE VIDA COMPARTIDA

Los héroes ya no tienen vida individual. Ahora todos los jugadores comparten una reserva de vida común igual a 10 puntos de vida por cada héroe aliado en partida. Es decir, en partidas de 4 héroes la reserva compartida será de 40 puntos de vida, en partidas de 3 héroes 30 y en partidas de 2 héroes 20.

◆ GUARDIANES

Los poderes de los guardianes Athera y Therial cambian Modo Cooperativo.

◆ FASE DE MOVIMIENTO

Los héroes pueden atravesar casillas ocupadas por otros héroes aliados.

No puede haber más de un héroe en una misma casilla a no ser que sea inevitable (fallar una prueba de guardian).

◆ FASE DE ACCIÓN

Se añade una acción nueva a la estructura base:

1. DESTRUIR AL SEÑOR DE LA CORRUPCIÓN

Las acción Destruir al Señor de la Corrupción desencadena el final de la partida. Si terminas tu movimiento o empiezas tu turno en una casilla de Cráter 🌀 y los demás héroes se encuentran también en casillas de Cráter, podrás realizar la acción destruir al Señor de la Corrupción.

Para ello, coloca a todos los héroes en el centro del Cráter y realizad el último Combate contra el Señor de la Corrupción escogido al inicio de la partida.

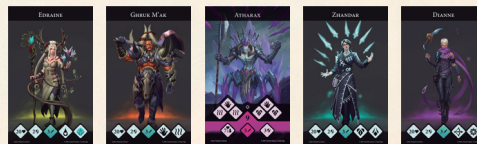
Este combate funciona como el resto de combates pero con algunos matices:

1. Antes de empezar, los jugadores han de elegir a un héroe como defensor para todo el combate. El defensor será quien reciba los ataques del Señor de la Corrupción. Solo este podrá usar habilidades defensivas durante el combate.

Todas las gemas destructoras y obsequios son descartados.

Aconsejamos que el Defensor sea un héroe con el guardian del Escudo y con más habilidades defensivas.

2. Todos los héroes y el Señor de la Corrupción aplican sus habilidades de pre-combate (solo una vez al inicio del combate).
3. Empiezan las Rondas de Ataque: El combatiente con la iniciativa más alta empezará su ronda de ataque. Una vez efectuado el daño, continua el siguiente combatiente, según el orden de iniciativa, hasta que todos los héroes y el Señor de la Corrupción hayan actuado.



Podéis colocar las cartas en el orden de iniciativa y voltearlas una vez realizado la ronda de ataque.

Repetid las rondas de ataque hasta que la vida del Señor de la Corrupción o la reserva de vida compartida de los héroes llegue a 0 o a menos.

¡Si derrotáis al Señor de la Corrupción, habéis ganado la partida de Crystal Age! Si vuestra reserva de vida llega a cero antes, perdéis.

SEÑORES DE LA CORRUPCIÓN

Los Señores de la Corrupción son los adversarios más fuertes de Crystal Age y se ubican en el centro del cráter.

Cada carta de Señor de la Corrupción tiene sus propios atributos y habilidades en la parte frontal de la carta.

A efectos de combate, los Señores de la Corrupción funcionan igual que las criaturas pero con 6 habilidades.

Además, cada uno dispone de un Poder Corrupto único, el cual añade una mecánica exclusiva a la partida:

◆ KARNAK - AGONÍA PERPETUA

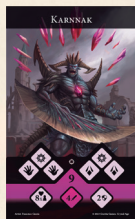
• RESERVA DE VIDA TOTAL (♥)

La vida de Karnak es 8 multiplicado por el número de héroes en partida.

• PODER CORRUPTO

Al finalizar el movimiento de cada héroe, la reserva de vida compartida sufre puntos de daño imbloqueable según la zona donde se encuentre:

- **MURO:** 0 puntos de daño.
- **BIOMA:** 1 punto de daño.
- **CRÁTER:** 2 puntos de daño.



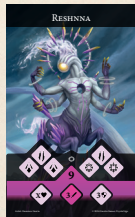
◆ RESHNA - ANIQUILACIÓN CONSENTIDA

• RESERVA DE VIDA TOTAL (♥)

La reserva de vida de Reshna es igual al número total de cartas de criatura descartadas durante la partida.

• PODER CORRUPTO

En la acción - Combatir contra una Criatura, descarta la primera carta del mazo de la zona donde te encuentres. Luego, roba las cartas correspondientes al movimiento realizado.



◆ FRYHXIA - CORRUPCIÓN VITAL

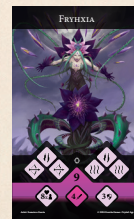
• RESERVA DE VIDA TOTAL (♥)

La vida de Fryhxia es 4 multiplicado por el número de jugadores en partida.

• PODER CORRUPTO

Si un héroe termina su movimiento en una casilla con una poción, lanza un dado de corrupción media ◆.

Un resultado de 3, inflige 3 puntos de daño a la Reserva de vida compartida. De lo contrario, recupera 3 puntos de vida.



◆ ATHARAX - DERROQUE DEL GUARDIÁN

• RESERVA DE VIDA TOTAL (♥)

La vida de Atharax es 7 multiplicado por el número de jugadores en partida.

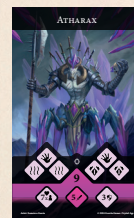
• PODER CORRUPTO

Al inicio de cada turno del primer jugador, Atharax ataca a uno de los guardianes disponibles, siguiendo el orden de la carta guía:

1. Trono
2. Caliz
3. Espada
4. Escudo.

Por cada dos puntos de daño, se queda una de sus gemas de destrucción y las usa automáticamente contra los héroes al inicio del enfrentamiento final.

Si un guardian es destruido de esta forma, retíralo del juego.



MODO COMPETITIVO

En el modo Competitivo, los jugadores son adversarios y solo uno podrá ganar la partida de Crystal Age.

◆ OBJETIVO

Permanecer 3 turnos seguidos en el centro del Cráter o ser el único superviviente de la partida.

◆ RESERVA DE VIDA INDIVIDUAL

Cada héroe empieza la partida con 20 puntos de vida.

◆ GUARDIANES

Los poderes de los guardianes Athera y Therial se usan en Modo Competitivo.

◆ FASE DE MOVIMIENTO

Se añade el siguiente movimiento a la estructura base:

- **CORRER:** Te mueves tres casillas.

Al correr, descarta una carta de criatura del mazo correspondiente a la zona donde termines tu movimiento.


Correr, no permite realizar las acciones: Combatir contra una criatura o Conseguir el favor del Guardián.

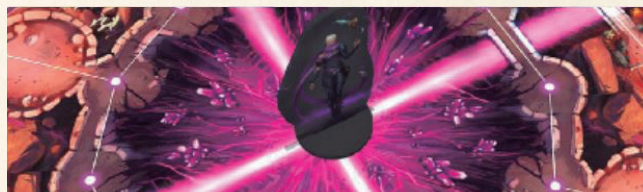
◆ FASE DE ACCIÓN

Se añaden dos acciones nuevas a la estructura base:

1. PROCLAMARSE SEÑOR DE LA CORRUPCIÓN

La acción Proclamarse Señor de la Corrupción inicia el final de la partida.

Si terminas tu movimiento en una casilla de Cráter  y realizas la acción Proclamarse Señor de la Corrupción, deberás colocar a tu héroe en el centro del Cráter.




Una vez en el centro del Cráter, no podrás realizar más Fases de Movimiento durante el resto de partida.

Si hay otro héroe en el centro del Cráter, realiza un Combate contra él para ocupar su lugar. En caso contrario, muestra una carta del mazo de Cráter y realiza un Combate contra la criatura, si la derrotas puedes controlarla.

Repite este proceso al inicio de tus próximos dos turnos.

Si consigues sobrevivir 3 rondas en el centro del Cráter, habrás ganado la partida de Crystal Age.

2. COMBATIR CONTRA UN HÉROE

Si terminas tu movimiento en una casilla de Cráter  ocupada por otro héroe, deberás realizar un Combate contra él.



Este combate funciona como el resto de combates.

DERROTA DE UN HÉROE

Si un héroe derrota a otro en un combate, el ganador puede elegir una de las siguientes opciones:

- Quedarse todas las criaturas del héroe derrotado. Como el máximo de criaturas es 3, deberá elegir las 3 que quiere conservar y descartar el resto.
- Quedarse los Guardianes y Gemas Destructoras del héroe derrotado. Si Athera se encuentra entre los guardianes adquiridos y su poder ha sido usado, esta recupera su poder y podrá ser usado de nuevo esta partida.
- Regenerar vida. Puede recuperar puntos de vida hasta igualar la reserva de vida actual de otro héroe adversario vivo a tu elección.

Si un héroe es derrotado por cualquier otra circunstancia:

- Sus criaturas son descartadas.
- Sus Guardianes y Gemas Destructoras vuelven a su posición y estado inicial.

LEYES DE LA CORRUPCIÓN

En este juego, las criaturas adversarias y Señores de la Corrupción también son controlados por los jugadores durante los combates. Para que el juego sea más desafiante, las criaturas deberán usar sus habilidades ofensivas cada ronda de combate, siguiendo el orden de prioridad establecido abajo:

ETAPA 1 - OFENSIVA

1. Hacer el máximo de daño posible.

ETAPA 2 - DEFENSIVA

1. Sobrevivir al turno.
2. Evitar que el héroe se pueda curar.
3. Reducir el número de daño que va a recibir.

FAQS

Escanea el siguiente código QR o visita nuestra página oficial www.gravita-games.com para acceder al listado de preguntas frecuentes de Crystal Age.



CRÉDITOS

Diseño y desarrollo del juego: Antoni Bonet, Francisco García

Arte 3D: Antoni Bonet, Lucas Camargo

Arte 2D: Francisco García, Víctor García, Grazziano Roccatani, Kyle Mjoen, Mark Erskine, Den Petrov, Alejandro Bedoya, Pablo Medina.

Edición: Antoni Bonet Balanzat, Francisco García

Corrección: Emily Blain

Mecenas: Sin vuestra aportación, Crystal Age nunca habría visto la luz. MUCHAS GRACIAS.