



¡Descubre las reglas en video aquí!

FOR A CROWN

*En guerra desde que tenéis uso de razón, vuestras familias han tomado la decisión de que el momento de unirse y formar un único reino, por fin, ha llegado. Pero ¿quién llevará la primera corona?
La pugna por el reino va a ser muy dura, ¿estáis preparados para hacer lo que sea necesario por llegar al trono?*

Durante cuatro rondas, reclutad mercenarios, enviad bandidos enmascarados a vuestros rivales, aumentad vuestra influencia o recurrid a la magia para hacer que vuestros oponentes pierdan rubíes y, así, asegurados de que seréis vosotros quienes os hagáis con la corona al final de esta épica batalla real.

CONTENIDO



Cartas de Mercenario



Cartas de Evento



Fundas para cartas*



Cofres



Tablero



Piezas de coste de Reclutamiento



Retratos (peones)



Piezas de Reliquia familiar



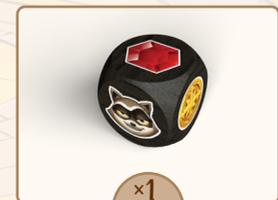
Fichas de Rubí



Fichas de Moneda



Fichas de Bandido enmascarado



Dado mágico

*Hemos incluido copias adicionales de cada funda de carta por si se rompe alguna.



Para contemplar todos los tipos de daltonismo, los componentes del juego de cada participante llevan el escudo familiar correspondiente.



PREPARACIÓN

PARA CADA PARTICIPANTE

- 1 Elegid cada uno una **familia** , tomad el **cofre** y las **5 fundas de cartas** correspondientes y colocadlas delante de vosotros.
- 2 Tomad también la **Reliquia familiar** correspondiente a vuestra familia y **10 Rubíes**, e introducidlos en vuestro cofre. Mantened en secreto el contenido de vuestro cofre durante toda la partida.

PARA TODOS LOS PARTICIPANTES (EN EL CENTRO DE LA MESA)

- 3 Colocad el cofre organizador de fichas y distribuid las **reservas** de Bandidos enmascarados, Monedas y Rubíes en los tres compartimentos.
- 4 Poned el **tablero** y deslizad las **piezas de coste de Reclutamiento 1, 3 y 5** en el carril integrado en el tablero. Dejad las piezas de **coste de Reclutamiento 0** cerca.
- 5 Cread la **Plaza real** por encima del tablero:
 - ◆ Dividid las **cartas de Mercenario** en 5 mazos según sus niveles (**1**, **2**, **3**, **4** y **5**).
 - ◆ **Nivel 1**: clasificad las cartas según sus efectos y haced 3 pilas, con las cartas bocarriba, por encima del .
 - ◆ **Niveles 2, 3, 4 y 5**: barajad cada mazo por separado y después colocadlos, en este caso con las cartas bocabajo, por encima del , ,  y  respectivamente. Por último, revelad 2 cartas de cada mazo y colocadlas bocarriba en los 2 espacios que hay debajo de cada uno ellos.
- 6 Tomad las **2 cartas de Evento inicial**  y formad un **mazo común**, bocabajo.
- 7 Barajad el resto de las **cartas de Evento** y cread una **pila** con ellas bocabajo.

Durante vuestra primera partida, colocad las 7 cartas de Evento en fundas de carta neutras (las que no tienen ningún escudo familiar) y guardadlas así para el resto de vuestras partidas.



Cartas de Evento



4



Nivel de la carta



Evento inicial



Mazo común



8 Tomad los **Retratos** de las familias con las que vayáis a jugar y colocadlos de manera aleatoria en la **Galería**. Empezad por el espacio  y después colocad los demás en los espacios siguientes hacia la izquierda.



INFLUENCIA

La Galería representa la influencia de cada participante. El Retrato que se encuentre más hacia la derecha será el que indique qué participante es el más influyente; mientras que, por el contrario, el Retrato que esté más a la izquierda indica qué participante es el menos influyente.

9 Consultad la siguiente tabla: dependiendo de vuestra influencia, tomad las **Monedas** que os correspondan de la reserva y guardadlas en vuestro cofre.

Más influyente	Menos influyente	Resto
3x 	5x 	4x 

10 Finalmente, dejad el **dado mágico** al lado de la reserva.



Ejemplo:

Eres la condesa Coneja. Tu Retrato es el que está en el extremo derecho de la Galería, por lo que eres la más influyente y empiezas la partida con 3 Monedas.



RESUMEN DEL JUEGO

La partida consta de **4 rondas**, cada una con **3 fases: Reclutar, Revelar y Terminar la ronda**.

Cuando finalicéis las 4 rondas, quien tenga **más Rubíes** en su cofre gana la partida.

1. Reclutar

Por orden de influencia, concretamente de más influyente a menos, reclutad a 1 Mercenario de la Plaza real siguiendo estos pasos:

- 1 Elige 1 Mercenario **de una de las columnas con un coste de Reclutamiento**. Puedes robar una carta que esté bocarriba o la primera carta de un mazo, que estará bocabajo.
- 2 Paga el coste de Reclutamiento del Mercenario a la reserva **con Monedas** (y/o Rubíes) de tu cofre. Siempre puedes pagar con **1 Rubí en vez de con 1 Moneda**.
- 3 Después, introduce al Mercenario que acabas de reclutar en una de tus fundas de carta: ahora lleva el escudo de tu familia. Finalmente, colócalo bocabajo en el mazo común. Si eliges la carta superior de un mazo, mírala en secreto antes de introducirla en una de tus fundas y, posteriormente, colócala en el mazo común.

Cuando **todos los participantes** hayáis reclutado a 1 Mercenario, rellenad la Plaza real. Si un mazo se queda sin cartas y no hay cartas suficientes para rellenar una columna, dejad esos espacios vacíos.

IMPORTANTE: LLEVAD A CABO ESTA FASE DOS VECES DURANTE LA PRIMERA RONDA.

Ejemplo:

- 1 Durante la primera ronda, eliges reclutar a 1 Mercenario que cuesta 5 Monedas.



- 2 Como no tienes 5 Monedas, lo pagas con 3 Monedas y 2 Rubíes, que devuelves a la reserva.



- 3 Introduces la carta de Mercenario reclutado en una de tus fundas de carta y, posteriormente, la colocas bocabajo en el mazo común.



2. Revelar

Barajad el mazo común y, después, revelad la primera carta y aplicad su efecto inmediatamente. Revelad el resto de las cartas, una a una, aplicando sus efectos, hasta que no queden cartas en el mazo común.

- ◆ Cuando reveléis un **Mercenario**, el participante que lo haya reclutado debe aplicar su efecto.
- ◆ Cuando reveléis un **Evento**, todos los participantes afectados por dicho Evento debéis aplicar su efecto.

Efectos de los Mercenarios y del dado mágico

 Gana 1 Rubí de la reserva y ponlo en tu cofre.	 Elige a otro participante. Este toma 1 Bandido enmascarado de la reserva y lo coloca delante de sí.
 Elige a otro participante. Este pierde 1 Rubí de su cofre, que devuelve a la reserva.	 Tira el dado mágico y aplica el efecto indicado.
 Gana 1 Moneda de la reserva y ponla en tu cofre.	 Mueve cualquier Retrato al siguiente espacio libre, en cualquiera de las dos direcciones (ver el siguiente ejemplo).

Las cartas de Nivel 1 tienen 2 efectos separados por una /. Esto os permite elegir cuál de los 2 efectos vais a aplicar en cada ronda.

Ejemplo:

- 1 Se revela tu Mercenario. Su efecto te permite realizar 2 movimientos en la Galería.
- 2 Para tu primer movimiento, mueves el Retrato del vizconde Pinguino 1 espacio a la izquierda.
- 3 Para tu segundo movimiento, mueves tu Retrato 1 espacio a la derecha, convirtiéndote en el más influyente.



Efectos de los Eventos

Saqueo



Quien(es) tenga(n) más Bandidos enmascarados delante pierde(n) **2 Rubíes**, que devuelve(n) a la reserva. Una vez hecho esto, devuelve(n) todos sus Bandidos enmascarados a la reserva.

Soborno



Por orden de influencia, cada participante puede pagar **tantas Monedas** (y/o Rubíes) como quiera para devolver a la reserva ese mismo número de Bandidos enmascarados.

Ayuda mágica



El participante menos influyente tira el dado y aplica el efecto indicado.

Magos mercenarios



Por orden de influencia, cada participante puede pagar **1 Moneda** (o 1 Rubí) para tirar el dado mágico y aplicar el efecto indicado de inmediato.

Escándalo



Dependiendo de las posiciones de los Retratos en la Galería, cada participante pierde **2, 1 o 0 Rubíes**, que se devuelven a la reserva (ver el ejemplo más abajo).

Siempre podéis pagar 1 Rubí en lugar de 1 Moneda, pero, mucha atención, porque no podéis hacerlo a la inversa.



Ejemplo:

1 Se revela el evento de Escándalo.

2 El barón Mono y el duque Flamenco están en la zona izquierda de la Galería: cada uno pierde 2 Rubíes.

3 El vizconde Pingüino está en la zona central de la Galería: pierde 1 Rubí.

4 La marquesa Coco y tú estáis en la zona derecha de la Galería: no perdéis ningún Rubí!



Número de Rubíes que perdéis

Reliquias familiares

Si no os quedan más Rubíes en vuestro cofre y debéis devolver 1 o más a la reserva, se pueden dar 2 situaciones:

TODAVÍA TENÉIS VUESTRA RELIQUIA FAMILIAR

En este caso, anunciad a vuestros oponentes que **vendéis vuestra Reliquia familiar** y dejadla delante de vosotros como recordatorio (ya no podéis volver a recuperarla).

Tomad 10 Rubíes de la reserva y metedlos en vuestro cofre. Continúad jugando de forma normal y pagad los Rubíes necesarios.



YA HABÉIS VENDIDO VUESTRA RELIQUIA FAMILIAR

Si os encontráis en esta situación, **quedáis fuera del juego** para el resto de la partida.

Anunciádselo a vuestros oponentes, retirad vuestro Retrato de la Galería y devolved a la reserva los Bandidos enmascarados que tengáis delante de vosotros.

Vuestros oponentes terminan la ronda actual y, después, termina la partida. Si durante la ronda se revelan cartas de vuestra familia, simplemente ignoradlas.

Ejemplo:

① *Debes pagar 1 Rubí, pero no tienes ninguno en tu cofre.*



② *Entonces, anuncias que vendes tu Reliquia familiar y metes 10 Rubíes en tu cofre.*



③ *Pagas el Rubí necesario y continúas la partida con 9 Rubíes en tu cofre.*



3. Terminar la ronda

Para preparar la siguiente ronda, seguid estos 3 pasos:

- ◆ Cread un nuevo mazo común dándoles la vuelta a todas las cartas que habéis jugado durante la ronda, dejándolas boca abajo.
- ◆ Robad 1 **nueva carta de Evento** y colocadla, sin revelar su contenido, en el mazo común.
- ◆ Deslizad 1 **pieza de coste de Reclutamiento 0** en el carril del tablero, desplazando las otras piezas hacia la derecha para cambiar los costes de Reclutamiento y que haya nuevos Mercenarios disponibles.

Durante la 4.ª ronda, ignorad esta fase y pasad directamente al apartado Fin de la partida.

Ejemplo:

- 1 Al final de la 1.ª ronda, deslizáis 1 pieza de coste de Reclutamiento 0 en el carril..



- 2 Así, ya habéis cambiado los costes de Reclutamiento para la 2.ª ronda..



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina al finalizar la 4.ª ronda o antes si alguien queda fuera de juego.

Aplicad las ganancias y pérdidas finales en el siguiente orden:

- ◆ La persona **más influyente** gana 1 Rubí.
- ◆ La(s) persona(s) con **más Monedas** gana(n) 1 Rubí.
- ◆ La(s) persona(s) con **más Bandidos enmascarados** delante pierde(n) 1 Rubí.

Finalmente, revelad cuántos Rubíes os quedan en los cofres; tened en cuenta que vuestra Reliquia familiar vale 10 Rubíes.

La persona que tenga más Rubíes gana la partida y se hace con la primera corona del reino.

En caso de empate, la persona empatada más influyente gana la partida.



Diseño: **Maxime Rambourg**

Ilustraciones: **Paul Mafayon**

Créditos y agradecimientos: www.rprod.com/en/for-a-crown/credits

Traducción al español: **Laura Castro Trullén** • Revisión: **Natalia Delgado Mendoza**

© REPOS PRODUCTION 2025. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruselas – Bélgica • www.rprod.com

Este material solo puede utilizarse para entretenimiento privado.

