

Avalon

THE RIVEN VEIL

RULEBOOK



Todo comenzó con la caída de dos hombres. Uno, el incomparable rey de Inglaterra, Arturo Pendragon, mi esposo. El otro, mi hijo: el retorcido y malévolo Mordred. Juntos se enfrentaron en el campo de Camlann. Con el poder de Excalibur, Arturo abatió a su primogénito, haciendo añicos a Mordred, mientras la hoja de su propio hijo atravesaba al padre, y juntos cayeron. Pero la esperanza perduró.

Entre la vida y la muerte, la Dama del Lago llevó el cuerpo del Rey hacia las brumas. Guiado por los Fey a través de mareas sinuosas, mi amor me fue arrebatado. Solo dejó estas palabras en el viento: que será el rey que fue y el rey que será.

Aquí es donde el relato se aparta de lo que habrá de escribirse, pues he decretado que no quede constancia de lo que sigue ni de quien sigue. Mordred. Se creía que había pasado a la muerte, pero en su lugar se ha convertido en la muerte misma. Mediante maleficios prohibidos se alzó y siguió la barca hacia la niebla, hallando lo que no puede hallarse: la orilla eterna de la isla brumosa.

Con propósito impío, Mordred rasgó el velo entre los mundos, abriéndose paso hacia el reino prohibido de los Fey. Ahora el camino está abierto y el poder se filtra al mundo mortal. Un poder que atrae a todos con su promesa. Debo encontrar a mi rey y detener a mi hijo. Con la mayor hueste de caballeros que la lealtad pudo reunir, zarpé rumbo al velo desgarrado. Sin embargo, no estamos solos. Acosados por la amargura de los Fomorianos exiliados y seguidos por los enigmáticos druidas de Merlín, surcamos aguas desconocidas hacia lo que nos aguarda más allá.

Los relatos hablan de una tierra envuelta en magia y niebla. Un lugar de poder en estado puro, que se concentra y se forja en artefactos de leyenda, y donde grandes bestias, sabias y terribles a la vez, acechan la tierra, los mares y los cielos. Por encima de todo, Nimue, la Dama del Lago, tiene su corte en su dominio acuático. Mediante la magia profunda susurra profecías que anuncian a quienes vendrán, a quienes hallarán esta tierra, a quienes lucharán y encontrarán su destino en Avalon.

— Ginebra, Reina de Inglaterra

AVALON: THE RIVEN VEIL
REGLAMENTO

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción. . . . 3
Lista de componentes. . . . 4-5
Modos de juego. . . . 5
Preparación. . . . 6-7
Reglamento frente a componentes. . . . 8
Desarrollo de la temporada. . . . 8
  Fases de una temporada. . . . 8
  Breve descripción de las fases. . . . 8
    Resumen: Fase de Niebla. . . . 8
    Resumen: Fase de Preparación. . . . 8
    Resumen: Fase de Guerra. . . . 8
  Efectos de temporada. . . . 8
La Fase de Niebla. . . . 9
La Fase de Preparación. . . . 10-17
  Elegir una carta. . . . 10
  Revelar y resolver cartas. . . . 10
    Turnos de jugador. . . . 10-11
      Resolver tu carta. . . . 11
      Acciones estándar. . . . 11
      Habilidades. . . . 11
      Habilidades de reacción. . . . 11
      Efectos pasivos. . . . 11
      Habilidades de una vez por turno. . . . 11
  Tipos de efectos e iconos. . . . 12-16
    Desplegar. . . . 12
    Asentar. . . . 12
    Poder de facción. . . . 12
    Puntos de victoria (PV). . . . 12
    Mover. . . . 13
    Unidades en las brumas: regiones inexploradas. . . . 13
  Explorar la niebla. . . . 14
      Revelar la carta de Niebla. . . . 14
      Recompensas de exploración. . . . 14
La Fase de Preparación (continuación). . . . 10-17
  Vincular Bestias Míticas. . . . 15
  Profecías y obtención de favor. . . . 16
    Profecías de la Dama. . . . 16
    Favor. . . . 16
  El Santo Grial. . . . 17
  Objetivos de facción. . . . 17
  Acciones de fin de turno. . . . 17
    Descartar cartas. . . . 17
    Robar cartas. . . . 17
    Límites de región. . . . 17
La Fase de Guerra. . . . 18-23
  Excalibur. . . . 18
  El Caballero Verde. . . . 18
  Resumen de la batalla. . . . 19
  Batallas sin héroes. . . . 20
  Batallas de héroes. . . . 20
  Pasos de la batalla de héroes. . . . 20-21
  Fin de la batalla. . . . 22
  Determinar el ganador y puntuar la región. . . . 22
  Obtener artefactos de las batallas. . . . 22
  Descartar cartas de batalla. . . . 23
Fin de la temporada. . . . 23
  Descartar las cartas de la mano. . . . 23
Fin de la partida. . . . 23
'Consejos para ganar'. . . . 23
Terminología. . . . 24-25
Apéndice. . . . 26
  Glosario de poderes de facción. . . . 26
  Glosario de Bestias Míticas. . . . 26
  Preguntas frecuentes. . . . 26-27
Índice. . . . 27

INTRODUCCIÓN

Avalon: The Riven Veil es un juego de control de áreas y exploración para 2-4 jugadores en el que diriges a una de las grandes facciones de la leyenda artúrica. Al viajar a través del velo de niebla, descubrirás qué aguarda en la envuelta isla de Avalon. Explora las brumas, descubre legendarios Artefactos de poder, vincula Bestias Míticas, busca el Santo Grial y prepárate para la guerra.

AGRADECIMIENTOS

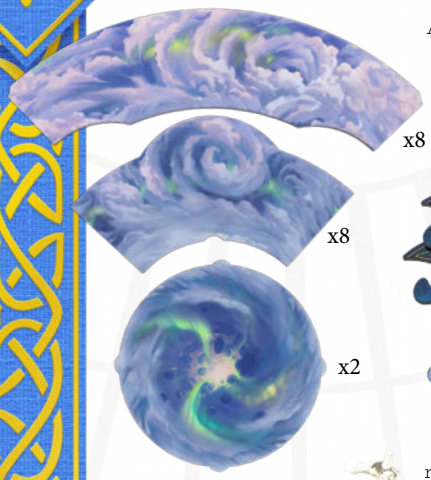
Director de desarrollo del juego: Jamie Jolly
Diseño del juego: Jamie Jolly
Diseño adicional del juego: Nicolas Zhang
Desarrolladores: Jamie Jolly, Nicolas Zhang, Marcel Cwertetschka
Director artístico: Jamie Jolly
Artistas: Pedro Núñez, Aitor Sebastián Martín, Denis Leobner
Escultores: Toby O'Hara, Daniel Fernandez-Truchaud, Alejandro Martín
Diseño gráfico: Jon Mietling
Videógrafo: Jon Mietling
Compositor: Victor Khlyustov
Narradora: Lise Graydon
Responsable de operaciones: Harry Grigg
Marketing: Bastian Wymar, Jamie Jolly
Comunicación: Harry Grigg, Charlotte Jolly, Hazel Jolly
Fabricación: Kathrin Ulbrich, Emma Hellon
Reglamento: Jamie Jolly
Editores: Marcel Cwertetschka, Themilson Saba Mesa Sevilla, Nicolas Zhang, Elijah D. Lovan, Richard H. Schuetze, C Miller, Seth Richardson, Jeremy Freeman, Michael Waldo, Greg Dass, Henry Cheung, Joanthan Baird, Luis Ferreira, Mathias Jensen, Alan Rissmann, Conor Lowman
Agradecimientos especiales a nuestro increíble equipo de convenciones. Menuda panda de leyendas. No podríamos hacerlo sin vosotros.

Agradecimiento especial a todos nuestros maravillosos playtesters

Tristan Stump, Harry Grigg, Nicoloas Zhang, Marcel Cwertetschka, Will Shipman, Jon Mietling, Aaron Lee, Alan "Bigonion" Rissmann, Alberto Heras, Aldawg, Alex van Assem, Anastazja K., Andrija Dujak, Anthony Frenchie Nguyen , Arius, Astrid A. Ocariz L., Austin Curzon, Bartosz Ptak, Ben Cosson , BrOJa, Chad M, Chigikogo, Chris H., Chris Spiesz, Conor Lowman, CRASH, Derikari, Dieter De Bruyne, Drew Patrick, Dzbamian, Elijah D. Lovan, Evan Kaplan, exempted_aura, Federico Piccirilli, Fran Filajdic, Glenn Vicca, Grady Bolte, Hannah Taylor, Ian Reinhart, Isaac Rogers, Jadimi, Jake Quail, Jamie MacMillan, Jannis Granzow, Jasper Neuland, Jiwon Kim, Joerg Hammer, John Farren, John Potter, Josh Hou, Josh Kruger , Joshua Onofrio, Justin Quail DC, Kaoticklown07, Karl de Rességuier, Kay Prins, Kevin Hale, Kithira, Kyle Wolfson, Leland Liu, LoaP, Luis Ferreira, Lukas Preuß, Łukasz Zając, Maarten Vicca, Mateusz "Xade" Grudniewski, Mathias Borryd, Mathias Jensen, Matt Jorgensen (Earthen Games), Matthew Magdefrau, Mellos, Niklas Fröse, Nikos Kyriakopoulos, Oliver Bailey, PandaJDog, Paweł Kruczkowski, Peter Blake, PsiNorm, Randall van Zanten, Richard El-chamaa, Richard H. Schuetze, Robert Perry, Sam Bibelhauser, Sergiy Demchenko, Shinli Chi, Shugen, Stephan Oliver Heinz, Taylor Drogo, Themilson Saba Mesa Sevilla, Tomaž Vehar, Tony Nelson, Wojciech Animucki, Yuseph Maghsoudlou, Hawkeye.1066, bigonion, Khuromus, Niv3s, Avassem, Evile, Alright_then, Krabby, Saber Sophil, Astridaol, Onfade, pakietrejser, Gyrobenny, BrOJa, Chad, Chigikogo, topher, Krispiesz27 , Conooorrr, CRASH, Derikari, Ilmaynell, Gumby, dzbamian, Papa Quads, favabear, exempted_aura7, daki, Ranoth, Ryodo86, dj13ubbles, Hannah (profcharleshorse), Skippy1026, Isaac, Jadimi, Quailman, PokemasterMcDizz, BrOJa, Jadimi, Andy, Fun4Every1, Fazza, Kiristo, Jdog, gaius scaevola, Joshawy, Jayyyyyyy, Kaoticklown07 , Vandir_the_last, KagBB, KevinBoBevin, Kithira, Micah, lelandl1023, LoaP, Guldur, Lukenluke, kiceg, Maartenv7277, Xade, Mathias "Solid" Borryd, Mathias | Bloopy, EarthenGames, MattMagd, mellos (mellos2000), Alicitorte, Greybird, Nkyriako, Royal Asgardian, Panda618, pawlooo99, Henryhiggins, PsiNorm, Rexelke, SirReasoner, LilaIgel4000, Robert, DaBiebs, Califax, Papillon Paladin, Shugen, Gramgrash, drogo.

COMPONENTES

"Todo gran viaje comienza con un solo paso."



x8

x8

x2

18 losetas de región
Anillo costero: 4 montaña, 2 río, 2 bosque
Anillo interior: 4 río, 4 bosque
Centro: 2 montaña



1 marco del tablero de juego (4 piezas)



20 banderas
(4 por facción,
4 de Caballeros)



1 tablero de pista de favor de doble cara



4 fichas de niebla profunda



1 marcador de temporada y 1 de ronda



12 miniaturas de Bestia Mítica



5 miniaturas de Señor



12 miniaturas de Campeón



44 miniaturas de Guerrero





1 miniatura de Leviatán



1 miniatura del Antiguo



4 tableros de señor de doble cara



4 tableros de facción de doble cara



1 portamazos



15 fichas de fuerza



15 fichas de Asentamiento
(Muertos Vivientes, Caballeros, Druidas, Fomorianos)



52 cubos y 15 discos
(13 cubos y 2 discos por facción y 9 discos para Druidas y líneas ley)



5 fichas de 100/200 PV



5 fichas de 300/400 PV



4 separadores de cartas



12 cartas de profecía



1 marcador de marea de doble cara

COMPONENTES

"Conoce tus herramientas y cómo usarlas, y todo lo demás vendrá solo."



1 carta y 1 ficha del Santo Grial



1 carta y 1 miniatura del Caballero Verde



1 carta y 1 ficha de Excalibur



12 cartas de Bestia Mítica



24 cartas de Artefacto

Mazo de Despliegue - 40 cartas



Mazo de Movimiento - 40 cartas



Mazo de Asentamiento - 40 cartas



Mazo de Planes de Batalla - 40 cartas





4 indicadores de mazo

MODOS DE JUEGO

Avalon puede jugarse de varias maneras, desde experiencias accesibles para nuevos jugadores hasta modos intensos y profundos. En la preparación elegirás un modo de juego; puedes combinar las opciones siguientes como quieras. **Para tu primera partida se recomienda encarecidamente jugar con las siguientes opciones:**
Partida de duración normal con batallas estándar, facciones simétricas y mecanismos de remontada.

Las facciones asimétricas son más complejas y agradecen conocer ya los sistemas del juego. El modo sin remontada está pensado para grupos con un nivel de habilidad y experiencia muy parejo.

Nota: La duración varía según el modo. Como regla general, añade 10 minutos por jugador con facciones asimétricas.

Opción 1 - Partida normal o partida larga

Partida de duración normal
En una partida normal se juegan 2 temporadas y después termina la partida.

OR

Partida larga
En una partida larga se juegan 3 temporadas y después termina la partida, añadiendo unos 20 minutos por jugador.

Opción 2 - Batallas estándar o deterministas

Estándar - Apuesta tu suerte
En este modo se usa un tenso sistema de apostar la suerte modificado por la fuerza de tu ejército, tus Planes de Batalla y tus decisiones estratégicas.
Al jugar batallas estándar se usan las reglas completas de batalla descritas en la sección Fase de Guerra.

OR

Determinista - Sin azar
En este modo se usa un sistema de combate sin azar. Cada jugador obtiene exactamente lo que invierte, a cambio de parte de la tensión del sistema estándar.

Al jugar batallas deterministas se usan todas las reglas de batalla descritas en la Fase de Guerra con una excepción:

1. Los jugadores reciben automáticamente todo el límite de fuerza de sus Planes de Batalla + cartas de bonificación sin robar cartas de combate.

Opción 3 - Facciones simétricas o asimétricas

Facciones simétricas
Todos los jugadores tienen los mismos poderes de facción, pero Señores distintos. Ideal para partidas rápidas y para aprender las reglas.

Al jugar con facciones simétricas, haz lo siguiente:

1. Se usa el lado A sencillo tanto del tablero de señor como del tablero de facción. Con el lado A del tablero de facción no hay objetivos de facción (p. 17).

OR

Facciones asimétricas
Todos los jugadores tienen poderes y efectos muy asimétricos. Ideal para partidas temáticas y gran rejugabilidad.

Al jugar con facciones asimétricas, haz lo siguiente:

1. Se empieza con el lado A del tablero de señor y el lado B del tablero de facción. Luego se mejora el tablero de señor al lado B cumpliendo el objetivo de facción (p. 17).

Opción 4 - Con o sin mecanismos de remontada

Mecanismos de remontada
Los jugadores pueden remontar ganando PV (puntos de victoria) adicionales. Ideal para grupos con distintos niveles de experiencia.

Al jugar con remontada, haz lo siguiente:

1. Se usa el lado A del tablero de pista de favor.
2. Al inicio de la Fase de Guerra, el jugador con menos PV que todos los demás puede obtener el Caballero Verde en esa fase.

OR

Pocos o ningún mecanismo de remontada
Los jugadores compiten con poca o ninguna ayuda del sistema si se quedan atrás. Ideal para grupos con un nivel muy parejo.

Al jugar en este modo haz una o ambas opciones:

1. Se usa el lado B del tablero de pista de favor.
2. Ningún jugador obtiene el Caballero Verde en la partida.

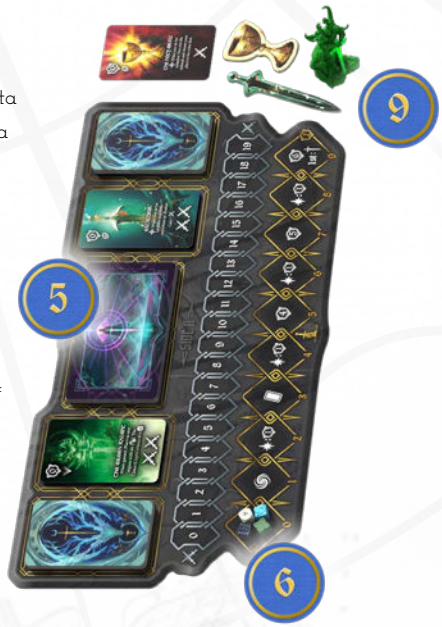
PREPARACIÓN

"El genio es la capacidad infinita de esforzarse."

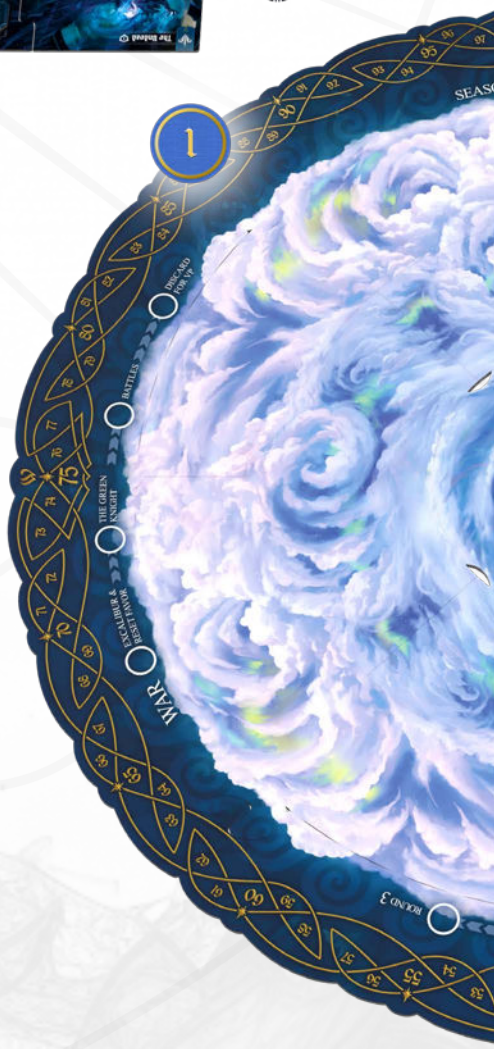
1. Monta el marco del tablero de juego en el centro de la mesa. Baraja las losetas de región de Avalon y, sin revelarlas, coloca boca abajo 4 costeras, 4 interiores y 1 central para formar la isla. Pon la pista de favor cerca del marco.



2. Cada jugador elige una facción, monta sus tableros de señor y de facción y toma sus cubos de facción, discos, banderas, Señor(es), Campeones, Guerreros y Asentamientos. Además, toma su separador de cartas en la mano.

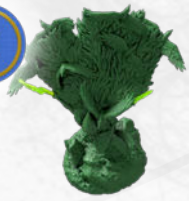


3. Elegid el modo de juego siguiendo las 4 opciones de «Modos de juego» (p. 5). Para aprender se recomienda: partida normal con facciones simétricas, batallas estándar y mecanismos de remontada. Girad la pista de favor, el tablero de facción y el de señor al lado correspondiente. Poned un Asentamiento en cada espacio de asentamiento del tablero de facción y un disco en el 0 de sus pistas. Con Druidas asimétricos, poned 8 discos (líneas ley) en su tablero; con Caballeros asimétricos, tomad sus 4 banderas.





Separador de cartas



Señor



Cubos

4. Toma todas las cartas de los mazos principales, ponlas boca arriba y sepáralas en 4 mazos (Despliegue, Movimiento, Asentamiento y Plan de Batalla) según el símbolo y color de cada carta. Baraja cada mazo y colócalo boca abajo en su espacio del portamazos.

5. Toma los mazos de Bestias Míticas, Artefactos y profecías. Barájalos por separado y colócalos boca abajo en sus lugares de la pista de favor. Pon también en su sitio las cartas del Caballero Verde y Excalibur.

6. Coloca el marcador de favor (un cubo de facción) de cada jugador en la casilla 0 de la pista de favor.





Banderas

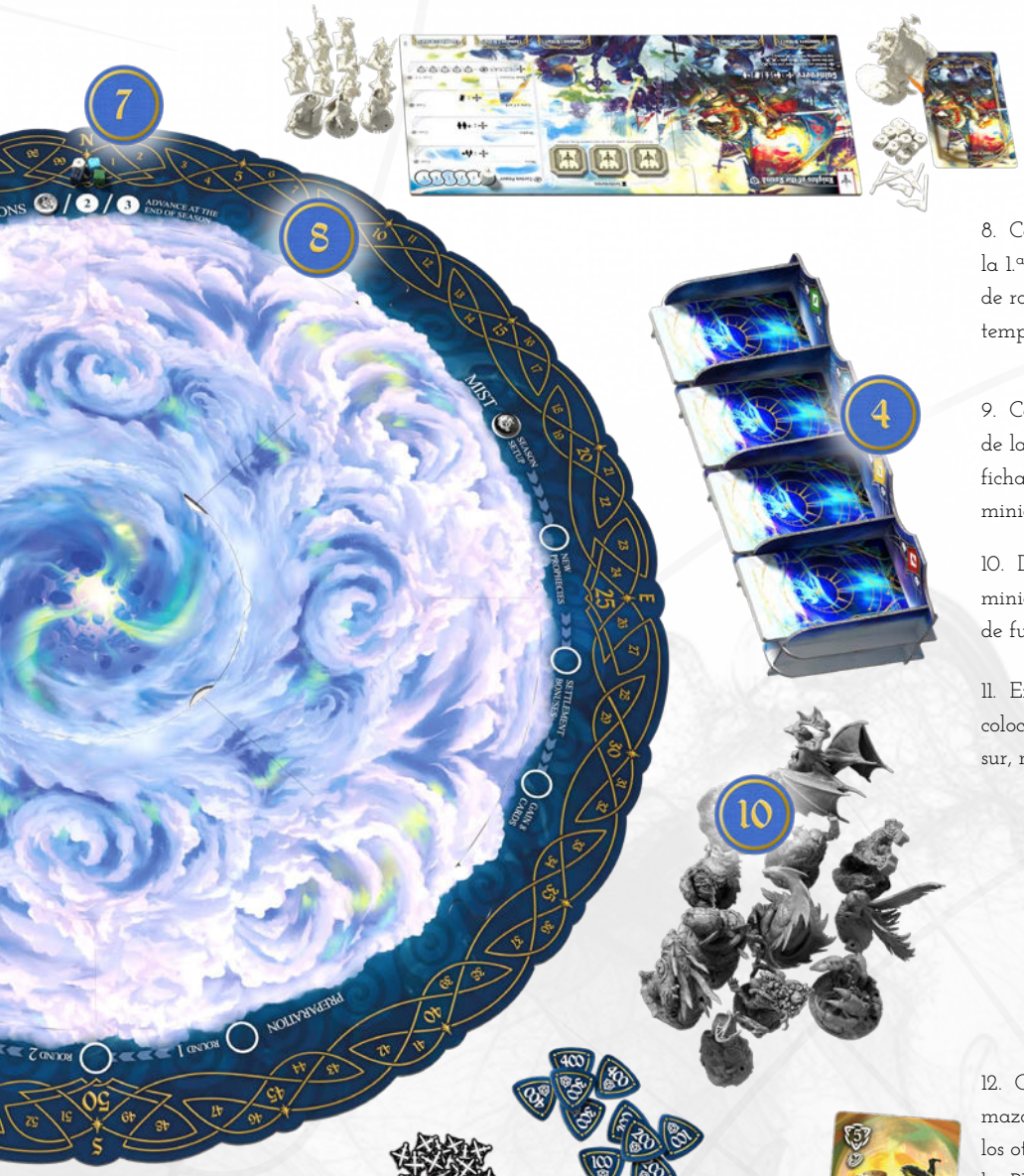
Campeones



Guerreros

PREPARACIÓN

"Construye tus cimientos sobre roca, no sobre arena."



7. Coloca el marcador de PV (cubo de facción) de cada jugador en la pista de PV, en la casilla igual al valor de PV junto al nombre de facción en su tablero de señor.

8. Coloca el marcador de temporada en la 1.ª casilla de su pista y el marcador de ronda en el espacio de inicio de temporada de la pista de ronda.

9. Coloca la ficha de Excalibur al final de la pista de favor y deja cerca la ficha y carta del Santo Grial y la miniatura del Caballero Verde.

10. Deja al alcance de todos las miniaturas de Bestia Mítica y las fichas de fuerza y de PV.

11. En una partida de 2 jugadores, coloca fichas de niebla profunda en el sur, noroeste, noreste y norte.

> En una partida de 3 jugadores, coloca fichas de niebla profunda en el noreste y el norte.
>
> Esas regiones se consideran «niebla profunda»: no se puede desplegar ni mover a ellas y se ignoran en la partida.

12. Cada jugador roba 3 Artefactos del mazo de Artefactos, conserva 1 y baraja los otros dos de vuelta en el mazo. Gana los PV de la esquina superior izquierda de la carta y coloca el Artefacto en cualquier espacio de artefacto libre bajo su tablero de señor/facción (dando de inmediato sus beneficios al Héroe correspondiente).

13. Lee los consejos de «Cómo ganar» (p. 23) (si es vuestra primera partida o queréis repasar).

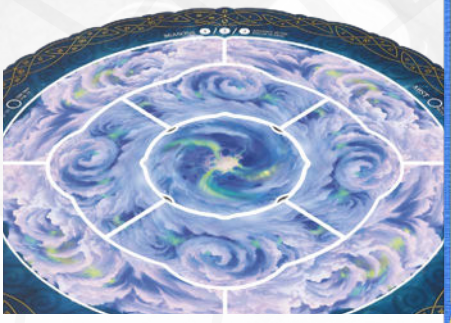
Ficha de niebla profunda



11 Preparación para 2 jugadores



11 Preparación para 3 jugadores



11 Preparación para 4+ jugadores

DESGLOSE DE LA TEMPORADA

"El tiempo teje su tapiz hilo a hilo; hasta el más poderoso de los reinos cederá ante la mano de la eternidad."

TERMINOLOGÍA

En Avalon hay varias palabras clave y conceptos importantes de comprender. Todas las definiciones de iconos y palabras clave están en la sección «Terminología» (p. 24-25).

REGLAMENTO FRENTE A COMPONENTES

En caso de conflicto entre el reglamento y otros componentes como cartas o tableros de facción, el componente siempre prevalece sobre el reglamento.

FASES DE UNA TEMPORADA

Una partida de Avalon: The Riven Veil dura 2 o 3 temporadas. Cada una comienza con una **Fase de Niebla**, seguida de la **Fase de Preparación** (donde se juegan 3 rondas), y concluye con la **Fase de Guerra.**

Fase de Niebla

Resumen

Prepara el tablero para la temporada entrante y cada jugador gana simultáneamente 2 cartas de cada uno de los 4 mazos principales.

Fase de Preparación

Resumen

La Fase de Preparación consta de 3 rondas de juego. Cada ronda se divide en dos partes:

1. **Elegir una carta:**
Primero, los jugadores eligen simultáneamente una carta de su mano para jugarla esta ronda y la colocan al frente de su mano (de modo que sea la primera carta que vean).

   Después, eligen qué cartas quieren usar para pagar el coste de la carta elegida y las colocan detrás de ella.

   Por último, se coloca el separador de cartas justo detrás de esas cartas para indicar cuáles se juegan/gastan y cuáles se conservan en la mano.

2. **Revelar y resolver cartas:**
Primero, cada jugador revela su carta elegida y anuncia el valor de iniciativa de su carta a los demás jugadores.

   Luego, los jugadores juegan sus turnos en orden descendente de iniciativa. En su turno, el jugador resuelve su carta y puede usar otras habilidades a su alcance.

   Al final del turno de un jugador, descarta la carta jugada y las usadas para pagarla.

   Por último, roba 2 cartas cualesquiera de los mazos principales, en la combinación que elija.

Fase de Guerra

Resumen

Empezando por la región costera noreste y avanzando en sentido horario por el tablero, se resuelven las batallas una tras otra desde las regiones costeras hacia las interiores y finalmente en el centro de Avalon.
Al final de la Fase de Guerra, los jugadores ganan PV descartando todas las cartas de su mano.

Efectos de temporada

En muchos lugares verás iconos de PV (puntos de victoria) separados por «/» (p. ej., 8/7/8 como en el ejemplo inferior derecho). Esto indica qué recompensa obtienes en cada temporada (Temporada 1/Temporada 2/Temporada 3).
Temporada 1 indica la recompensa de la primera temporada, Temporada 2 la de la segunda y Temporada 3 la de la tercera temporada.

Breve descripción de las fases

El tablero de juego muestra un resumen de las temporadas y sus fases.



Durante una temporada, sigue las distintas fases moviendo el marcador de ronda alrededor del tablero en sentido horario, deteniéndote a realizar los pasos de cada casilla antes de avanzar.



Al final de una temporada, mueve el marcador de temporada a la siguiente y lleva el marcador de ronda al inicio de la Fase de Niebla.



FASES: LA FASE DE NIEBLA

"El misterio nos atrae como polillas a la llama."

Durante la Fase de Niebla, realiza en orden los siguientes pasos de 'Preparación de temporada'.

Paso 1 - Las regiones vuelven a la Niebla:

(Omite este paso en la primera temporada)

A. Devuelve todas las Unidades de cada región a la reserva de su dueño (deja Asentamientos, fichas de fuerza y marcadores de línea ley en su sitio).

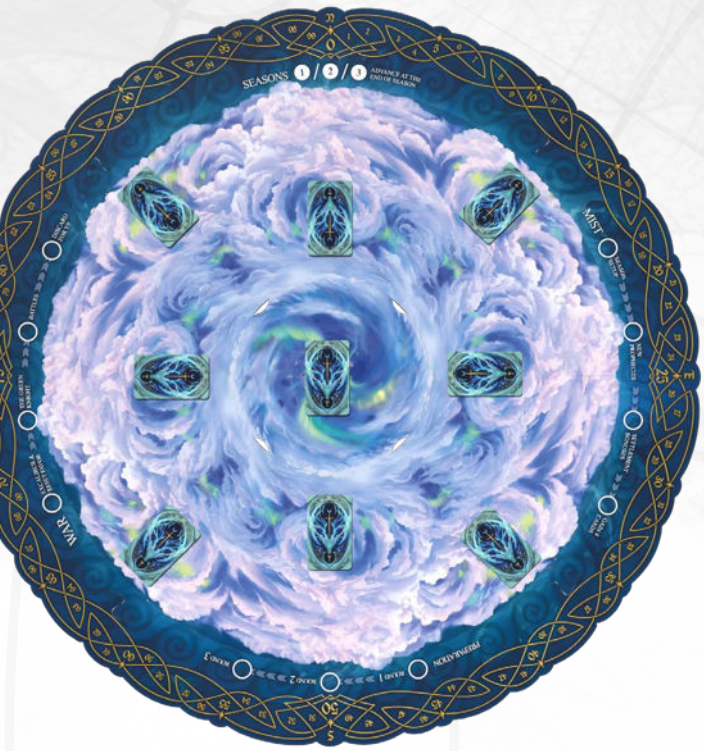
B. Revela las cartas de Niebla boca abajo restantes. Si nadie reclamó la carta del Santo Grial en la temporada anterior, devuélvela junto a la pista de favor y pon las demás cartas de Niebla bajo sus mazos de Artefactos o Bestias Míticas.

C. Retira del tablero todas las regiones sin Asentamiento y barájalas en sus pilas de losetas de región. Luego roba nuevas losetas de región de las pilas y colócalas boca abajo (sin revelar) en cada espacio vacío del tablero.

Nota: Las fichas de fuerza y marcadores de línea ley permanecen en sus regiones. Si deben moverse en este paso, devuélvelos después a la misma región.

Ejemplo de mazo de Niebla y tablero (4 jugadores):





Paso 2 - Colocar cartas de Niebla:

Según el número de jugadores, roba esta cantidad de Artefactos y Bestias Míticas de sus mazos respectivos, toma la carta del Santo Grial y barájalas juntas para formar el mazo de Niebla:

- 2 jugadores = 2 Artefactos, 2 Bestias Míticas y la carta del Santo Grial.
- 3 jugadores = 3 Artefactos, 3 Bestias Míticas y la carta del Santo Grial.
- 4+ jugadores = 4 Artefactos, 4 Bestias Míticas y la carta del Santo Grial.

Pon una carta del mazo de Niebla **boca abajo** en cada región sin ficha de niebla profunda. Las regiones con carta de Niebla **boca abajo** se consideran siempre **inexploradas** y pueden ser **exploradas**.

Paso 3 - Nuevas cartas de Profecía:

Descarta todas las profecías y devuelve sus cubos de facción a sus dueños. Luego roba 1-3 cartas de Profecía del mazo de Profecías según la temporada (Temporada 1=1, 2=2, 3=3) y colócalas boca arriba bajo la pista de favor. Estas profecías quedan activas esta temporada.

Paso 4 - Restablecer habilidades:

(Omite este paso en la primera temporada)

Cada jugador devuelve a su reserva todos los cubos de facción de sus habilidades para poder usarlas de nuevo. Deja en su sitio los marcadores de poder y de objetivo de facción.

Paso 5 - Bonificaciones de asentamiento:

(Omite este paso en la primera temporada)

Cada jugador gana los PV de los espacios de asentamiento visibles en su Tablero de facción. Luego despliega **Guerreros** en cada región con asentamiento tuyo según los iconos de guerrero de su espacio visible. En partida asimétrica, las líneas ley de los Druidas dan bonificaciones de asentamiento extra (sin ser asentamientos); sus Guerreros extra se despliegan en tu asentamiento.

Paso 6 - Reorganizar artefactos:

(Omite este paso en la primera temporada)

Simultáneamente, cada jugador puede reasignar sus Artefactos a cualquiera de sus Héroes con espacio de artefacto libre. Los Artefactos sin portador solo pueden asignarse en este paso.

Paso 7 - Robar cartas:

Roba 2 cartas de cada uno de los 4 mazos principales (Despliegue/Movimiento/Asentamiento/Plan de Batalla). Róbalas boca abajo antes de añadirlas a tu mano.

Nota: El número de cartas en la mano de cada jugador es siempre información pública.

FASES: FASE DE PREPARACIÓN

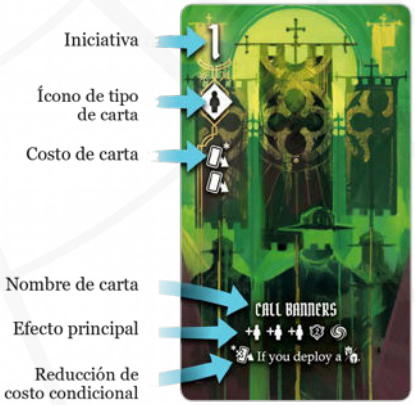
"La previsión es el cimiento de un castillo fuerte; sin ella, hasta los muros más imponentes caen."

En la Fase de Preparación el objetivo principal es jugar y resolver cartas de Despliegue, Movimiento y Asentamiento para preparar la Fase de Guerra. La Fase de Preparación consta de 3 rondas de juego, y cada ronda tiene dos partes.

Anatomía de las cartas



Cartas de Bestia Mítica y Artefacto



Cartas de Despliegue/ Movimiento/Asentamiento



Cartas de Plan de Batalla

PARTE 1 - ELEGIR UNA CARTA

Paso 1 - Selección de carta:

Simultáneamente, los jugadores eligen una carta para jugar esta ronda y la ponen al frente de su mano.

Paso 2 - Elegir cartas para pagar el coste:

Quienes eligieron una carta con coste en el borde izquierdo eligen ahora **simultáneamente** cartas de su mano para pagarlo, colocándolas justo detrás de la carta elegida en el paso 1.

Paso 3 - Colocar el separador de cartas:

Por último, cada jugador inserta su separador de cartas entre las cartas jugadas/gastadas y el resto de su mano.

Ejemplo: *Hazel elige jugar una carta de coste 2. La pone al frente de su mano y coloca otras 2 cartas justo detrás para pagarla. Por último, inserta su separador de cartas entre esas 3 cartas y el resto de su mano.*



Reducción de coste de carta

Algunas cartas tienen una reducción de coste indicada por varios iconos. Cada icono reduce en 1 las cartas necesarias para pagarla. Esta reducción exige cumplir el criterio junto al * al pie de la carta. Ninguna carta reduce su coste por debajo de 0.

En el paso 2 de Elegir una carta, los jugadores pueden aplicar cualquier reducción de coste de la carta que deseen, pero deberán pagar el coste adicional más tarde si incumplen el requisito de reducción. Si esto ocurre y el jugador no puede pagar ese coste adicional en ese momento, no se resuelve nada de la carta y debe realizar una acción estándar en su lugar (p. 11).

Ejemplo: *Johnny juega una carta de coste 2 con reducción de coste de 1 carta si solo despliega Guerreros. Paga 1 carta al elegirla, pero en su turno cambia de plan y decide desplegar a su Señor. En ese momento, Johnny paga 1 carta adicional de su mano.*

PARTE 2 - REVELAR Y RESOLVER CARTAS

Paso 1 - Revelar cartas:

Cada jugador revela su carta elegida y la pone boca arriba en la mesa con las cartas de pago detrás. Luego declara la iniciativa de su carta (el valor 1-3 arriba a la izquierda). La iniciativa y el tipo de las cartas usadas para pagar son información pública.

Se comparan los valores de iniciativa de las cartas reveladas para decidir el orden de turno, que se resuelve de **mayor** a **menor** número de iniciativa. En caso de empate, el desempate se decide en el siguiente orden:

1.º - El portador del Santo Grial puede usar su habilidad para romper un empate una vez por temporada.

2.º - El jugador con menos PV.

3.º - El jugador con menor valor de PV impreso junto al nombre de facción en el Tablero de señor.

En todos los casos, **quien gana el desempate actual elige su lugar en el orden** del empate, salvo que no puede elegir un puesto ya ocupado por un desempate previo. Luego el siguiente desempate elige su posición en el orden hasta resolver todos.

Ejemplo: *Jon, Hazel y Luke empatan. Jon tiene el Grial y elige ir primero. Hazel tiene menos PV y elige ir tercera, pues no puede ir primera porque Jon ya ocupó ese puesto. Luke va segundo, al ser el único puesto libre que queda.*

Regla opcional

Si resulta útil, los jugadores pueden poner sus cubos de facción en la pista de fuerza del tablero de favor para indicar el orden de turno de la ronda. Retira los cubos al final de cada ronda.

Paso 2 - Turnos de los jugadores:

Cada jugador resuelve su turno en orden de iniciativa.

Al final del turno de un jugador, realiza las acciones de fin de turno (p. 17): descarta la carta resuelta y las cartas usadas para pagarla. Luego roba 2 cartas a su elección boca abajo de cualquiera de los 4 mazos principales y comprueba que no ocupa ninguna región con más de 5 Unidades (p. 17).

FASES: FASE DE PREPARACIÓN

"Prepara tu mente y haz de ella una fortaleza, pues muchos desean asediarla."

TURNOS DE LOS JUGADORES

En su turno, el jugador resuelve su carta elegida (o usa una acción estándar) y usa cualquier número de habilidades (que se indican con).

El jugador elige en qué orden resolver su carta y sus habilidades, pero debe completar todos los efectos de esa carta o habilidad antes de pasar a la siguiente. La única excepción son los efectos de 'si' y 'cuando' (como 'si despliegas' o 'cuando exploras'): ocurren al instante al cumplirse el requisito, incluso a mitad de otros efectos.

Resolver tu carta

Si el jugador decide resolver su carta, aplica sus efectos de izquierda a derecha y de arriba abajo.

Tras resolver su carta y las habilidades que desee usar, el jugador pasa a las acciones de fin de turno.



Ejemplo: *Hazel resuelve 'Salir a Combatir' de izquierda a derecha. Primero, Hazel despliega 3 Unidades ( ): su Señor y 2 Guerreros. Debe desplegarlas en la misma región (según el icono), así que elige una región donde ya tiene un Asentamiento para ganar la bonificación indicada al pie de su carta, lo que le otorga 1 poder de facción ( ) y 2 PV ( ) al instante.*

Luego hace un movimiento grupal ( ), que permite mover cualquier número de Unidades de una región a otra adyacente. Quiere dejar una Unidad atrás, así que mueve todas menos una a la nueva región.

Al final de su turno, Hazel descarta 'Salir a Combatir' y las otras dos cartas con que pagó. Luego roba sus 2 cartas nuevas: elige 1 carta de Asentamiento y 1 de Despliegue.

Descartar cartas

Al descartar una carta, colócala 'boca arriba' en la pila de descartes de su mazo. Ningún jugador puede mirar el resto de cartas de esa pila. Si vas a robar de un mazo vacío, baraja su pila de descartes y ponla boca abajo como nuevo mazo de robo.

Habilidades

Este icono indica una habilidad. Las habilidades te dan acceso a efectos poderosos.

Al usar la habilidad de un componente, pon uno de tus cubos de facción sobre él para indicar que se ha usado. Puedes usar tantas habilidades como quieras en tu turno, pero solo una vez por temporada y solo en la Fase de Preparación.

Si la habilidad está en un Artefacto, solo puedes usarla si está equipado en un Campeón o Señor. Puedes activar habilidades de Artefacto tanto si el Héroe está desplegado en Avalon como en tu reserva.



Habilidades de reacción

Este icono indica una habilidad de reacción.

Las habilidades de reacción siguen las reglas normales de una habilidad, pero solo se activan al cumplirse su condición, incluso fuera del turno del jugador o de la Fase de Preparación.

Efectos pasivos

Este icono indica un efecto pasivo siempre activo en la partida, salvo en un Artefacto no equipado.

Los efectos pasivos pueden obtenerse varias veces por temporada, así que no requieren colocar un cubo de facción. Algunos tienen una condición que debe cumplirse; cuando se cumple, el efecto se obtiene una vez.

Habilidades de una vez por turno

Los efectos de 'una vez por turno' siguen las reglas normales de una habilidad, pero pueden usarse una vez en cada turno (hasta 3 veces en la Fase de Preparación). Pon un cubo de facción sobre ella al usarla y retíralo al final de cada turno para que vuelva a estar disponible.

Acción estándar

Si un jugador decide realizar una acción estándar, devuelve a su mano todas las cartas que puso en la mesa (incluidas las usadas para 'pagar' la carta) y realiza una de las acciones estándar inferiores por el coste indicado.

+	Descarta 1 carta: Despliega 2 Unidades en la misma región.
+	Descarta 3 cartas: Construye un Asentamiento.
	Descarta 1 carta: Mueve cualquier cantidad de Unidades de 1 región a cualquier número de regiones adyacentes.
	Sin coste: Roba 1 carta de tu elección.

FASES: FASE DE PREPARACIÓN

"Es más importante superar en ingenio a tu enemigo que en combate."

TIPOS DE EFECTOS E ICONOS

Las cartas, habilidades y acciones estándar incluyen varios iconos y efectos explicados abajo. Siempre es opcional tomar la recompensa de un icono, pero no puedes dividirla. Por ejemplo, debes tomar todos los PV otorgados o ninguno.

Cumplir requisitos y ganar recompensas

Las cartas suelen pedir un requisito para ganar una recompensa, como 'si tienes 3 de fuerza en una región' o 'si tienes una Unidad en una región'. Siempre significa tener **al menos** esa cantidad, no la cantidad exacta, para cumplirlo. Las recompensas de estas condiciones se ganan en cuanto se cumple el requisito, antes de comprobar si se completan profecías. **Cada recompensa de una carta solo puede ganarse una vez** sin importar cuántas veces cumplas el requisito.

Algunas cartas tienen efectos generales para toda la carta, como 'puedes desplegar en cualquier región explorada'. Este tipo de efecto se aplica a todos los iconos relacionados de la carta.

Desplegar

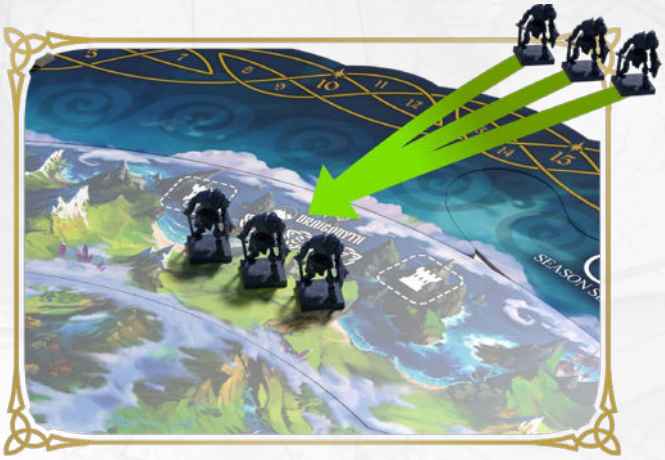
Un icono con el símbolo más seguido de un número de Unidades indica una acción de desplegar.

Despliega hasta el número de Unidades mostrado de tu reserva en:

- Cualquier región costera (las 4 del anillo exterior).
- Cualquier región donde tengas un Asentamiento.

Puedes desplegar en regiones inexploradas (una loseta de región con una carta de Niebla **boca abajo**).

Al desplegar una o más Unidades, puedes elegir libremente cualquier combinación de Guerreros, Campeones, Bestias Míticas o tu(s) Señor(es). Todos requieren un solo icono de Unidad. Al desplegar varias Unidades, todas **deben desplegarse en la misma región** salvo que se indique lo contrario.



Si los despliegues están separados por símbolos + adicionales, son despliegues independientes y **pueden ir a distintas regiones** entre sí, siguiendo las reglas normales de despliegue.

Enemigo

En muchos lugares verás un icono estándar rodeado por un halo puntiagudo. Este halo indica un componente controlado por otro jugador. Estos iconos siempre se refieren a componentes enemigos y los iconos sin halo puntiagudo a los tuyos.

Asentar

Este icono indica una acción de asentar. Cada región, salvo la región central, tiene 2 espacios de asentamiento donde colocar Asentamientos con una acción de asentar.

Coloca el Asentamiento más a la izquierda de tu Tablero de facción en una región explorada **donde tengas al menos 1 de fuerza** y haya un espacio de asentamiento libre (salvo que la carta indique lo contrario). Puedes poner Asentamientos en la misma zona que Asentamientos enemigos. Cada facción está limitada a 1 Asentamiento por región.

Algunos espacios de asentamiento en Avalon tienen bonificación de colocación. Si asientas en uno, gana la bonificación indicada.



Además de cualquier bonificación de colocación, al realizar una acción de asentar, **gana de inmediato todas las bonificaciones impresas en el espacio de asentamiento de tu Tablero de facción** reveladas al colocar ese Asentamiento en Avalon. Las líneas ley de los Druidas también otorgan la bonificación impresa debajo siempre que se colocan.

Los iconos de Guerrero en el espacio de asentamiento indican que despliegas tantos Guerreros en la región del Asentamiento. **Las bonificaciones de asentamiento se vuelven a ganar en la Fase de Niebla de futuras temporadas y al final de la partida.**

Poder de facción

Este icono indica que ganas 1 poder de facción, salvo que indique 'gastarlo' como coste.

Avalon es un reino de energías latentes y potencial.
Al jugar podrás reunir esta energía en forma de poder, registrado en la pista de poder de facción de tu Tablero de facción. Muchas habilidades exigen poder de facción para activarse. Al activar una habilidad, reduce tu poder de facción en la cantidad indicada.



Puntos de victoria (PV)

Este icono indica que ganas los PV mostrados, salvo que se indique que los 'pierdes'.

Siempre que ganes PV, avanza tu marcador de facción en la pista de PV tanto como indique el centro del icono. Si tu marcador de PV llega a la casilla 0 de la pista de PV, toma o voltea una ficha de PV de 100/200 o 300/400 para representarlos.

FASES: FASE DE PREPARACIÓN

"No prepararse para la victoria es prepararse para la derrota."

Mover

Hay varias opciones para mover tus Unidades. Solo pueden moverse desde regiones exploradas (losetas de región boca arriba cuya carta de Niebla se haya revelado).

Una Unidad puede moverse varias veces en un turno mientras tengas suficientes iconos de mover.

Cualquier Unidad puede moverse a una región inexplorada, pero una vez allí no puede volver a moverse hasta que se explore (se voltee la loseta boca arriba y se revele su carta de Niebla).

Cuando un jugador mueve varias Unidades con un efecto, los movimientos ocurren simultáneamente. Todas las decisiones de adónde moverlas deben tomarse antes de realizarlos.

Los cuatro iconos siguientes son tipos de iconos de movimiento e indican estas acciones de mover:

Recordatorio: Solo las Unidades de Señor pueden voltear o explorar regiones. Las demás Unidades no voltean ni exploran regiones.

Mover 1 Unidad

Puedes mover 1 Unidad a una región adyacente.



Mover un ejército

Puedes mover cualquier número de Unidades de una región a otra única región adyacente.



Mover hacia fuera

Puedes mover cualquier número de Unidades de una región a cualquier número de regiones adyacentes.



Mover hacia dentro

Puedes mover cualquier número de Unidades de varias regiones adyacentes a una región objetivo.



Región explorada

Este icono indica una región explorada en esta temporada. Una región está explorada si se ha revelado su carta de Niebla.

Región inexplorada

Este icono indica una región aún no explorada esta temporada. Una región está inexplorada si tiene una carta de Niebla boca abajo, esté la loseta de región boca arriba o boca abajo.

Solo tu Señor puede explorar una región. Mover o desplegar una Unidad que no sea Señor en una región inexplorada no hace que se explore.

Las Unidades en regiones inexploradas no aportan fuerza y no pueden moverse de la región hasta que sea explorada.

Las regiones inexploradas no tienen tipo de terreno y no hay batallas ni puntuación en ellas durante la Fase de Guerra.

Señores

Tu Señor es único de dos formas:

- Tu Señor puede moverse (con cualquier icono de mover) a Avalon desde tu reserva igual que un despliegue simple (+1). Esto cuenta como mover y desplegar para efectos.

- Tu Señor puede explorar regiones inexploradas.



FASES: FASE DE PREPARACIÓN

"Afrontar lo desconocido y avanzar hacia ello es la cumbre de la virtud."



EXPLORAR LA NIEBLA

Puedes explorar una región inexplorada (una loseta de región con una carta de Niebla **boca abajo**) cuando se cumpla una de las siguientes condiciones:

Al desplegar a tu Señor en una región inexplorada.

Al mover a tu Señor a una región inexplorada.

Al inicio de tu turno si tu Señor está en una región inexplorada.

Al cumplirse una de estas condiciones, puedes pausar al instante tu acción y explorar la región. Solo puedes explorar una vez por turno, sin importar cuántos Señores tengas.

Para explorar la región, resuelve estos cuatro pasos en orden:

Paso 1 - Si la región está boca abajo, voltéala boca arriba. Esta es la única forma de voltear regiones boca arriba.

Paso 2 - Elige una recompensa de exploración sobre el nombre de la región y gánala (aunque ya estuviera boca arriba).

Paso 3 - Revela la carta de Niebla. Si es una Bestia Mítica, pausa al instante la acción/efecto actual y resuelve 'Vincular Bestias Míticas' en la p. 15.

Paso 4 - Vuelve a resolver el resto de acciones de tu turno.



Importante: Una vez que un jugador ha explorado una región, no puede volver a explorar en el mismo turno.

Recompensas de exploración

Al explorar una región, mira las recompensas de exploración impresas en la cara revelada de la loseta de región sobre su nombre y elige una. Las posibles recompensas son:

- Roba 1 carta de un mazo principal a elección.
- Gana 1 poder de facción.
- Gana 1 de favor.
- Despliega 2 Guerreros en la región explorada.
- Despliega 1 Campeón en la región explorada.
- Mueve 1 Unidad de cualquier región a otra región adyacente.
- Puedes mover cualquier cantidad de Unidades de cualquier número de regiones adyacentes a la región explorada.

Revelar la carta de Niebla

Voltea la carta de Niebla en la loseta de región explorada.

Si revelas una carta de Bestia Mítica, ponla boca arriba junto al tablero de juego y coloca su miniatura en esa región. Los jugadores hacen de inmediato una puja de influencia para ganar su lealtad (consulta 'Vincular Bestias Míticas', p. 15).

Si revelas una carta de Artefacto (incluido el Santo Grial), déjala boca arriba en la región explorada. En la Fase de Guerra los jugadores disputarán esta reliquia: quien gane la batalla allí, o esté solo al puntuarla, ganará ese Artefacto como bonificación.



"Todo lo que deseas está al otro lado del miedo"

VINCULAR BESTIAS MÍTICAS

A medida que avanza la partida se irán revelando Bestias Míticas al explorar las nieblas de Avalon. Al revelarse una, coloca su miniatura en la región donde fue descubierta. Los jugadores compiten de inmediato en una puja de iniciativa para ganarse su lealtad y vincularla a su causa.



Paso 1 - Elegir cartas para pujar

Simultáneamente, cada jugador elige cuántas cartas de su mano pujar por iniciativa; puja la suma de su iniciativa (el número arriba a la izquierda de cada carta).

Al elegir cuántas cartas pujar, el jugador las coloca al frente de su mano y pone el separador de cartas justo detrás de la última. El separador indica qué cartas se pujan y cuáles siguen en su mano. Para pujar sin iniciativa, basta con colocar el separador al frente de la mano.

Paso 2 - Revelar apuestas y determinar al ganador

Una vez que todos los jugadores han elegido cuánta iniciativa pujar, anuncian su total de iniciativa revelando las cartas elegidas, incluido el separador de cartas. **El jugador que exploró la región suma 1 a su total de iniciativa.** El jugador con el mayor total de iniciativa gana y obtiene los siguientes beneficios:

Pueden vincular a la bestia (ver abajo).
Obtienen los PV de la esquina superior izquierda de la carta.

En caso de empate, el ganador se decide en este orden:

1.° - El portador del Santo Grial puede usar su habilidad para romper un empate de iniciativa una vez por temporada.

2.° - El jugador con menos PV.

3.° - El jugador con menor valor de PV en su tablero de señor.

Después, el jugador ganador recupera el separador de cartas a su mano y descarta las demás cartas reveladas. Los demás jugadores devuelven a su mano sus cartas reveladas y el separador.

Paso 3 - Vincular a la Bestia

El ganador toma la carta de la Bestia Mítica y la coloca cerca de su tablero de facción. También añade una bandera de facción a la base de la Bestia Mítica para indicar que ahora la controla. La Bestia Mítica aporta su fuerza en su región y el jugador tiene acceso a su habilidad de inmediato.

Las habilidades de una Bestia Mítica se pueden usar tanto si la bestia está en Avalon como si está en tu reserva.

Los jugadores solo pueden controlar un máximo de Bestias Míticas igual a una por temporada (1 en la temporada 1, 2 en la 2, 3 en la 3). Las Bestias Míticas asimétricas propias de una facción, como el Leviatán y el Antiguo, no cuentan para este límite.

Si el jugador ya alcanzó su máximo, puede descartar la Bestia Mítica recién obtenida (pero gana sus PV) o perder de inmediato el control de una Bestia Mítica ya vinculada para vincular la nueva.

Si el jugador decide perder el control de una Bestia Mítica anterior, devuelve su carta al fondo del mazo de Bestias Míticas, regresa a su reserva los cubos de facción de su habilidad y devuelve la miniatura a la reserva común (esté donde esté). Después, puede vincular la nueva Bestia Mítica.

FASES: FASE DE PREPARACIÓN

"El único camino a la victoria es planearla."

PROFECÍAS Y FAVOR

Profecías de la Dama

La Dama del Lago es una poderosa profetisa. Mediante sus profecías, anuncia la llegada del próximo gobernante de estas tierras.

En cada Fase de Niebla se revelan nuevas cartas de profecía.



Cada profecía tiene un requisito para completarse, como 'Tener 4 de fuerza en 3 regiones'. En todos los casos significa que debes tener **al menos** esa cantidad, no exactamente esa, para cumplir el requisito.

Cada vez que un jugador cumple los requisitos de una profecía, coloca un cubo de facción en la carta de profecía y obtiene de inmediato las recompensas de izquierda a derecha.



1.º - Según la temporada actual, gana la cantidad de PV indicada.

2.º - Si eres el primero en completar la profecía, gana 3 de favor; si no, gana 2 de favor.

Si completas una profecía al explorar una región, obtienes sus recompensas antes de recibir las recompensas de exploración o de voltear la carta de Niebla.

Las profecías pueden completarse en cualquier momento de la Fase de Preparación, incluso durante el turno de otro jugador, y el jugador obtiene las recompensas de inmediato.

Si dos o más jugadores cumplen una profecía a la vez, se considera que todos la completaron primero. Cuando dos o más jugadores ganan PV por favor, se otorgan en orden, del jugador con menos PV al que tiene más PV.

Si se cumplen dos o más profecías a la vez, se resuelven de izquierda a derecha según estén dispuestas en la mesa.

Las profecías solo pueden completarse en la Fase de Preparación, y cada una solo puede completarse una vez por jugador.

Las Unidades y los Asentamientos en regiones inexploradas no cuentan para cumplir profecías.

Si por algún motivo no puede cumplirse el requisito de una profecía (p. ej., ocupar una región inaccesible según el número de jugadores), ignora ese requisito.

Si por alguna restricción no se pueden cumplir todos los requisitos, todos completan de inmediato la profecía *(La Dama te colma de favor para compensar su error de predicción)*.



Favor

Este icono indica que obtienes un favor. El favor representa tu posición ante la Dama del Lago.

El favor se obtiene sobre todo al completar profecías (2 o 3 de favor por profecía). Cuando obtienes un favor, avanza tu marcador de favor un espacio por la pista de favor y obtén de inmediato la recompensa indicada en los espacios que recorras (si la hay).

Si tu marcador de favor ya está al final de la pista, obtienes 2 PV por cada favor ganado en exceso.

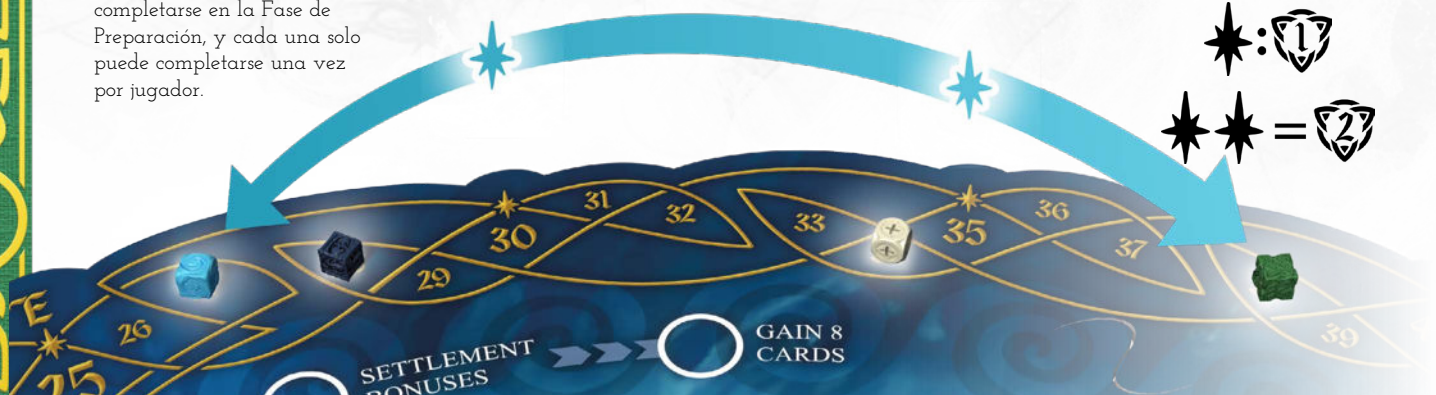
Además, el primer jugador que llegue al último espacio de la pista de favor cada temporada obtiene de inmediato a Excalibur (esté donde esté) y se omite la asignación de Excalibur al inicio de la Fase de Guerra.

Si dos o más jugadores llegan al final de la pista de favor al mismo tiempo, por ejemplo al completar una profecía a la vez, nadie obtiene Excalibur *(solo el que está por encima de todos puede empuñar la espada)*.





En algunos espacios del lado de remontada de la pista de favor hay un símbolo de estrella. Si un jugador mueve su marcador de favor a este espacio, gana 1 PV por cada icono de estrella de la pista de PV entre su marcador de PV y el del jugador con más PV. No cuentes las estrellas de los espacios donde esté alguno de los dos marcadores de PV.



"La preparación es para un ejército lo que la piedra de afilar para una espada."

EL SANTO GRIAL

El cáliz de Cristo que, según se cuenta, alberga la sangre del Hijo de Dios. Solo los caballeros más dignos pueden aspirar a vislumbrar su poder.



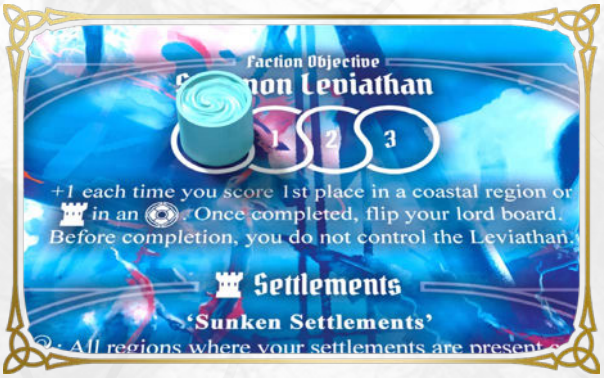
Quien gane la batalla o puntúe primero en la región con la carta del Santo Grial durante la Fase de Guerra reclama la ficha del Santo Grial: devuelve de inmediato la carta de Niebla del Santo Grial a la reserva común y toma la ficha de donde esté.

Si un empate produce dos o más ganadores, el jugador con menos PV obtiene la ficha del Santo Grial y los demás ganadores obtienen un Artefacto en su lugar (consulta Fase de Guerra: Obtener Artefactos en batallas, p. 22).

Si hay empate a menos PV, obtiene el Santo Grial el jugador con el menor valor de PV en su tablero de facción.

> **Nota:** Cuando se revela la carta del Santo Grial, el dueño actual de la ficha del Santo Grial conserva su control y sus beneficios hasta que se la arrebaten.

Cuando un jugador obtiene el Santo Grial, gana 10 PV y toma la ficha del Santo Grial. **De inmediato** la coloca en su tablero de señor junto al Señor que desee como portador del Grial. La ficha no ocupa un espacio de artefacto. Ese Señor cuenta como portador del Grial, gana +1 de fuerza mientras lo lleve y obtiene la habilidad de ganar un desempate de iniciativa en la siguiente temporada. Al usar esta habilidad, coloca un cubo de facción sobre la ficha como con cualquier otra habilidad.



OBJETIVOS DE FACCIÓN

No se usan en partidas simétricas

Los objetivos de facción ofrecen una meta a largo plazo y otorgan una gran recompensa al completarse. Cada facción tiene un objetivo distinto y una pista de objetivo de facción de diferente longitud. Cuando un jugador lleva su marcador al último espacio de la pista, voltea su tablero de señor para revelar la bonificación obtenida. Los cubos y fichas que hubiera en el tablero de señor se pasan al mismo espacio del nuevo lado. Una vez completada, la pista de objetivo de facción deja de usarse.



ACCIONES DE FINAL DE TURNO

Al final de su turno, el jugador realiza estas acciones:

Descartar cartas

El jugador descarta la carta jugada y las cartas usadas para pagarla.

Robar 2 cartas

El jugador roba 2 cartas a su mano de cualquiera de los mazos principales (Movimiento, Despliegue, Asentamiento o Planes de Batalla), del mismo mazo o de dos distintos.

Comprobar límites de región

Al final del turno de un jugador (no durante) y en todo momento en la Fase de Guerra, comprueba si la cantidad de Unidades que controla en una región supera el límite de región (5 Unidades por jugador). Los Asentamientos no cuentan como Unidades salvo que se indique lo contrario.

Si un jugador supera este límite de región al final de su turno o en cualquier momento de la Fase de Guerra, debe devolver Unidades de esa región a su reserva hasta controlar solo 5 Unidades allí. Puede elegir libremente qué Unidades perder.

FASES: FASE DE GUERRA

"Un gran guerrero es un hombre corriente con una concentración extraordinaria."

LA FASE DE GUERRA

Una vez completadas las 3 rondas de la Fase de Preparación, comienza la Fase de Guerra.

Todas las regiones exploradas donde algún jugador tenga fuerza se puntúan y, si dos o más jugadores tienen fuerza allí, se libra una batalla. Resuélvelas en este orden:

- Empieza por la región noreste del anillo costero.
- Continúa en sentido horario por el anillo costero.
- Sigue con la región norte del anillo interior.
- Continúa en sentido horario por el anillo interior.
- La última batalla se libra en la región central.



Recordatorio: En la Fase de Guerra, cada jugador puede tener hasta 5 Unidades por región.

Si por cualquier motivo un jugador tiene más de 5 Unidades en una región, debe perder Unidades a su elección hasta quedar en el máximo de 5 Unidades.

Excalibur

La legendaria espada del soberano de Albión otorga gran poder en batalla. La custodia la Dama del Lago para quien demuestre ser digno.



Excalibur puede reclamarse de dos formas. Primero, por el primer jugador en llegar al final de la pista de favor sin empates. Segundo, al inicio de la Fase de Guerra: si aún no se reclamó esta temporada, quien tenga más favor que todos los demás reclama Excalibur.

Si dos o más jugadores empatan con más favor, nadie obtiene Excalibur. En ese caso, si un Señor conserva Excalibur de la temporada anterior, la devuelve junto a la pista de favor.

Quien reclame Excalibur toma la ficha de Excalibur (esté donde esté) y la coloca en su tablero de señor junto al Señor que elija como portador. No ocupa un espacio de artefacto. Ese Señor cuenta como portador de Excalibur y gana +2 de fuerza mientras la lleve. Además, gana la habilidad de sumar +1 de fuerza en una batalla (con o sin el Señor) en la que empate por el 1er puesto. Al usar esta habilidad, coloca un cubo de facción sobre la ficha como con cualquier otra habilidad.

Reiniciar la pista de favor

Se reclame o no Excalibur, reinicia la pista de favor: mueve todos los marcadores de favor a la casilla 0 de la pista. A partir de ese momento se puede volver a ganar favor.

El Caballero Verde

Antes de las grandes batallas, el misterioso Caballero Verde surge del bosque para luchar por los débiles.

Si usas el modo de juego con mecanismos de remontada.



Al inicio de la Fase de Guerra, si hay mínimo en la pista de PV entre el último jugador y el siguiente con menos PV (ignorando sus casillas), el jugador en último lugar controla al Caballero Verde toda la Fase de Guerra: toma su carta y coloca su miniatura en cualquier región con un Héroe enemigo. Si hay empate en el último lugar, nadie controla al Caballero Verde.



Nota: El Caballero Verde cuenta como Unidad, pero no para el límite de vincular una Bestia Mítica por temporada.

Tras la Fase de Guerra, el jugador pierde el control del Caballero Verde. Retira la miniatura del Caballero Verde del tablero y devuelve su carta al tablero de la pista de favor.

"La mayor fuerza de un rey no reside en su poderío, sino en su astucia; una buena estrategia conquista reinos donde los ejércitos flaquean."

PUNTUAR REGIONES CON UNA SOLA FACCIÓN PRESENTE

Si solo un jugador tiene fuerza en una región, no hay batalla ni se juegan Planes de Batalla. Ese único jugador puntúa primero de inmediato según 'Paso 8 - Determinar quién gana y puntuar la región', recibiendo todas sus recompensas.

RESUMEN DE BATALLA

Las batallas se resuelven en regiones exploradas donde dos o más facciones tengan fuerza. Gana quien tenga más fuerza en la región al final de la batalla. La fuerza de cada facción suma: Unidades, Asentamientos, Artefactos y Planes de Batalla jugados.

Hay dos tipos de batalla: batallas sin héroes y batallas de héroes. El tipo de batalla en una región depende de si hay al menos un Héroe (Señor o Campeón) presente en ella. Sus diferencias se explican en 'Batallas sin héroes / de héroes' (p. 20).

Tabla de fuerza de Unidades y Asentamientos

Cada Unidad tiene una fuerza base y posibles modificadores indicados abajo. Las Unidades no ganan fuerza extra por tener dos designaciones (como ser Campeón y Bestia Mítica).

Asentamiento	1 de fuerza + 1 por cada ficha de fuerza
Guerreros	1 de fuerza
Campeones	1 de fuerza + la fuerza que otorguen los Artefactos equipados + 1 por cada ficha de fuerza
Señores	1 de fuerza + la fuerza que otorguen los Artefactos equipados + 1 por cada ficha de fuerza
Bestias Míticas	X de fuerza según indique su carta + 1 por cada ficha de fuerza
Habilidades y pasivas	+ X de fuerza según indique el texto de la habilidad o pasiva

Ejemplo: *En esta región, Hazel tiene 1 Señor de los Druidas sin Artefacto y 2 Guerreros, para un total de 3 de fuerza. Tim tiene 1 Campeón de los Muertos Vivientes con un Artefacto de fuerza 1 y 1 Asentamiento, lo que le da un total de 3 de fuerza. John tiene 1 Campeón de los Caballeros con un Artefacto de fuerza 1 y la Bestia Mítica Tempestad de fuerza 2, para un total de 4 de fuerza.*



FASES: FASE DE GUERRA

"Empuña la guerra como una espada de doble filo: puede proteger tu reino o deshacerlo, y cada decisión lleva el peso de la corona."

Batallas sin héroes - Suma simple de fuerza

Si ninguna facción implicada tiene un Héroe (Señor o Campeón) en la región disputada, la batalla se resuelve sumando la fuerza total de cada jugador según la tabla de 'Resumen de batalla' (p. 19) y anunciándola. Pasa directo al 'Paso 8 - Determinar quién gana y puntuar la región' (p. 22).

Batallas de héroes - Planes de Batalla

Si alguna facción implicada tiene uno o más Héroes (Señor o Campeón) en la región disputada, todo jugador con al menos un Héroe puede jugar un Plan de Batalla, cartas de bonificación y robar cartas de combate siguiendo estos pasos.

PASOS DE BATALLA DE HÉROES

Paso 1 - Calcular la fuerza inicial

Cada jugador calcula su fuerza inicial según la tabla de 'Resumen de batalla' (p. 19) y la registra colocando un cubo de facción en la pista de fuerza (sobre la pista de favor) en la casilla de su fuerza.

Paso 2 - Elegir Plan de Batalla y bonificación

Todos los jugadores con uno o más Héroes en la batalla pueden elegir a la vez hasta 1 carta de Plan de Batalla de su mano y ponerla al frente de su mano. Luego pueden elegir hasta 3 'cartas de bonificación' (de cualquier mazo principal) para comprometerlas tras el Plan de Batalla elegido. Por último, colocan el separador de cartas detrás de ellas.

Los Planes de Batalla tienen 2 efectos. Primero, muestran un límite de fuerza (sobre 'LIMIT' a la izquierda): es la fuerza total máxima que el jugador **puede** ganar (sin fallar) robando cartas de combate. Segundo, tienen un efecto durante la batalla.

Por cada carta de bonificación comprometida con el Plan de Batalla, su límite de fuerza aumenta en 1.

Opcionalmente: Un jugador puede jugar gratis cualquier carta de mazo principal como Plan de Batalla con límite de fuerza 3 y sin efecto. Para ello, la elige como un Plan de Batalla normal y añade cartas de bonificación si desea; al revelarse, se coloca boca abajo en vez de boca arriba.

Nota: Los efectos de Plan de Batalla no se resuelven al revelarse salvo que indiquen lo contrario; se resuelven en el Paso 7. Si 'falla', no surte efecto.



Muertos Vivientes



Druidas



Caballeros

Carta de Plan de Batalla

Este icono indica una carta de Plan de Batalla. Todas tienen el símbolo correspondiente arriba a la izquierda.

Recordatorio: En todo el juego, ( ) es fuerza, no límite de fuerza (el máximo potencial); ( ) es la fuerza finalmente aportada.



Ejemplo: *Hazel, que juega con los Druidas, elige un Plan de Batalla con límite de fuerza 3 y dos cartas de bonificación, logrando un límite de fuerza de 5.*

Paso 3 - Revelar Planes de Batalla y límites

(Los Planes de Batalla con efectos 'al revelarse' se resuelven aquí.)

Cuando todos los jugadores confirmen que están listos, revelan a la vez su Plan de Batalla elegido colocándolo boca arriba en la mesa junto con sus cartas de bonificación y anunciando su límite de fuerza.

Algunos Planes de Batalla indican 'al revelarse'; ese efecto se aplica de inmediato. El resto del texto del Plan de Batalla no surte efecto hasta resolver los Planes de Batalla en el Paso 7.

Ejemplo: *El jugador de los Muertos Vivientes juega un Plan de Batalla con límite de fuerza 5, para un límite total de 5. El jugador de los Druidas juega un Plan de Batalla con límite de fuerza 3 y 2 cartas de bonificación, para un límite total de 5. El jugador de los Caballeros juega un Plan de Batalla con límite de fuerza 4 y 1 carta de bonificación, para un límite total de 5.*

"Si no arriesgas nada, lo arriesgas todo."

Paso 4 - Robar cartas de combate

Los jugadores roban cartas de los mazos principales para ganar fuerza con su Plan de Batalla sin pasarse de su límite.

Se roba en orden, del jugador con más fuerza al de menos fuerza en la pista de fuerza.

En caso de empate en fuerza, el orden se decide igual que el orden de turno normal (menos PV > menor valor en el tablero de señor).

Robo simultáneo alternativo
Si todos están de acuerdo, podéis robar cartas de combate a la vez en vez de en orden. Ahorra tiempo, pero solo funciona si acordáis no fijaros en lo que roban los demás ni esperar a ver cuántas cartas roban.



Al robar estas cartas, se roban **de una en una** de arriba de cualquier mazo principal y cada jugador las pone **en su mano** ante su separador de cartas sin revelarlas a los demás.

Estas cartas se llaman 'cartas de combate' y cada una tiene fuerza igual a su iniciativa. La suma de fuerza de las cartas de combate robadas será la fuerza final del Plan de Batalla de ese jugador si no falla. Cada jugador puede robar tantas cartas de combate como quiera (incluso 0), hasta tantas cartas como su límite de fuerza, parando cuando desee; una carta robada no puede rechazarse. Cada jugador roba todas sus cartas de combate antes que el siguiente.

Nota: No digas a nadie si tu Plan de Batalla falló o no; eso influiría en cuántas cartas de combate deciden robar.

Paso 5 - Revelar cartas de combate

Cuando todos los jugadores hayan robado sus cartas de combate, las revelan a la vez colocándolas boca arriba en la mesa.

Paso 6 - Determinar éxito o fallo

Si la fuerza total de las cartas de combate robadas por un jugador supera el límite de fuerza de su Plan de Batalla, este 'falla'; si no, tiene éxito. Hecho esto, todos revelan si su Plan de Batalla falló.

Paso 7 - Resolver Planes de Batalla y ganar fuerza

(Aquí se resuelven los Planes de Batalla salvo los de efectos 'al revelarse', 'Si ganas'/'no ganas' y 'después de la batalla'.)



Si su Plan de Batalla tiene éxito: añade tanta fuerza como el total de sus cartas de combate robadas y **todos los efectos del Plan de Batalla se resuelven ahora**, salvo un efecto 'si ganas'/'no ganas', que se resuelve en el Paso 8.



Si surge algún conflicto sobre el orden en que se resuelven dos efectos (de cualquier tipo), usa el desempate estándar para decidir quién elige resolver 1.º (menos PV > menor PV en el tablero de señor).

Si su Plan de Batalla falla: sus cartas de combate no suman fuerza y aumenta su fuerza en la pista de fuerza en **la mitad** del límite de fuerza impreso en el Plan de Batalla (redondeando arriba) y **ningún efecto del Plan de Batalla se resuelve; incluso los 'al revelarse' se anulan retroactivamente.**



Si por algún motivo se supera el final de la pista de fuerza, la fuerza adicional sigue contándose.

Sumada toda la fuerza de los Planes de Batalla y aplicados los demás efectos, se pasa a puntuar la región. Esto incluye todas sus Unidades en la región, bonificaciones de Artefacto, habilidades de Bestia Mítica y de facción en uso, efectos de su Plan de Batalla y toda la fuerza añadida por cartas de combate.

FASES: FASE DE GUERRA

"En medio del caos, también hay oportunidad."



Temporada 2

Recompensas de Teyrnas

1.º
Importe completo



2.º
Mitad, redondeada al alza



Paso 9 - Obtener Artefactos de las batallas

Algunas regiones tienen una carta de Artefacto revelada en la Fase de Preparación. El jugador que obtiene el 1.º puesto en una región con Artefacto gana esa carta y los PV de su esquina superior izquierda.

Los Héroes suelen tener espacios de artefacto en el Tablero de Facción/Señor (Campeones: 1; Señores: 2). Si hay un Héroe en la región con un espacio de artefacto libre, puede equipar el Artefacto de inmediato. Si no tiene espacios disponibles, el Artefacto se coloca junto al Tablero de Facción del jugador y puede equiparse durante la Fase de Niebla de la siguiente temporada.

> **Nota:** La habilidad o pasiva de un Artefacto solo surte efecto si está equipado en un Señor o un Campeón. Puede estar en Avalon o en tu reserva, pero debe estar equipado.

Si un empate produce varios ganadores, haz lo siguiente:

1. Roba 1 Artefacto de la parte superior del mazo de Artefactos por cada ganador adicional y colócalos boca arriba junto a la región.
2. En orden, del jugador con menos PV al que tiene más, cada ganador obtiene un Artefacto, ya sea de los recién revelados o del que ya estaba en la región.

Si hay empate por los PV más bajos, elige primero el jugador con el menor valor de PV en el Tablero de Señor.





FIN DE LA BATALLA

Paso 8 - Determinar al ganador y puntuar la región

(Los Planes de Batalla con efectos «si ganas» / «si no ganas» se resuelven aquí.)

La región se puntúa según la fuerza total de cada facción presente:

- El jugador con más fuerza obtiene el 1.º puesto y gana todos los PV indicados en la región para esa temporada (Temporada 1 / 2 / 3). Si hubo batalla en la región, cuenta también como ganador de la batalla.

- El jugador con la 2.ª mayor fuerza obtiene la mitad de los PV completos (redondeada al alza), siempre que no haya empate por el 1.º puesto.

- Si hay empate por el 1.º puesto, los empatados obtienen los PV del 1.º puesto; los demás no obtienen PV. Todos ganan la batalla.

- En caso de empate por el 2.º puesto sin empate por el 1.º, todos los jugadores empatados obtienen la mitad de los PV completos (redondeada al alza).

- Si un jugador es el único presente en una región, no hay batalla. Ese jugador obtiene simplemente todos los PV indicados en la región para esa temporada (y cualquier Artefacto presente).

"La victoria está reservada para quienes están dispuestos a pagar su precio."

Paso 10 - Descartar cartas de la batalla

(Planes de Batalla 'tras la batalla' se resuelven aquí.)

Tras obtener las recompensas, se descartan algunas cartas según estas reglas:

-Todos descartan las cartas de combate robadas.

-Si un jugador queda 1.º, descarta su Plan de Batalla y todas las cartas de bonificación jugadas.

-Si un jugador queda en otro puesto y su Plan de Batalla 'falló', descarta su Plan de Batalla pero recupera sus cartas de bonificación.

-Si un jugador queda en otro puesto y su Plan de Batalla no 'falló', recupera su Plan de Batalla y sus cartas de bonificación.

-Si un Plan de Batalla indica descartarlo como parte de su efecto al resolverlo, descártalo.



FIN DE LA TEMPORADA

Descartar cartas de la mano

Al terminar la Fase de Guerra, cada jugador descarta las cartas restantes de su mano y gana 1 PV por carta descartada.



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina al llegar al final de la última temporada (temporada 2 o 3 según la duración elegida).

Puntuación de final de partida

Cada jugador gana los PV de los espacios de asentamiento revelados en su Tablero de facción una última vez.

El ganador de la partida es el jugador con más PV al final de la última temporada. En caso de empate a PV, se desempata así:

1. El portador del Santo Grial gana.
2. Si nadie porta el Santo Grial, todos los empatados ganan.

CÓMO GANAR

1. **¡Ve a por los Artefactos, el Grial y el centro de Avalon!** Ten presente cuánto vale cada región en la Fase de Guerra; prioriza las valiosas y los PV de las cartas de Artefacto.

2. **¡Busca las profecías!** Dan buenos PV y favor, lo que aporta más puntos y quizá Excalibur.

3. **¡Despliega a todos tus Héroes en regiones distintas!** Casi no hay ventaja en tener más de un Héroe en una región. Solo puedes jugar cartas en batallas donde tengas un Héroe.

4. **¡Dispérsate!** A veces conviene más repartir tu fuerza en varias regiones para competir por varios segundos puestos en lugar de un único primer puesto.

5. **¡Reúne cartas!** Asegúrate de tener buenos Planes de Batalla y cartas de bonificación al final de la Fase de Preparación para usarlos en batalla y ganar PV.

6. **¡Asienta!** Los Asentamientos son una gran inversión: dan múltiples despliegues, otorgan PV varias veces y sirven de base avanzada para desplegar.

TERMINOLOGÍA

"Las palabras salen baratas. Cómo las uses es lo que puede salirte caro."

Existen diversos términos e iconos del juego mencionados en las reglas y componentes. Cada término e icono tiene la definición o efecto indicado a continuación:

Temporada
Cada partida se divide en 2 o 3 temporadas, cada una con 3 fases.

Fase
Cada temporada tiene 3 fases: **Fase de Niebla**, **Fase de Preparación** y **Fase de Guerra**, con sus propias reglas.

Ronda
La Fase de Preparación consta de una serie de **3 rondas**. En cada ronda, cada jugador realiza un turno por orden de iniciativa (de mayor a menor) y luego termina la ronda.

Turno
Durante su turno, el jugador resuelve su carta y puede activar habilidades adicionales.

Mano
Las cartas de los mazos principales y el separador de cartas en la mano de un jugador. La cantidad de cartas en mano es información pública. No hay límite de cartas en la mano.

Región
Una de las 9 losetas que forman Avalon. Cada jugador solo puede controlar 5 Unidades en cada región al final de su turno y durante la Fase de Guerra.

Región vacía
Una región sin Unidades. Aun así puede contener Asentamientos o marcadores de línea ley.

El mar
El agua que rodea las regiones costeras de Avalon. Es adyacente a todas las regiones costeras de Avalon, pero no es una región. Algunas criaturas marinas pueden colocarse allí.



Región inexplorada
Loseta de región con una carta de Niebla **boca abajo**. Puede ser una loseta volteada boca abajo o una región revelada. No tienen tipo de terreno; las Unidades allí no dan fuerza ni cuentan para profecías.



Región explorada
Una loseta de región volteada boca arriba y sin una carta de Niebla **boca abajo** encima.



Región de bosque
Una región con el icono de terreno de bosque.



Región de montaña
Una región con el icono de terreno de montaña.



Región de río
Una región con el icono de terreno de río.



Regiones costeras
Las cuatro regiones costeras de Avalon.



Regiones interiores
Las cuatro regiones interiores de Avalon.



Región central
La región central de Avalon.



Cuadrante
Conjunto de 3 regiones entre las que elegir. La perspectiva sigue N, E, S, O en el tablero: N arriba, E derecha, S abajo y O izquierda.



Icono 'Hacia'
Esta flecha indica que lo anterior debe ir 'hacia' lo que le sigue. Ejemplo: asentar 'hacia' una región interior.



Habilidad
Efecto adicional activable **una vez por temporada** en tu turno durante la **Fase de Preparación**.



Habilidad de reacción
Efecto que sigue las reglas normales de una habilidad, pero puede activarse cuando se cumpla su condición, incluso fuera de tu turno.



Pasiva
Efecto siempre activo durante la partida, salvo que esté en un Artefacto no equipado.



PV (puntos de victoria)
Quien tenga más PV al final de la partida gana. Cada vez que superes los 100 PV, coloca la ficha de PV correspondiente en tu Tablero de facción.



Unidad
Cualquier Guerrero / Campeón / Señor / Bestia Mítica que controles. Los Asentamientos no son Unidades.



Guerrero
Unidad de tropa básica bajo tu control (no Campeón / Señor / Bestia Mítica).



Señor
Comandante de tu facción; Unidad especial definida también como Héroe (no Campeón / Bestia Mítica / Guerrero). Puede explorar la niebla y moverse de tu reserva a una región costera o con Asentamiento (como desplegado). Equipa Artefactos y permite jugar un Plan de Batalla en su región.



Campeón
Una de las 3 Unidades especiales numeradas que controlas (no Señor / Bestia Mítica / Guerrero). Equipa Artefactos y permite jugar un Plan de Batalla en su región.



Héroe
Específicamente un Señor o un Campeón bajo tu control (no Guerrero / Bestia Mítica).



Bestia Mítica
Criatura de Avalon bajo tu control. Se obtiene al vincularla.



Enemigo
Cualquier icono estándar con un halo puntiagudo se refiere a un componente controlado por otro jugador.

TERMINOLOGÍA

"Define los términos antes de discutir por ellos"

Batalla
Donde dos o más jugadores comparan su fuerza para decidir quién gana en una región.

Puntuar primero
Se logra de dos formas: siendo la única facción con fuerza en una región o ganando su batalla.

Destruir
Si se destruye una Unidad, vuelve a la reserva de su dueño para poder desplegarla después.



Fuerza
Cada icono vale 1 de fuerza. Cada Unidad básica y Asentamiento suma 1 a su región.



Ficha
Ficha de fuerza permanente que da +1 de fuerza a aquello donde se coloque. Su reserva se considera ilimitada.



Carta de iniciativa 1
Cualquier carta de mazo principal con valor de iniciativa 1 (esquina superior izquierda). También existen iconos de iniciativa 2 y 3.



Carta de Movimiento
Carta amarilla del mazo de Movimiento que garantiza tener iconos de mover.



Carta de Despliegue
Carta verde del mazo de Despliegue que garantiza tener iconos de desplegar.



Carta de Asentamiento
Carta azul del mazo de Asentamiento que garantiza tener un icono de asentar.



Carta de Plan de Batalla
Carta roja del mazo de Planes de Batalla; usada junto a cartas de bonificación para fijar el límite de fuerza de las cartas de combate en batalla y dar otros efectos.

Cartas de bonificación
Cartas extra comprometidas con un Plan de Batalla para aumentar su límite de fuerza.

Cartas de combate
Las cartas que robas de cualquier mazo principal en la fase de robo de una batalla. Su suma decide el éxito o fallo del Plan de Batalla y la fuerza que da.



Mover 1 Unidad
Mueve una Unidad de una región a una región adyacente.



Mover un ejército
Mueve tantas Unidades como elijas de una región a una región adyacente.



Mover hacia dentro
Mueve tantas Unidades como elijas de regiones adyacentes a una región objetivo.



Mover aquí
Mueve las Unidades que elijas de regiones adyacentes a la región de esta recompensa.



Mover hacia fuera
Mueve tantas Unidades como elijas de una región a cualquier número de regiones adyacentes.



Desplegar
Despliega de tu reserva tantas Unidades como indique el signo más en una misma región costera o con Asentamiento.



Desplegar 2 Guerreros aquí
Despliega 2 Guerreros en la región donde ganaste esta recompensa (o en la región asentada si vino de un Asentamiento).



Desplegar un Campeón aquí
Despliega un Campeón en la región donde se obtuvo esta recompensa.



Asentamiento
Las regiones se asientan con Asentamientos, que dan un nuevo punto de despliegue y bonos.



Asentar
Coloca un Asentamiento bajo tu control en una región explorada donde tengas fuerza.



Favor
Recompensa que te avanza una casilla en la pista de favor y puede darte otras recompensas.



Estrella
Indica la opción de ganar PV de remontada mediante la pista de favor.



Robar una carta
Roba la carta superior de cualquier mazo principal. Si está vacío, baraja su descarte para formar uno nuevo.



Descartar una carta
Descarta 1 carta de tu mano a su pila de descartes; normalmente para pagar otra carta que juegas.



Reducción de coste
Descarta 1 carta menos de lo habitual al pagar el coste para jugar una carta de tu mano.



Poder de facción
Recurso registrado en una pista de tu Tablero de facción; se gasta para activar habilidades de tu Tablero de facción y Artefactos.



Artefacto
Objeto poderoso equipable a un Señor o Campeón. El Santo Grial y Excalibur lo son.



Excalibur
La obtiene el primer jugador en llegar al final de la pista de favor o quien tenga más favor al inicio de la Fase de Guerra.

Primero
Ser el primero en completar una tarea o estar más avanzado en una pista en casilla distinta de cero. En caso de empate, todos los empatados cuentan como 'primero'.

Más / Mayor
Para cumplirlo, debes tener más de cero del requisito y ser quien tenga más / el mayor. Si dos o más jugadores empatan en el máximo, todos cuentan como quien tiene más / el mayor.

Menos / Menor
Para cumplirlo, debes tener la menor cantidad de ese requisito (incluso cero). Si dos o más jugadores empatan en el mínimo, todos cuentan como quien tiene menos / el menor.

APÉNDICE

"El destino de un reino reside en los detalles más pequeños; no descuides los hilos o el tapiz se deshará."

GLOSARIO DE FACCIONES

Druidas

Líneas ley: Cada línea ley tiene su propia bonificación de asentamiento, que se obtiene al colocarla y en cada Fase de Niebla. El Asentamiento principal no necesita estar en Avalon para obtenerlas, salvo que sea un icono de 'desplegar un Guerrero', que solo se resuelve en el Asentamiento si está en Avalon.

El Antiguo: Cuenta como Bestia Mítica y Asentamiento. Permanece en su región entre temporadas y no puede ser destruido como una Unidad normal. Cuenta para el límite de región de 5 Unidades, pero no para el máximo de Bestias Míticas que puedes poseer.

Caballeros de la Mesa Redonda

'Caballerosidad': Elegir un Campeón es una acción gratuita que puede realizarse cualquier número de veces por turno.

'A las armas': El jugador gana fuerza 'hasta' igualar (sin superar) la del enemigo más fuerte. Es posible ganar solo +1 de fuerza para igualarlo cuando solo hay 1 de diferencia de fuerza. No se puede gastar más de 1 de poder de facción en un mismo uso de esta habilidad.

Arturo y Ginebra: Si los Caballeros de la Mesa Redonda obtienen la ficha del Santo Grial o la de Excalibur, deben asignarla a Ginebra o a Arturo.

Si despliegas o mueves a Arturo y Ginebra juntos a una misma región inexplorada, ambos la exploran juntos, pero solo obtienen una recompensa de exploración.

El jugador de los Caballeros sigue pudiendo explorar solo una vez por turno.

Sir Percival: Si la Bestia Mítica se mueve o despliega a otra región por un efecto 'Al vincular', Sir Percival se despliega en la región donde se reveló la Bestia Mítica, no adonde se mueva o despliegue.

Los Fomorianos

Asentamientos: Las regiones con Asentamientos fomorianos solo cuentan como regiones costeras para los Fomorianos.

'Cambiar la Marea': Al final del turno en que se usa esta habilidad, el marcador de marea continúa en la misma dirección elegida para Cambiar la Marea.

Los Muertos Vivientes

'Altar de Huesos': Los Asentamientos de los Muertos Vivientes obtenidos al ganar una batalla se colocan tras resolver los demás pasos. Si hay un espacio de asentamiento libre, se coloca en él; si no, en cualquier parte de la región. Obtén la recompensa de colocación y la bonificación de asentamiento de forma habitual. Solo pueden tener 1 Asentamiento por región.

'Tierra Corrupta': Al asentar, puedes pagar el coste para asentar una vez adicional con las reglas normales. Debe ser en otra región y no en un espacio de asentamiento con bonificación. Las demás recompensas se obtienen normalmente.

Mordred Ascendido: La habilidad de Mordred no le permite explorar una región inexplorada durante la Fase de Guerra.

GLOSARIO DE BESTIAS MÍTICAS

Telios

La habilidad de Telios se resuelve antes que los efectos de Planes de Batalla.

El Hombre Verde

Puede desplegarse en regiones inexploradas con su habilidad.

El -1 PV se aplica por cada 2 Unidades (redondeando hacia abajo).

El Caballero Verde

No puede portar Artefactos, pero en todo lo demás se trata como una Bestia Mítica Campeón.

Kelpie y Leviatán

Sin importar en qué región se desplieguen, se colocan en el mar (la zona azul entre las regiones costeras y la pista de PV). Se consideran en Avalon, pero en ninguna región concreta. Kelpie no aporta fuerza a ninguna región hasta la batalla en la que se une a una. En cambio, Leviatán suma pasivamente su fuerza a las regiones de su cuadrante durante las Fases de Preparación y de Guerra.

La Bestia Ladradora

Obtiene sus PV adicionales por ganar tras resolverse los demás Planes de Batalla y misiones. Si alguno hace que un Héroe se retire, este no cuenta para el cálculo de PV adicionales.

Trobsar

La carta de Artefacto obtenida por Trobsar puede equiparse al instante a cualquier Héroe con un espacio de artefacto libre; si no, ponla junto a tu Tablero de facción para equiparla en la siguiente Fase de Niebla.

El Ciervo Blanco

La habilidad de El Ciervo Blanco prevalece sobre cualquier Plan de Batalla que la anularía.

PREGUNTAS FRECUENTES

1. ¿Cuándo ocurren los efectos 'Cuando'?

Si un efecto dice 'cuando hagas X, obtén Y', resuelve el resto del efecto que causa X antes de obtener Y.

2. Al cumplir profecías, ¿necesito la cantidad exacta de Unidades/fuerza en esas regiones o al menos esa cantidad?

Al menos esa cantidad. Por ejemplo: si tienes 3 Unidades en una región, cuenta como tener una Unidad allí.

3. ¿Qué exige un requisito de un solo icono de fuerza?

Cuando un efecto pida tener un icono de fuerza en una región, significa que debes tener al menos 1 de fuerza allí.

4. ¿Las condiciones 'si' de una carta (como 'si exploras') se activan por efectos ocurridos antes en el turno (fuera de ella)?

No.

5. ¿Qué significa 'Despliega en cualquier región explorada'?

"Despliega en cualquier región explorada" ignora el requisito de que sea una región costera o con Asentamiento.

6. En batalla, ¿puedo no robar cartas de combate y aun así obtener el efecto de mi Plan de Batalla?

Sí. Es un Plan de Batalla exitoso porque no llegó a 'fallar'.

APÉNDICE / ÍNDICE

"Ten cuidado con tus palabras. Un tintero y una pluma pueden poner el mundo patas arriba."

PREGUNTAS FRECUENTES CONTINUACIÓN

7. ¿Como qué cuentan las regiones inexploradas y sus Unidades?

Las losetas de región no exploradas no tienen tipo de región. Las Unidades y Asentamientos allí sí cuentan como en Avalon para las condiciones de cartas, pero no suman fuerza ni cuentan para requisitos de región específicos. Además, las Unidades allí no pueden salir hasta que la región sea explorada.

8. Algunos Artefactos tienen la pasiva 'En un turno en que elegiste jugar una carta de iniciativa X; ¿incluye Planes de Batalla en Fase de Guerra, cartas de puja o de misión?

No, esto solo se aplica a la carta principal que elegiste jugar en tu turno.

9. ¿Cómo funciona 'No Ceder Terreno' con 'Planes Cuidadosamente Trazados'?

Si ambos Planes de Batalla tienen éxito, ambos efectos se aplican. No Ceder Terreno reduce el límite en 1 y Planes Cuidadosamente Trazados lo aumenta en 1, anulándose entre sí.

10. Si una profecía me exige tener 2 Unidades en 2 regiones, ¿qué significa?

Significa tener al menos 2 Unidades en una región y al menos 2 Unidades en otra que cumplan el criterio.

11. ¿Puedo usar efectos de Artefactos no equipados?

No.

12. ¿Puedo perder PV si no tengo suficientes?

Solo puedes perder PV si tienes suficientes PV que perder. No puedes bajar de 0 PV.

13. ¿Qué pasa si una carta usada para activar un descuento ya tiene otro descuento?

Se aplican ambos descuentos si demuestras que cumpliste los requisitos de ambos.

OFFICIAL AVALON FAQ

Check out the official Avalon FAQ at shadowborne-games.com/avalon-faq

ÍNDICE

A
Acción estándar p.11
Anatomía de carta p.10
Anatomía p.10
Artefacto p.14, p.22
Asentamiento p.12
Asentar p.12
Asimétrico p.5

B
Batalla p.19-22
Batalla sin héroes p.20
Batallas de héroes p.19-21
Batallas deterministas p.5
Bestia Mítica p.15
Bonificación de asentamiento p.9, p.12

C
Caballero Verde p.18
Campeón p.19, p.24
Carta de bonificación p.20
Carta de combate p.21
Cartas de Niebla p.9, p.14
Cómo ganar p.23
Componentes p.4-5
Cuadrante p.24

D
Descartar una carta p.11, p.25
Desempate p.10, p.15, p.22
Desplegar 2 Guerreros aquí p.14
Desplegar p.12
Desplegar un Campeón aquí p.14
Destruir p.25

E
Efectos de temporada p.8
Efectos p.12
El mar p.24
Enemigo p.12, p.24
Estrella p.16
Excalibur p.18
Explorar p.14

F
Fallar (Plan de Batalla) p.21
Fase de Guerra p.18-23
Fase de Niebla p.9
Fase de Preparación p.10-17
Favor p.16
Ficha de fuerza p.25
Fin de la batalla p.22
Fin de la partida p.23
Fin de la temporada p.23
Fin del turno p.17
Fuerza inicial p.20
Fuerza p.19, p.25

G
Ganar p.22
Guerrero p.19, p.24

H
Habilidad de reacción p.11
Habilidad p.11
Hacia (icono) p.24
Héroe p.20, p.24

I
Iconos p.24-25
Índice de contenidos p.3
Iniciativa p.10

L
Límite de Plan de Batalla p.20
Límite de región p.17
Límite p.20

M
Mano p.24
Más / Mayor p.25
Mecanismos de remontada p.5
Menos / Menor p.25
Modos de juego p.5
Mover 1 Unidad p.13
Mover aquí p.14, p.24
Mover hacia dentro p.13
Mover hacia fuera p.13
Mover p.13
Mover un ejército p.13

N
Niebla profunda p.7

O
Objetivo de facción p.17

P
Pasiva p.11
Pista de favor p.6, p.16
Plan de Batalla p.20
Poder de facción p.12
Preguntas frecuentes p.26-27
Preparación p.6-7
Primero p.25
Profecías p.16
Puntos de victoria p.12
Puntuar primero p.19, p.22
Puntuar región p.19, p.22

R
Recompensa de exploración p.14
Reducción de coste p.10
Región central p.24
Región costera p.24
Región de bosque p.24
Región de montaña p.24
Región de río p.24
Región explorada p.13, p.24
Región inexplorada p.13, p.24
Región interior p.24
Región p.24
Región vacía p.24
Reorganizar artefactos p.9
Requisitos p.12
Resolver cartas p.10
Restablecer habilidades p.9
Robar una carta p.25
Ronda p.24

S
Santo Grial p.17
Señor p.13
Simétrico p.5

T
Temporada p.8
Terminología p.24-25
Tipos de carta p.25
Turno p.11

U
Una vez por turno p.11
Unidad p.24

V
Vincular Bestia Mítica p.15

Índice de iconos

- Unidad (p.24)
- Guerrero (p.24)
- Señor (p.13)
- Campeón (p.24)
- Héroe (p.24)
- Enemigo (p.12)
- Fuerza (p.25)
- Asentamiento (p.25)
- Asentar (p.12)
- Habilidad (p.11)
- Reacción (p.11)
- Pasiva (p.11)
- Estrella (p.16)
- Bestia Mítica (p.24)
- Desplegar 1-5 Unidades (p.12)
- Desplegar 2 Guerreros aquí (p.14)
- Desplegar un Campeón aquí (p.14)
- Mover 1 Unidad (p.13)
- Mover un ejército (p.13)
- Mover hacia fuera (p.13)
- Mover hacia dentro (p.13)
- Mover aquí (p.14)
- Robar una carta (p.25)
- Descartar una carta (p.25)
- Reducción de coste (p.10)
- Carta de Movimiento (p.25)
- Carta de Despliegue (p.25)
- Carta de Asentamiento (p.25)
- Carta de Plan de Batalla (p.25)
- Carta de iniciativa 1 (p.25)
- Artefacto (p.25)
- Poder de facción (p.12)
- Favor (p.16)
- Región de bosque (p.24)
- Región de montaña (p.24)
- Región de río (p.24)
- Región costera (p.24)
- Región interior (p.24)
- Región central (p.24)
- Cuadrante (p.24)
- Región explorada (p.13)
- Región inexplorada (p.13)
- Icono 'Hacia' (p.24)
- PV (puntos de victoria) (p.12)

Anverso

Reverso



Cartas de profecía (p.16)

Carta de Despliegue (p.12)

Carta de Movimiento (p.13)

Carta de Asentamiento (p.12)

Carta de Plan de Batalla (p.20)



El Caballero Verde (p.18)

Carta de Excalibur (p.18)

El Santo Grial (p.17)

Carta de Bestia Mítica (p.15)

Reverso

Anverso

Cartas de Artefacto (p.22)