

CRICHERS

"Hace miles de años un cataclismo azotó el planeta. De las ruinas del viejo mundo surgieron nuevas y extrañas criaturas, entre ellas los Crichers, una especie marginada, traviesa y poco evolucionada que subsiste de la chatarra de razas más avanzadas. Los humanos y otras razas superiores, cuyas tribus dominan a los seres inferiores, siguen luchando unos contra otros obsesionados por el control de este nuevo mundo. Y por ello no dudan en manipular a los Crichers para que luchen sus batallas contra clanes enemigos.
¡Lleva a tu gente a la gloria gracias a estos canijos pendencieros!

REGLAS DEL JUEGO

Crichers es un frenético y divertido juego de cartas de dos a seis jugadores en el que utilizaremos a estos granujas para derrotar a nuestros oponentes. Con las cartas de Tropa (las numeradas) invadiremos las aldeas enemigas (las pilas de cartas de cada jugador en la mesa) y con las cartas de Acción (Iconos) daremos los órdenes de atacarla, defenderla o manipularlas cambiando así el transcurso de la partida. El daño que los Crichers infringen a las aldeas se traduce en el robo de cartas de los barracones (mazo de robar) por parte del oponente atacado. El objetivo de la partida es vaciar nuestra mano, llenar las de nuestros oponentes y sumar la máxima cantidad de puntos.

CONTENIDO

El juego contiene 100 cartas divididas en dos grupos:

60 cartas de Tropa (10 tipos)



x6 x6 x6 x6 x6 x6 x6 x6 x6 x6

40 cartas de Acción (8 tipos)



x4 x4 x6 x4 x4 x6 x8 x4

OBJETIVO Y PUNTUACIÓN

El vencedor de cada batalla será el primer jugador que se quede sin cartas en la mano.

Cuando lo logra, ese jugador consigue una cantidad de puntos igual a la suma del valor de las cartas que todos sus rivales tienen en sus manos. Seguidamente cada jugador recibe una penalización y debe restar de su puntuación total la suma del valor de las cartas que se encuentran en su aldea, no pudiendo llegar nunca a valores negativos.

El valor de puntuación de cada carta de Tropa corresponde con el número representado en su anverso (A equivale a 10), mientras que el valor de todas las cartas de Acción es 5.

Se proclamará jefe de todos los clanes el primer jugador en ganar las batallas necesarias como para conseguir la puntuación objetivo, la cual depende del número de jugadores.

| | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---------------------------|---------------------------|
| 2 Jugadores 40 Puntos | 3 Jugadores 60 Puntos | 4 Jugadores 80 Puntos | 5 Jugadores 100 Puntos | 6 Jugadores 120 Puntos |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---------------------------|---------------------------|

PREPARACIÓN DE LA BATALLA

Colocaremos en el centro de la mesa los barracones, el mazo de donde se roban y reparten las cartas, y al lado situaremos el desguace, en el que se desecharán las cartas que ya han sido utilizadas (descarte). Si en algún momento se vaciase el mazo de barracones tan sólo tendremos que barajar el desguace y ponerlo boca abajo como un nuevo mazo de barracones.

Al principio de cada batalla se reparte a cada jugador un número de cartas dependiendo del número de participantes.

| | | | | |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 2 Jugadores 8 Cartas | 3 Jugadores 7 Cartas | 4 Jugadores 6 Cartas | 5 Jugadores 5 Cartas | 6 Jugadores 4 Cartas |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|

FUNCIONAMIENTO DE LA BATALLA

Cada participante debe defender una aldea imaginaria situada en su zona de la mesa. Los jugadores lanzarán algunas de sus cartas en las aldeas enemigas, amontonándose turno tras turno, unas encima de otras, formando las pilas de aldea de cada jugador.

En su turno, el jugador

SOLO PUEDE USAR UNA ÚNICA CARTA DE SU MANO (salvo que la carta especifique lo contrario) la cual puede lanzarse a cualquier aldea enemiga o a la de uno mismo, dependiendo de la función de dicha carta o de la carta que se encuentre en la parte superior de la aldea objetivo.

En el caso de no poder utilizar ninguna carta de la mano, se robarán cartas de los barracones hasta poder utilizar una carta.

Cuando alguna acción obligue a robar cartas a varios jugadores, el orden en el que se roba es siguiendo el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador a la izquierda del que activó la acción de robar.

REGLAS DEL JUEGO

Hay dos clases de cartas en la baraja, las de Tropa y las de Acción. Para diferenciar ambas, observaremos que en la parte inferior central, las **Cartas de Tropa** tienen un número que representa su valor que va del 1 a la letra A (cuyo valor es 10), mientras que las **Cartas de Acción** tienen iconos variados.

CARTAS DE TROPA

Las cartas de Tropa **SOLO** se pueden lanzar en las aldeas enemigas, tanto si están vacías como si tienen cualquier tipo de carta. Se irán acumulando unas encima de otras, turno tras turno, hasta que alguna carta las envíe al desguace o a la mano del jugador propietario de la aldea.

OJO: Si la carta superior de la aldea objetivo es también de Tropa, sólo se podrán lanzar sobre ella cartas de Tropa de valores superiores.

La carta de Tropa **Destructor**, representada con una "A", cuando se lanza sobre otra carta de Tropa de la parte superior de una aldea, tiene el mismo efecto que la carta de Acción Ataque pero afectando sólo a esa aldea, y su valor numérico es 10. Si se lanza encima de una carta de Acción Potenciador o en una aldea vacía, el **Destructor** actúa como una carta de Tropa normal y su valor numérico es 1.

CARTAS DE ACCIÓN

Las cartas de Acción tienen la función de dar órdenes a las Tropas o de cambiar el curso de los eventos de la partida. Cuando se utilizan, se ponen directamente en el desguace y **NO** en las aldeas.

Las cartas de acción se dividen en:

ATAQUE 🗡️ Solo puede ser jugada si hay al menos una carta en alguna aldea. Cuando se usa, todos los jugadores mandan las cartas de sus aldeas al desguace. A continuación, cada jugador roba un número de cartas de los barracones igual al número de cartas de Tropa que tenía en su aldea.

POTENCIADOR 🛡️ Es la única carta de Acción que se lanza sobre una aldea (como si se tratase de una carta de Tropa). Solo puede ser jugada en una aldea enemiga y solo sobre una carta de Tropa, colocándose de forma transversal a las demás (para ser fácilmente localizable). Encima de una carta de Potenciador puede volver a lanzarse otra carta de Tropa de cualquier valor. El efecto del Potenciador entra en juego cuando el dueño de la aldea en la que se encuentra dicha carta debe robar cartas de los barracones tras ser afectado por una carta de Ataque o de Destructor, ya que este deberá contar cuantas cartas de Tropa hay en su pila de aldea por debajo del último Potenciador lanzado y robar el doble de dicho número de cartas del desguace.

"Ejemplo: en una pila de aldea se han tirado, empezando desde abajo, dos cartas de Tropa, un Potenciador, tres cartas de Tropa, otro Potenciador y por último una carta de Tropa. Esto significa que el dueño de esta aldea, en el momento en el que una carta de Ataque le obligue a robar, tendrá que coger once cartas del desguace. (el resultado sale de la suma 4+6+1)"

MURO 🧱 Solo puede ser jugada si hay al menos una carta en tu aldea. Envía todas las cartas de tu aldea al desguace.

INVASIÓN 🏹 Solo puede ser jugada si al menos un jugador tiene una carta en su aldea. El jugador que utiliza la Invasión elige izquierda o derecha. Tengan o no cartas en su aldea, Todos los jugadores pasan su aldea al jugador del lado elegido.

TREGUA 🕒 Solo puede ser jugada si al menos un rival tiene una carta en su aldea. Todos los jugadores, a excepción de aquel que juega la Tregua, ponen las cartas de Tropa de sus aldeas en sus manos y mandan al desguace el resto de cartas.

VISLUMBRAR 🔮 El jugador que la usa roba 2 cartas de los barracones y, a continuación, debe descartar 1 carta de su mano. Tras esto el jugador puede utilizar otra carta de su mano.

LANZAGRANADAS 💣 Solo puede ser jugada sobre un rival que tenga cartas en su aldea. El rival elegido roba 2 cartas de los barracones.

MINA ⚡ Solo puede ser jugada si hay una carta de Tropa en la parte superior de tu aldea. Manda dicha Tropa al desguace y roba 2 dos cartas de los barracones.

Ahora que ya conocéis las reglas de la batalla, es el momento de que empuñéis hacha y espada, llaméis a vuestros amigos y os léis a mamporros hasta que solo quede uno en pie. Eso sí, nunca os fiéis del todo de los Crichters, porque al igual que un día os están ayudando, al siguiente os estarán dando de palos junto a vuestros traicioneros amigos.

