

ARISTeia! CORVUS BELL

AGL: NORMAS BÁSICAS

v 1.1

AGL

INDEX

AGL: NORMAS BÁSICAS	3
AGL: REGLAS DE TORNEO STANDARD.....	6
AGL: REGLAS DE TORNEO OPEN	9
AGL: REGLAS DE LIGA STANDARD	11
AGL: REGLAS DE LIGA OPEN.....	14
LISTA DE PATROCINADORES.....	16

AGL: NORMAS BÁSICAS

Aristeia! Global League (AGL) es el sistema de juego organizado oficial de *Aristeia!*. Este sistema incluye un Ranking Internacional en el que se reflejarán las puntuaciones de todos los participantes.

Hay diferentes formas de participar en el AGL, pero todas comparten las normas básicas establecidas en este documento.

Para que un evento se pueda considerar como Oficial y, por lo tanto, pueda puntuar en el Ranking Internacional, debe cumplir todas las normas establecidas para ese formato.

La normativa del AGL se organiza en dos secciones, aquella relativa a los participantes de los eventos y la que se refiere a los organizadores de esos eventos. Estas normas han sido diseñadas para facilitar la participación y la organización de eventos de *Aristeia!* de una manera común que permita a los miembros de la comunidad de jugadores formar parte de un sistema internacional con reglas comunes a todos, y que resulten lo más equitativas posibles.

LOS PARTICIPANTES DEL EVENTO

Para participar en un evento oficial del AGL, los jugadores deben traer todo el material necesario para jugar sus listas. Eso incluye:

- Miniaturas
- Cartas
- Fichas y marcadores
- Panel de Control
- Dados

La participación en cualquier evento Oficial de *Aristeia!* implica y requiere la aceptación de todas estas normas y las que pueda establecer el Organizador del evento.

DEPORTIVIDAD

El trato con todos los participantes del evento, sean Organizadores, Jugadores o simplemente visitantes, debe ser cordial y amistoso en todo momento. Si un participante crea mal ambiente durante el evento, el Organizador puede sancionarlo y descalificarlo.

Es importante permitir siempre a tu contrincante ver el resultado de las tiradas antes de retirar los dados de la mesa, proporcionar toda la información pública de tu equipo al adversario tantas veces como sea necesario, esperar por si hay alguna reacción al declarar la ejecución de una Acción, etc.

RECUERDA

Ante todo, *Aristeia!* es un juego y los eventos deben ser divertidos para todos.

MINIATURAS

Todas las miniaturas utilizadas por los jugadores deben pertenecer a la gama oficial de *Aristeia!* de Corvus Belli. Se pueden utilizar miniaturas de la gama Infinity (ver epígrafes Proxies y Transformaciones).

PINTURA

Los jugadores pueden pintar o marcar sus miniaturas para identificar al dueño.

PROXIES

No está permitido **bajo ningún concepto** el uso de miniaturas de otras marcas o fabricantes. Está permitido el uso de miniaturas de las gamas de miniaturas de Corvus Belli, dejando siempre claro al contrincante el personaje que representa. La peana no debe exceder, en ningún caso, los límites de una casilla hexagonal del HexaDome.

TRANSFORMACIONES

Se permite el uso de miniaturas transformadas, siempre que la mayor parte o toda la miniatura esté formada por piezas de miniaturas de Corvus Belli y resulte completamente claro qué personaje se está representando. La peana no debe exceder, en ningún caso, los límites de una casilla hexagonal del HexaDome.

CARTAS

Todas las cartas, tanto las de Personaje, como las de Iniciativa y las Tácticas, deben ser las cartas oficiales de *Aristeia!* producidas por Corvus Belli.

Los jugadores pueden utilizar fundas para proteger sus cartas. En el caso de las Tácticas, todas las fundas deben ser idénticas e indistinguibles entre sí.

PROXIES

No está permitido bajo ningún concepto el uso de fotocopias, impresiones caseras, cartas modificadas o cartas producidas por otras marcas o fabricantes.

FICHAS, MARCADORES Y PANELES DE CONTROL

Todos los marcadores y fichas que utilicen los jugadores deben ser los oficiales de *Aristeia!* producidos por Corvus Belli, o por un Partner Autorizado.

PROXIES

No está permitido **bajo ningún concepto** el uso de marcadores o fichas de otras marcas o fabricantes.

MODIFICACIONES

Está permitido marcar las fichas, marcadores y Paneles de Control para identificar al dueño, siempre que la marca no interfiera con el uso correcto del componente según las reglas.

No está permitido bajo ningún concepto el uso de marcadores o fichas personalizadas.

Se permite el uso de Paneles de Control personalizados siempre y cuando los elementos de juego (Banquillo, Enfermería, Puntos de Movimiento, Puntos de Acción, Número de Ronda y la Escaleta) sean claramente distinguibles y tengan las medidas correctas.

DADOS

Todos los dados utilizados por los jugadores deben ser los oficiales de *Aristeia!* producidos por Corvus Belli.

APLICACIÓN OFICIAL: ARISTEIA! TEAM MANAGER

Aunque Corvus Belli pone a disposición de los jugadores una aplicación que simula las tiradas de dados de *Aristeia!* para las partidas informales, no está permitido su uso durante los eventos Oficiales.

PROXIES

No está permitido **bajo ningún concepto** el uso de dados personalizados, modificados o producidos por otras marcas o fabricantes.

MODIFICACIONES

Los jugadores pueden emplear rotuladores indelebles o permanentes para identificar su propiedad, pero no está permitido modificarlos de ninguna otra manera.

MATERIAL DE JUEGO PERDIDO O DANADO

Si un elemento de juego se pierde o resulta dañado durante un evento Oficial de manera que ya no permite el correcto desarrollo de la partida, el jugador debe notificarlo inmediatamente al Organizador, que ampliará un poco el tiempo de partida de ese jugador para darle la oportunidad de encontrar un reemplazo. El jugador podrá emplear cualquier tipo de elemento de juego como sustitución, siempre que eso permita el correcto desarrollo de la partida (por ejemplo, sustituyendo una miniatura de un Personaje por otra que no se esté utilizando en ese momento, pidiendo prestados los dados a su oponente o utilizando una moneda para sustituir a una ficha de Daño). Si el elemento es irreemplazable, el jugador deberá conceder la partida y, si tampoco puede reemplazarlo de manera adecuada para la siguiente ronda, abandonar el evento.

NOMBRES Y LOGOTIPOS DE EQUIPO

Corvus Belli se reserva el derecho de prohibir y/o retirar cualquier nombre de equipo y/o logotipo que considere ofensivo u obsceno.

FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS DE PERSONAJES

Los Equipos deben cumplir las normas descritas en el reglamento de *Aristeia!* y, si las hubiera, las reglas especiales del evento.

Es obligatorio usar el *Aristeia!* Team Manager (disponible totalmente gratis en la página web de *Aristeia!*) para generar y comprobar los Equipos o Alineaciones Iniciales. En caso de que hubiera alguna discrepancia, se aplicará la información disponible en la web oficial para reglas de *Aristeia!* (wiki.aristeiathegame.com).

REGLAS

Se considerarán Reglas Oficiales de juego todas aquellas publicadas por Corvus Belli en la página web oficial para reglas de *Aristeia!* (wiki.aristeiathegame.com).

Son válidas todas las reglas, FAQs y Erratas publicadas hasta una semana antes de la fecha del evento.

LEGALIDAD DE LAS EXPANSIONES

Los Personajes publicados en las expansiones se podrán utilizar durante un evento Oficial a partir del momento en el que aparezcan en la lista publicada en la página web de reglas de *Aristeia!* (wiki.aristeiathegame.com).

EL ORGANIZADOR DEL EVENTO

El Organizador del Evento es la persona, tienda o asociación encargada de montar y dirigir el evento.

Del Organizador se espera que sea un ejemplo de comportamiento para el resto de los participantes, tanto si participa él mismo en el evento como si no.

Todo evento Oficial debe tener exactamente un Organizador.

RESPONSABILIDADES DEL ORGANIZADOR

El Organizador es el responsable de:

- Asegurarse de que los participantes cumplen todas las normas del evento y las reglas del juego.
- Comunicar los resultados del evento a Corvus Belli tal como se establezca en las normas del tipo de evento.

- Asegurarse de que todos los participantes están inscritos en el AGL antes del evento. Si un jugador aún no está inscrito, puede hacerlo accediendo al formulario de registro de la página oficial del AGL (agl.aristeiathegame.com).
- Establecer la duración y los tiempos por partida.
- Gestionar y entregar los premios, en caso de haberlos, así como de comunicar a todos los jugadores, antes de que empiece el evento, cómo se van a distribuir los premios para evitar malentendidos.
- Proporcionar un lugar adecuado para el evento, así como el material necesario para poder celebrarlo:
 - » Una silla por cada participante.
 - » Una mesa de tamaño adecuado para alojar todo el material de juego de una partida por cada dos participantes.
 - » Un tablero de juego, como los incluidos en los kits de torneo, por cada dos participantes.
 - » Algún elemento identificador para las mesas, de manera que los jugadores puedan saber en qué mesa deben jugar en cada momento del evento.
 - » Hojas de control y bolígrafos suficientes para todos los participantes, si son necesarias para el evento.
 - » Toda la documentación de referencia necesaria: Guía de Referencia de la caja básica de Aristeia!, FAQs y Erratas Oficiales, Normas Básicas del AGL (este documento) y las reglas propias del evento, si las hubiera. La versión más actualizada de estos documentos está disponible en la web oficial de reglas de Aristeia!: wiki.aristeiathegame.com

EL ÁRBITRO DEL EVENTO

Durante el evento, el Árbitro es la máxima autoridad en caso de que surjan dudas de reglas. Por dicha razón, se espera del Árbitro que tome decisiones justas y que dedique el tiempo necesario a todos los participantes por igual. Para facilitar su labor, se recomienda a los jugadores el intentar solucionar las dudas con su contrincante de manera amistosa y, solamente si no se llega a un acuerdo, acudir al Árbitro. Una vez se solicita la presencia del Árbitro para resolver una duda, su decisión se considerará inapelable.

Asimismo, el Árbitro, en aquellas situaciones en las que un jugador no cumpla con las bases establecidas por el Organizador, y en caso de ser necesario, podrá establecer la sanción que considere oportuna.

Es habitual que el Árbitro y el Organizador del evento sean la misma persona. En caso de no ser así, el Organizador está tan sujeto como cualquier otro participante al criterio del Árbitro en cuestiones de reglas y de resolución de conflictos.

Es recomendable, pero no obligatorio, que el Árbitro no participe como jugador en el evento, para evitar conflictos de intereses.

RANKINGS

Todos los eventos Oficiales del AGL contabilizan para los Rankings de jugadores de *Aristeia!*.

Los Rankings ordenan a los jugadores en base a la Puntuación AGL resultante de su rendimiento en los eventos Oficiales.

Cada jugador empieza la temporada con una Puntuación AGL de 1000. Según sea su rendimiento en cada evento Oficial del AGL, esa Puntuación subirá o bajará, dependiendo de si el resultado es mejor o peor que el esperado, utilizando el *sistema de puntuación ELO*.

La cantidad en la que se verá modificada la Puntuación AGL del jugador depende del factor K, que varía de diferentes factores detallados a continuación:

Tipo de Evento	Factor K
Interplanetario	38
Regional	36
Standard	32
Open	8

Al final de la temporada se premiará al ganador del Ranking con:

- Plaza asegurada para participar en el VII Interplanetario, incluyendo el hospedaje para los días del evento.
- Trofeo conmemorativo de la Temporada AGL 2.
- Participar en el proceso de diseño de un nuevo personaje de Aristeia!

AGL: REGLAS DE TORNEO STANDARD

NORMAS BÁSICAS

Como evento Oficial, todos los torneos deben cumplir las Normas Básicas del AGL. Este documento tiene preferencia si hay algún conflicto entre lo que se escribe aquí y las Normas Básicas del AGL.

FORMATO DEL EVENTO

Este es el formato básico de torneo para el AGL. En este formato se enfrentan 4 o más jugadores en 3 o más Rondas de Torneo, jugando partidas de I contra I.

ALINEACIÓN INICIAL

Cada jugador debe formar una Alineación Inicial antes del torneo. El jugador no podrá utilizar ningún Personaje que no aparezca en esta Alineación Inicial a lo largo de este torneo.

Hay diferentes maneras de elegir la Alineación Inicial, dependiendo de los Mods de Torneo que haya elegido el Organizador. Más información en 'Mods de Torneo', más abajo.

ELECCIÓN DEL PATROCINADOR

Cada jugador debe elegir un Patrocinador de entre los que tenga disponibles antes del Torneo. Todos los jugadores tienen acceso a los dos Patrocinadores Básicos, y pueden desbloquear los Patrocinadores Especiales como premio por su desempeño en los eventos oficiales de Aristeia!

Los jugadores sólo pueden elegir un Patrocinador Especial si han conseguido desbloquearlo en su perfil AGL y cumplen con los requisitos impuestos por el propio Patrocinador.

Los jugadores **no pueden** cambiar de Patrocinador durante el Torneo.

HOJA DE CONTROL DE TORNEO

Al inicio del evento, cada jugador recibe una Hoja de Control de Torneo. En esa Hoja debe anotar su nombre, su Corvus PIN, su Patrocinador y sus Personajes iniciales.

Durante el torneo, el jugador deberá usar esa hoja para apuntar los resultados al final de cada Ronda de Torneo. Además, en esta hoja se debe anotar la composición del equipo y del mazo de Tácticas de cada Ronda para poder mostrarlas al contrincante o al Organizador cuando sea necesario.

NÚMERO DE RONDAS DE TORNEO

El número de Rondas del torneo dependerá de la cantidad de participantes, tal como se muestra en esta tabla:

Participantes	Rondas de Torneo
4-8	3
9-16	4
17+	5

Este número de Rondas de Torneo es una sugerencia. El Organizador puede decidir variarlo, aunque nunca deberían ser menos de 3.

CLASIFICACIÓN DURANTE EL TORNEO

Durante un torneo, la clasificación se determina en función de los llamados **Puntos de Torneo**.

Los *Puntos de Torneo* totales obtenidos en una partida dependerán de la diferencia de *Puntos de Victoria* conseguidos durante la partida por ambos jugadores, dando como resultado la cantidad de puntos tal como se muestra en la siguiente tabla:

Tipo de Victoria	Puntos de Torneo	Diferencia de Puntos de Victoria
Victoria Total	3	Diferencia de 5 o más Puntos de Victoria.
Victoria	2	Diferencia de 4 o menos Puntos de Victoria.
Empate	1	Diferencia de 0 Puntos de Victoria.
Derrota	0	Diferencia negativa de Puntos de Victoria.

NOTA: Si ambos jugadores obtuvieron la misma cantidad de *Puntos de Victoria* al finalizar un escenario, el jugador que ganó más Frags será el vencedor y contará como Victoria. Si ambos obtuvieron la misma cantidad de *Puntos de Victoria* y Frags, entonces será un Empate definitivo.

Ejemplo 1: el Jugador A consigue 7 *Puntos de Victoria* durante la misión de esta Ronda de Torneo mientras que el Jugador B obtiene 3 *Puntos de Victoria*. Por tanto, el Jugador A obtiene una Victoria, por tener una diferencia de 4 *Puntos de Victoria* (7-3= 4) y el Jugador B una Derrota, por tener una diferencia de *Puntos de Victoria* negativa (3-7= -4).

Ejemplo 2: Tanto el Jugador A como el B consiguen ambos 7 *Puntos de Victoria*. El Jugador A hizo 5 Frags mientras que el Jugador B sólo hizo 3. El Jugador A es el vencedor de este cruce y ganará 2 *Puntos de Torneo* por Victoria.

Ejemplo 3: Tanto el Jugador A como el B consiguen ambos *7 Puntos de Victoria*. Además, tanto el Jugador A como el B hicieron 4 Frags. Como no hay forma de decidir un ganador, el resultado se considera un Empate, y ambos Jugadores ganan 1 *Punto de Torneo*.

CLASIFICACIÓN FINAL

Una vez terminado el torneo, el Organizador ordena a los jugadores según la cantidad total de *Puntos de Torneo* acumulados que hayan conseguido, de mayor a menor.

El ganador del torneo es el jugador con la mayor cantidad total de *Puntos de Torneo* acumulados.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados en la misma posición, se ordenarán según la cantidad de *Puntos de Victoria* acumulados a lo largo del torneo.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de *Puntos de Victoria*, se ordenarán según la cantidad de *Frag*s.

En caso de que vuelva a producirse un empate, se ordenarán según la suma de los *Puntos de Victoria* de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado en este torneo.

EMPAREJAMIENTOS

En la primera Ronda de Torneo, los emparejamientos serán aleatorios.

A partir de la segunda Ronda de Torneo se ordenará a los jugadores según los *Puntos de Torneo* acumulados. A continuación, se contabilizarán los *Puntos de Victoria* acumulados para desempatar a los jugadores que posean la misma cantidad de *Puntos de Torneo*. En caso de mantenerse el empate, entonces dichos jugadores se ordenarán por cantidad de *Frag*s obtenidos. Hecho esto, se enfrentará al primero con el segundo, al tercero con el cuarto y así sucesivamente.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de *Puntos de Torneo*, *Puntos de Victoria* y de *Frag*s, se ordenarán según la suma de los *Puntos de Victoria* de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado en este torneo.

JUGADORES IMPARES (BYES)

Si el número de jugadores del torneo es impar, cada ronda habrá un participante que tendrá que esperar a jugar en la siguiente Ronda de Torneo. A eso se le llama "recibir un Bye". Esto implica recibir una *Victoria* (2 *Puntos de Torneo*), 0 *Puntos de Victoria* y 0 *Frag*s.

El Organizador debe asegurarse de que bajo ninguna circunstancia haya un jugador que reciba dos veces un Bye en el mismo torneo.

En la primera Ronda de Torneo se determina de manera aleatoria qué el jugador es el que recibe el Bye.

En las siguientes Rondas de Torneo será el jugador que se encuentre en la última posición el que reciba el Bye, siempre y cuando no haya recibido un Bye con anterioridad. En caso de producirse esta circunstancia, el Bye se asignará al jugador que se encuentre en la posición inmediatamente superior. Si se vuelve a producir esta situación, se repetirá el proceso hasta encontrar un jugador al que no se le haya asignado un Bye.

El jugador que recibe el Bye debe anotarlo en su Hoja de Control de Torneo.

Una vez finalizada la última Ronda de Torneo, cada jugador que haya recibido un Bye sigue estos pasos:

1. Suma todos los *Puntos de Victoria* que ha conseguido durante el torneo.
2. Multiplica el total por el número de Rondas del torneo.
3. Divide el total entre el número de Rondas de Torneo que ha jugado (debería ser 1 menos que el total de Rondas del torneo), redondeando hacia arriba.

El resultado obtenido serán los *Puntos de Victoria* totales al final del torneo para ese jugador.

En caso de empate, se repite el proceso con los *Frag*s.

FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

Cada jugador deberá presentar una Alineación Inicial de cuatro u ocho Personajes para el evento, dependiendo de los Mods de Torneo elegidos por el Organizador.

Cada jugador debe llevar dos copias impresas de la lista. Una de esas copias deberá entregársela al Organizador antes del evento.

ELECCIÓN DEL EQUIPO AL INICIO DE CADA RONDA DE TORNEO

Una vez los jugadores han sido emparejados para empezar una Ronda de Torneo y se les ha anunciado qué Escenario van a jugar, deben formar sus Equipos a partir de sus Listas de Personajes iniciales. Para formar los equipos, los jugadores seguirán los siguientes pasos:

1. Elegir al Jugador Inicial. Los jugadores determinan al azar, lanzando una moneda, quién de los dos será el jugador A. El otro jugador será el B.
2. El jugador A elige un Personaje de su Lista de Personajes iniciales.
3. El jugador B elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.
4. El jugador A elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.
5. El jugador B elige dos Personaje de su Lista de Personajes iniciales.
6. El jugador A elige un Personaje de su Lista de Personajes iniciales.

FORMAR LOS MAZOS

Una vez formados los dos equipos, los jugadores eligen **en secreto** dos Tácticas de cada uno de sus Personajes elegidos para formar el Mazo de 18 Tácticas.

TEMPORADA 2

Durante la Temporada 2 se aplican las siguientes reglas:

PRIMERA SANGRE

Únicamente un Jugador puede conseguir la Primera Sangre. Al final del escenario, y sólo en el caso de estar empatados a Puntos de Victoria y fichas de Frag, se concederá la victoria al jugador con la Primera Sangre.

- El primer Jugador que envíe a un Personaje Enemigo a la Enfermería se apuntará la Primera Sangre.
- La Primera Sangre permite robar una Táctica adicional.
- En el caso de ir a la Enfermería dos Personajes rivales durante la misma Activación, se apuntará la Primera Sangre el Jugador Activo.

ÉXITO CRÍTICO

Uno de los posibles resultados del dado rojo es el Éxito Crítico, representado por .

En una Tirada Enfrentada, este éxito **no puede** ser anulado por ningún resultado de  de la Tirada del oponente.

La única manera de anular un  es empleando un  para retirar el dado en el que se ha obtenido ese resultado.

Al inicio de los Cambios de la Tirada, cada  añade un  al total de Símbolos obtenidos.

Si se decide emplear un  para jugar un Cambio, este resultado contará como .

MODS DE TORNEO

Hay cinco Mods de Torneo disponibles para los Organizadores, que pueden elegir emplear más de uno al mismo tiempo, siempre y cuando el Mod elegido no especifique alguna incompatibilidad.

MOD REINA KOORIE

La Alineación Inicial consta de ocho Personajes. Al inicio de cada Ronda del Torneo, después de elegir al Jugador Inicial, los jugadores vetan un Personaje de la Alineación Inicial de su rival antes de formar los Equipos:

1. El jugador A veta un Personaje de la Lista de Personajes iniciales del jugador B.
2. El jugador B veta un Personaje de la Lista de Personajes

iniciales del jugador A.

Una vez ambos jugadores han elegido y vetado un Personaje de la Alineación Inicial de su rival, se escogen los Personajes tal como se describe en la sección "Formación de los Equipos" más arriba.

MOD ZLAVIN

La Alineación Inicial consta de ocho Personajes. Al inicio de cada Ronda de Torneo, a la hora de formar sus Equipos, los jugadores bloquean los Personajes que escogen, de manera que ya no están disponibles para su rival.

MOD CARANO

Este Mod de Torneo no es compatible con ningún otro Mod. La Alineación Inicial consta de cuatro Personajes. Los jugadores **no pueden** cambiar los Personajes elegidos para formar sus Equipos en todo el Torneo. Aún así, pueden cambiar las Tácticas elegidas para formar sus mazos al inicio de cada Ronda del Torneo.

MOD CIRCUITO AGL

El Organizador escoge un único estadio en el que se celebrará el evento. Cada estadio ofrece un efecto o regla de juego disponible para todos los Jugadores del evento en cada Ronda de Torneo:

STADION TUNGUSKA / NÓMADAS

Todos los Personajes ganan 1 Punto de Movimiento al Inicio de la Fase de Acciones de su Activación.

SAIF TRADERS / HAQQISLAM

Todos los Personajes tienen acceso al Cambio general:

 : Elimina una ficha de Estado que tengas asignada.

OMADON ARENA / NEOTERRA

Una vez por Ronda, los Jugadores pueden repetir el lanzamiento de cualquier número de dados de una Tirada en los que no se haya obtenido ningún Símbolo.

SHAOSHANG-T (ESTADIO DE SHAOSHANG) / YU JING

Todos los Personajes tienen acceso al Cambio general:

 : Roba 1 Táctica.

MOD FINAL BOSS (SEMY 2.0.)

FORMAR LOS EQUIPOS

La Alineación inicial consta de ocho Personajes. Al inicio de cada Ronda de Torneo, cada jugador conforma un equipo de seis Personajes. El sistema de selección queda de la siguiente forma:

1. Elegir al Jugador Inicial. Los jugadores determinan al azar, lanzando una moneda, quién de los dos será el jugador A. El otro jugador será el B.
2. El jugador A elige un Personaje de su Lista de Personajes iniciales.
3. El jugador B elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.
4. El jugador A elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.
5. El jugador B elige dos Personaje de su Lista de Personajes iniciales.
6. El jugador A elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.
7. El jugador B elige dos Personaje de su Lista de Personajes iniciales.
8. El jugador A elige un Personaje de su Lista de Personajes iniciales.

ZONA DE RESERVA

Cada Jugador designará una zona junto a su Panel de Control en la que colocará las miniaturas y cartas de Personaje e Iniciativa de los Personajes de su Equipo que no estén en juego en cada momento.

UNDERDOG

Para decidir el Underdog, cada jugador suma las ♦ Iniciativas de sus seis Personajes.

FORMAR EL MAZO DE TÁCTICAS

Los mazos de Tácticas siguen siendo de 18 Tácticas, compuestos por las 10 Tácticas Generales (009 a 018) y 8 Tácticas procedentes de los Personajes seleccionados, con la restricción de que cada Personaje no puede aportar más de 2 Tácticas al mazo. Es posible, por tanto, seleccionar un Personaje y que éste no aporte Tácticas al mazo.

DESPLIEGUE

Los jugadores despliegan como indique el escenario, dejando dos Personajes sin desplegar. Estos Personajes se convierten en los reservas al finalizar el Despliegue. Las miniaturas y las cartas de Personaje e Iniciativa de los Personajes reservas se colocan en la Zona de Reserva.

SUSTITUCIONES

Al inicio del Paso de Nanotratamiento, durante la Fase de Recuperación de cada Ronda, los Jugadores pueden intercambiar cualquier número de Personajes en Zona de Reserva por Personajes que estén en la Enfermería.

Cuando un Personaje de la Zona de Reserva reemplaza a otro en Enfermería, intercambia sus miniaturas, así como sus cartas de Personaje e Iniciativa. La carta de Iniciativa del Personaje entrante se coloca boca arriba en la Escaleta en la misma posición que la del Personaje saliente.

Los Personajes entrantes recibirán, por tanto, el Estado -2 ⚡ al pasar a Banquillo durante este Paso.

PEDIR EL CAMBIO

Una vez por Ronda, los Jugadores pueden sustituir voluntariamente a uno de los Personajes de su Equipo al final de la fase de estados de su activación y que estén en el HexaDome para intercambiarlo por alguno de los que tengan en Zona de Reserva. No se puede sustituir a un Personaje si está en Contacto con un Enemigo.

Pasos a seguir para sustituir a un Personaje por otro en Zona de Reserva:

1. Coloca al Personaje sustituido en la Zona de Reserva.
2. Retira todas las fichas de Estado, Heridas y Marcadores de la carta de Personaje.
3. Retira de otros Personajes las fichas de Provocado del Personaje sustituido.
4. Retira todas las fichas de Humo del Personaje sustituido que hubiese en el HexaDome.
5. El rival roba una Táctica.
6. El rival gana los mismos Puntos de Victoria que el escenario otorgue por enviar Personajes a la Enfermería.
7. Selecciona un Personaje de la Zona de Reserva y colócalo en la Enfermería.
8. Intercambia las cartas de Personaje e Iniciativa del Personaje sustituido por las del Personaje que entra en juego en su lugar.

ESCENARIOS

El Organizador debe escoger para cada Ronda de Torneo uno de los Escenarios Oficiales del AGL. El Organizador debe anunciar qué escenarios se incluirán en el evento en el mismo momento en el que anuncie el torneo para permitir a los participantes tenerlos en cuenta a la hora de hacer sus listas de Personajes iniciales.

PUNTUACIÓN AGL

Cada jugador verá modificada su Puntuación AGL dependiendo del resultado de cada Ronda en el torneo. La Puntuación AGL del jugador se verá modificada en función del factor K, que varía según los diferentes factores detallados en las Normas Básicas del AGL.

REPORTAR LOS RESULTADOS

Para que los resultados del torneo se incluyan en el Ranking AGL, es necesario reportarlos mediante el Gestor de Eventos Oficial, accediendo al siguiente enlace: agl.aristeiathegame.com

Si hay cualquier problema durante el proceso, se puede contactar con nosotros en la dirección de email **agl@corvusbelli.com**

AGL: REGLAS DE TORNEO OPEN

NORMAS BÁSICAS

Como evento Oficial, todos los torneos deben cumplir las Normas Básicas del AGL. Este documento tiene preferencia si hay algún conflicto entre lo que se escribe aquí y las Normas Básicas del AGL.

FORMATO DEL EVENTO

Este formato está pensado para torneos informales del AGL. En este formato se enfrentan 4 o más jugadores en 1 o más Rondas de Torneo, jugando partidas de 1 contra 1.

HOJA DE CONTROL DE TORNEO

Al inicio del evento, cada jugador recibe una Hoja de Control de Torneo. En esa Hoja debe anotar su nombre, su Corvus PIN, su Patrocinador (si lo hubiera) y sus Personajes iniciales (si los hubiera).

Durante el torneo, el jugador deberá usar esa hoja para apuntar los resultados al final de cada Ronda de Torneo. Además, en esta hoja se debe anotar la composición del equipo y del mazo de Tácticas de cada Ronda.

NÚMERO DE RONDAS DE TORNEO

El número de Rondas del torneo dependerá de la cantidad de participantes, tal como se muestra en esta tabla:

Participantes	Rondas de Torneo
4-8	3
9-16	4
17+	5

Este número de Rondas de Torneo es una sugerencia. El Organizador puede decidir variarlo.

CLASIFICACIÓN DURANTE EL TORNEO

Durante un torneo, la clasificación se determina en función de los llamados **Puntos de Torneo**.

Los Puntos de Torneo totales obtenidos en una partida dependerán de la diferencia de Puntos de Victoria conseguidos durante la partida por ambos jugadores, dando como resultado la cantidad de puntos tal como se muestra en la siguiente tabla:

Tipo de Victoria	Puntos de Torneo	Diferencia de Puntos de Victoria
Victoria Total	3	Diferencia de 5 o más Puntos de Victoria.
Victoria	2	Diferencia de 4 o menos Puntos de Victoria.
Empate	1	Diferencia de 0 Puntos de Victoria.
Derrota	0	Diferencia negativa de Puntos de Victoria.

Por ejemplo, el Jugador A consigue 7 Puntos de Victoria durante la misión de esta Ronda de Torneo mientras que el Jugador B obtiene 3 Puntos de Victoria. Por tanto, el Jugador A obtiene una Victoria, por tener una diferencia de 4 Puntos de Victoria ($7-3=4$) y el Jugador B una Derrota, por tener una diferencia de Puntos de Victoria negativa ($3-7=-4$).

CLASIFICACIÓN FINAL

Una vez terminado el torneo, el Organizador ordena a los jugadores según la cantidad total de Puntos de Torneo acumulados que hayan conseguido, de mayor a menor.

El ganador del torneo es el jugador con la mayor cantidad total de Puntos de Torneo acumulados.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados en la misma posición, se ordenarán según la cantidad de Puntos de Victoria acumulados a lo largo del torneo.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de Puntos de Victoria, se ordenarán según la cantidad de Frags.

En caso de que vuelva a producirse un empate, se ordenarán según la suma de los Puntos de Victoria de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado en este torneo.

EMPAREJAMIENTOS

En la primera Ronda de Torneo, los emparejamientos serán aleatorios.

A partir de la segunda Ronda de Torneo se ordenará a los jugadores según los Puntos de Torneo acumulados. A continuación, se contabilizarán los Puntos de Victoria acumulados para desempatar a los jugadores que posean la misma cantidad de Puntos de Torneo. En caso de mantenerse el empate, entonces dichos jugadores se ordenarán por cantidad de Frags obtenidos. Hecho esto, se enfrentará al primero con el segundo, al tercero con el cuarto y así sucesivamente.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de Puntos de Torneo, Puntos de Victoria y de Frags, se ordenarán según la suma de los Puntos de Victoria de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado en este torneo.

JUGADORES IMPARES (BYES)

Si el número de jugadores del torneo es impar, cada ronda habrá un participante que tendrá que esperar a jugar en la siguiente Ronda de Torneo. A eso se le llama "recibir un Bye". Esto implica recibir una Victoria (2 Puntos de Torneo), 0 Puntos de Victoria y 0 Frags.

El Organizador debe asegurarse de que bajo ninguna circunstancia haya un jugador que reciba dos veces un Bye en el mismo torneo.

En la primera Ronda de Torneo se determina de manera aleatoria qué el jugador es el que recibe el Bye.

En las siguientes Rondas de Torneo será el jugador que se encuentre en la última posición el que reciba el Bye, siempre y cuando no haya recibido un Bye con anterioridad. En caso de producirse esta circunstancia, el Bye se asignará al jugador que se encuentre en la posición inmediatamente superior. Si se vuelve a producir esta situación, se repetirá el proceso hasta encontrar un jugador al que no se le haya asignado un Bye.

El jugador que recibe el Bye debe anotarlo en su Hoja de Control de Torneo.

Una vez finalizada la última Ronda de Torneo, cada jugador que haya recibido un Bye sigue estos pasos:

- Suma todos los Puntos de Victoria que ha conseguido durante el torneo.
- Multiplica el total por el número de Rondas del torneo.
- Divide el total entre el número de Rondas de Torneo que ha jugado (debería ser 1 menos que el total de Rondas del torneo), redondeando hacia arriba.

El resultado obtenido serán los Puntos de Victoria totales al final del torneo para ese jugador.

En caso de empate, se repite el proceso con los Frags.

FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

El Organizador puede decidir cualquier formato para la formación de las listas de Personajes, siempre que se cumplan las reglas de formación de equipos del reglamento de Aristeia!

ESCENARIOS

El Organizador debe escoger para cada Ronda de Torneo un Escenario Oficial o inventado. El Organizador debe anunciar qué escenarios se incluirán en el evento en el mismo momento en el que anuncie el torneo para permitir a los participantes tenerlos en cuenta a la hora de hacer sus listas de Personajes iniciales. En el caso de los escenarios inventados, el Organizador debe publicar los detalles de cada escenario en el anuncio del evento.

PUNTUACIÓN AGL

Cada jugador verá modificada su Puntuación AGL dependiendo del resultado de cada Ronda en el torneo. La Puntuación AGL del jugador se verá modificada en función del factor K, que varía según los diferentes factores detallados en las Normas Básicas del AGL.

REPORTAR LOS RESULTADOS

Para que los resultados del torneo se incluyan en el Ranking AGL, es necesario reportarlos mediante el Gestor de Eventos Oficial, accediendo al siguiente enlace: agl.aristeiathegame.com

Si hay cualquier problema durante el proceso, se puede contactar con nosotros en la dirección de email agl@corvusbelli.com

AGL: REGLAS DE LIGA STANDARD

NORMAS BÁSICAS

Como evento Oficial, todos las Ligas deben cumplir las Normas Básicas del AGL. Este documento tiene preferencia si hay algún conflicto entre lo que se escribe aquí y las Normas Básicas del AGL.

FORMATO DEL EVENTO

Este es el formato básico de Liga para el AGL. En este formato se enfrentan 4 o más jugadores en 3 o más Rondas de Liga, jugando partidas de I contra I.

ALINEACIÓN INICIAL

Cada jugador debe formar una Alineación Inicial antes de la Liga. El jugador no podrá utilizar ningún Personaje que no aparezca en esta Alineación Inicial a lo largo de este Liga.

Hay diferentes maneras de elegir la Alineación Inicial, dependiendo de los Mods de Liga que haya elegido el Organizador. Más información en 'Mods de Liga', más abajo.

ELECCIÓN DEL PATROCINADOR

Cada jugador debe elegir un Patrocinador de entre los que tenga disponibles antes de la Liga. Todos los jugadores tienen acceso a los dos Patrocinadores Básicos, y pueden desbloquear los Patrocinadores Especiales como premio por su desempeño en los eventos oficiales de Aristeia!

Los jugadores sólo pueden elegir un Patrocinador Especial si han conseguido desbloquearlo en su perfil AGL y cumplen con los requisitos impuestos por el propio Patrocinador.

Los jugadores **no pueden** cambiar de Patrocinador durante la Liga.

HOJA DE CONTROL DE LIGA

Al inicio del evento, cada jugador recibe una Hoja de Control de Liga. En esa Hoja debe anotar su nombre, su Corvus PIN, su Patrocinador y sus Personajes iniciales.

Durante la Liga, el jugador deberá usar esa hoja para apuntar los resultados al final de cada Ronda de Liga. Además, en esta hoja se debe anotar la composición del equipo y del mazo de Tácticas de cada Ronda para poder mostrarlas al contrincante o al Organizador cuando sea necesario.

NÚMERO DE RONDAS DE LIGA

El número de Rondas de la Liga dependerá de la cantidad de participantes, tal como se muestra en esta tabla:

Participantes	Rondas de Torneo
4-8	3
9-16	4
17+	5

Este número de Rondas de Liga es una sugerencia. El Organizador puede decidir variarlo, aunque nunca deberían ser menos de 3.

CLASIFICACIÓN DURANTE EL LIGA

Durante una Liga, la clasificación se determina en función de los llamados **Puntos de Liga**.

Los *Puntos de Liga* totales obtenidos en una partida dependerán de la diferencia de *Puntos de Victoria* conseguidos durante la partida por ambos jugadores, dando como resultado la cantidad de puntos tal como se muestra en la siguiente tabla:

Tipo de Victoria	Puntos de Liga	Diferencia de Puntos de Victoria
Victoria Total	3	Diferencia de 5 o más Puntos de Victoria.
Victoria	2	Diferencia de 4 o menos Puntos de Victoria.
Empate	1	Diferencia de 0 Puntos de Victoria.
Derrota	0	Diferencia negativa de Puntos de Victoria.

Por ejemplo, el Jugador A consigue 7 *Puntos de Victoria* durante la misión de esta Ronda de Liga mientras que el Jugador B obtiene 3 *Puntos de Victoria*. Por tanto, el Jugador A obtiene una Victoria, por tener una diferencia de 4 *Puntos de Victoria* (7-3= 4) y el Jugador B una Derrota, por tener una diferencia de *Puntos de Victoria* negativa (3-7= -4).

CLASIFICACIÓN FINAL

Una vez terminada la Liga, el Organizador ordena a los jugadores según la cantidad total de *Puntos de Liga* acumulados que hayan conseguido, de mayor a menor.

El ganador del Liga es el jugador con la mayor cantidad total de *Puntos de Liga* acumulados.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados en la misma posición, se ordenarán según la cantidad de *Puntos de Victoria* acumulados a lo largo de la Liga.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de *Puntos de Victoria*, se ordenarán según la cantidad de *Frag*s.

En caso de que vuelva a producirse un empate, se ordenarán según la suma de los *Puntos de Victoria* de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado en esta Liga.

EMPAREJAMIENTOS

En la primera Ronda de Liga, los emparejamientos serán aleatorios.

A partir de la segunda Ronda de Liga se ordenará a los jugadores según los *Puntos de Liga* acumulados. A continuación, se contabilizarán los *Puntos de Victoria* acumulados para desempatar a los jugadores que posean la misma cantidad de *Puntos de Liga*. En caso de mantenerse el empate, entonces dichos jugadores se ordenarán por cantidad de *Frag*s obtenidos. Hecho esto, se enfrentará al primero con el segundo, al tercero con el cuarto y así sucesivamente.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de *Puntos de Liga*, *Puntos de Victoria* y de *Frag*s, se ordenarán según la suma de los *Puntos de Victoria* de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado en esta Liga.

JUGADORES IMPARES (BYES)

Si el número de jugadores de la Liga es impar, cada ronda habrá un participante que tendrá que esperar a jugar en la siguiente Ronda de Liga. A eso se le llama "recibir un Bye". Esto implica recibir una Victoria (2 *Puntos de Liga*), 0 *Puntos de Victoria* y 0 *Frag*s.

El Organizador debe asegurarse de que bajo ninguna circunstancia haya un jugador que reciba dos veces un Bye en la misma Liga.

En la primera Ronda de Liga se determina de manera aleatoria qué el jugador es el que recibe el Bye.

En las siguientes Rondas de Liga será el jugador que se encuentre en la última posición el que reciba el Bye, siempre y cuando no haya recibido un Bye con anterioridad. En caso de producirse esta circunstancia, el Bye se asignará al jugador que se encuentre en la posición inmediatamente superior. Si se vuelve a producir esta situación, se repetirá el proceso hasta encontrar un jugador al que no se le haya asignado un Bye.

El jugador que recibe el Bye debe anotarlo en su Hoja de Control de Liga.

Una vez finalizada la última Ronda de Liga, cada jugador que haya recibido un Bye sigue estos pasos:

1. Suma todos los *Puntos de Victoria* que ha conseguido durante la Liga.
2. Multiplica el total por el número de Rondas de la Liga.
3. Divide el total entre el número de Rondas de Liga que ha jugado (debería ser 1 menos que el total de Rondas de la Liga), redondeando hacia arriba.

El resultado obtenido serán los *Puntos de Victoria* totales al final de la Liga para ese jugador.

En caso de empate, se repite el proceso con los *Frag*s.

FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

Cada jugador deberá presentar una Alineación Inicial de cuatro u ocho Personajes para el evento, dependiendo de los Mods de Liga elegidos por el Organizador.

Cada jugador debe llevar dos copias impresas de la lista. Una de esas copias deberá entregársela al Organizador antes del evento.

ELECCIÓN DEL EQUIPO AL INICIO DE CADA RONDA DE LIGA

Una vez los jugadores han sido emparejados para empezar una Ronda de Liga y se les ha anunciado qué Escenario van a jugar, deben formar sus Equipos a partir de sus Listas de Personajes iniciales. Para formar los equipos, los jugadores seguirán los siguientes pasos:

1. Elegir al Jugador Inicial. Los jugadores determinan al azar, lanzando una moneda, quién de los dos será el jugador A. El otro jugador será el B.
2. El jugador A elige un Personaje de su Lista de Personajes iniciales.
3. El jugador B elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.
4. El jugador A elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.
5. El jugador B elige dos Personaje de su Lista de Personajes iniciales.
6. El jugador A elige un Personaje de su Lista de Personajes iniciales.

FORMAR LOS MAZOS

Una vez formados los dos equipos, los jugadores eligen **en secreto** dos Tácticas de cada uno de sus Personajes elegidos para formar el Mazo de 18 Tácticas.

TEMPORADA 2

Durante la Temporada 2 se aplican las siguientes reglas:

PRIMERA SANGRE

Únicamente un Jugador puede conseguir la Primera Sangre. Al final del escenario, y sólo en el caso de estar empatados a Puntos de Victoria y fichas de Frag, se concederá la victoria al jugador con la Primera Sangre.

- El primer Jugador que envíe a un Personaje Enemigo a la Enfermería se apuntará la Primera Sangre.
- La Primera Sangre permite robar una Táctica adicional.
- En el caso de ir a la Enfermería dos Personajes rivales durante la misma Activación, se apuntará la Primera Sangre el Jugador Activo.

ÉXITO CRÍTICO

Uno de los posibles resultados del dado rojo es el Éxito Crítico, representado por .

En una Tirada Enfrentada, este éxito **no puede** ser anulado por ningún resultado de  de la Tirada del oponente.

La única manera de anular un  es empleando un  para retirar el dado en el que se ha obtenido ese resultado.

Al inicio de los Cambios de la Tirada, cada  añade un  al total de Símbolos obtenidos.

Si se decide emplear un  para jugar un Cambio, este resultado contará como .

MODS DE TORNEO

Hay cinco Mods de Torneo disponibles para los Organizadores, que pueden elegir emplear más de uno al mismo tiempo, siempre y cuando el Mod elegido no especifique alguna incompatibilidad.

MOD REINA KOORIE

La Alineación Inicial consta de ocho Personajes. Al inicio de cada Ronda del Torneo, después de elegir al Jugador Inicial, los jugadores vetan un Personaje de la Alineación Inicial de su rival antes de formar los Equipos:

1. El jugador A veta un Personaje de la Lista de Personajes iniciales del jugador B.
2. El jugador B veta un Personaje de la Lista de Personajes iniciales del jugador A.

Una vez ambos jugadores han elegido y vetado un Personaje de la Alineación Inicial de su rival, se escogen los Personajes tal como se describe en la sección "Formación de los Equipos" más arriba.

MOD ZLAVIN

La Alineación Inicial consta de ocho Personajes. Al inicio de cada Ronda de Torneo, a la hora de formar sus Equipos, los jugadores bloquean los Personajes que escogen, de manera que ya no están disponibles para su rival.

MOD CARANO

Este Mod de Torneo no es compatible con ningún otro Mod. La Alineación Inicial consta de cuatro Personajes. Los jugadores **no pueden** cambiar los Personajes elegidos para formar sus Equipos en todo el Torneo. Aún así, pueden cambiar las Tácticas elegidas para formar sus mazos al inicio de cada Ronda del Torneo.

MOD CIRCUITO AGL

El Organizador escoge un único estadio en el que se celebrará el evento. Cada estadio ofrece un efecto o regla de juego disponible para todos los Jugadores del evento en cada Ronda de Torneo:

STADION TUNGUSKA / NÓMADAS

Todos los Personajes ganan 1 Punto de Movimiento al Inicio de la Fase de Acciones de su Activación.

SAIF TRADERS / HAQQISLAM

Todos los Personajes tienen acceso al Cambio general:

 : Elimina una ficha de Estado que tengas asignada.

OMADON ARENA / NEOTERRA

Una vez por Ronda, los Jugadores pueden repetir el lanzamiento de cualquier número de dados de una Tirada en los que no se haya obtenido ningún Símbolo.

SHAOSHANG-T (ESTADIO DE SHAOSHANG) / YU JING

Todos los Personajes tienen acceso al Cambio general:

 : Roba 1 Táctica.

MOD FINAL BOSS (SEMY 2.0.)

FORMAR LOS EQUIPOS

La Alineación inicial consta de ocho Personajes. Al inicio de cada Ronda de Torneo, cada jugador conforma un equipo de seis Personajes. El sistema de selección queda de la siguiente forma:

1. Elegir al Jugador Inicial. Los jugadores determinan al azar, lanzando una moneda, quién de los dos será el jugador A. El otro jugador será el B.
2. El jugador A elige un Personaje de su Lista de Personajes iniciales.
3. El jugador B elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.
4. El jugador A elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.
5. El jugador B elige dos Personaje de su Lista de Personajes iniciales.
6. El jugador A elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.
7. El jugador B elige dos Personaje de su Lista de Personajes iniciales.
8. El jugador A elige un Personaje de su Lista de Personajes iniciales.

ZONA DE RESERVA

Cada Jugador designará una zona junto a su Panel de Control en la que colocará las miniaturas y cartas de Personaje e Iniciativa de los Personajes de su Equipo que no estén en juego en cada momento.

UNDERDOG

Para decidir el Underdog, cada jugador suma las ♦ Iniciativas de sus seis Personajes.

FORMAR EL MAZO DE TÁCTICAS

Los mazos de Tácticas siguen siendo de 18 Tácticas, compuestos por las 10 Tácticas Generales (009 a 018) y 8 Tácticas procedentes de los Personajes seleccionados, con la restricción de que cada Personaje no puede aportar más de 2 Tácticas al mazo. Es posible, por tanto, seleccionar un Personaje y que éste no aporte Tácticas al mazo.

DESPLIEGUE

Los jugadores despliegan como indique el escenario, dejando dos Personajes sin desplegar. Estos Personajes se convierten en los reservas al finalizar el Despliegue. Las miniaturas y las cartas de Personaje e Iniciativa de los Personajes reservas se colocan en la Zona de Reserva.

SUSTITUCIONES

Al inicio del Paso de Nanotratamiento, durante la Fase de Recuperación de cada Ronda, los Jugadores pueden intercambiar cualquier número de Personajes en Zona de Reserva por Personajes que estén en la Enfermería.

Cuando un Personaje de la Zona de Reserva reemplaza a otro en Enfermería, intercambia sus miniaturas, así como sus cartas de Personaje e Iniciativa. La carta de Iniciativa del Personaje entrante se coloca boca arriba en la Escaleta en la misma posición que la del Personaje saliente.

Los Personajes entrantes recibirán, por tanto, el Estado -2 ⚡ al pasar a Banquillo durante este Paso.

PEDIR EL CAMBIO

Una vez por Ronda, los Jugadores pueden sustituir voluntariamente a uno de los Personajes de su Equipo al final de la fase de estados de su activación y que estén en el HexaDome para intercambiarlo por alguno de los que tengan en Zona de Reserva. No se puede sustituir a un Personaje si está en Contacto con un Enemigo.

Pasos a seguir para sustituir a un Personaje por otro en Zona de Reserva:

1. Coloca al Personaje sustituido en la Zona de Reserva.
2. Retira todas las fichas de Estado, Heridas y Marcadores de la carta de Personaje.
3. Retira de otros Personajes las fichas de Provocado del Personaje sustituido.
4. Retira todas las fichas de Humo del Personaje sustituido que hubiese en el HexaDome.
5. El rival roba una Táctica.
6. El rival gana los mismos Puntos de Victoria que el escenario otorgue por enviar Personajes a la Enfermería.
7. Selecciona un Personaje de la Zona de Reserva y colócalo en la Enfermería.
8. Intercambia las cartas de Personaje e Iniciativa del Personaje sustituido por las del Personaje que entra en juego en su lugar.

ESCENARIOS

El Organizador debe escoger para cada Ronda de Torneo uno de los Escenarios Oficiales del AGL. El Organizador debe anunciar qué escenarios se incluirán en el evento en el mismo momento en el que anuncie el torneo para permitir a los participantes tenerlos en cuenta a la hora de hacer sus listas de Personajes iniciales.

PUNTUACIÓN AGL

Cada jugador verá modificada su Puntuación AGL dependiendo del resultado de cada Ronda en el torneo. La Puntuación AGL del jugador se verá modificada en función del factor K, que varía según los diferentes factores detallados en las Normas Básicas del AGL.

REPORTAR LOS RESULTADOS

Para que los resultados del torneo se incluyan en el Ranking AGL, es necesario reportarlos mediante el Gestor de Eventos Oficial, accediendo al siguiente enlace: agl.aristeiathegame.com

Si hay cualquier problema durante el proceso, se puede contactar con nosotros en la dirección de email **agl@corvusbelli.com**

AGL: REGLAS DE LIGA OPEN

NORMAS BÁSICAS

Como evento Oficial, todos los Ligas deben cumplir las Normas Básicas del AGL. Este documento tiene preferencia si hay algún conflicto entre lo que se escribe aquí y las Normas Básicas del AGL.

FORMATO DEL EVENTO

Este formato está pensado para Ligas informales del AGL. En este formato se enfrentan 4 o más jugadores en 1 o más Rondas de Liga, jugando partidas de 1 contra 1.

HOJA DE CONTROL DE LIGA

Al inicio del evento, cada jugador recibe una Hoja de Control de Liga. En esa Hoja debe anotar su nombre, su Corvus PIN, su Patrocinador (si lo hubiera) y sus Personajes iniciales (si los hubiera).

Durante la Liga, el jugador deberá usar esa hoja para apuntar los resultados al final de cada Ronda de Liga. Además, en esta hoja se debe anotar la composición del equipo y del mazo de Tácticas de cada Ronda.

NÚMERO DE RONDAS DE LIGA

El número de Rondas de la Liga dependerá de la cantidad de participantes, tal como se muestra en esta tabla:

Participantes	Rondas
4-8	3
9-16	4
17+	5

Este número de Rondas de Liga es una sugerencia. El Organizador puede decidir variarlo, aunque nunca deberían ser menos de 3.

CLASIFICACIÓN DURANTE EL LIGA

Durante una Liga, la clasificación se determina en función de los llamados **Puntos de Liga**.

Los *Puntos de Liga* totales obtenidos en una partida dependerán de la diferencia de *Puntos de Victoria* conseguidos durante la partida por ambos jugadores, dando como resultado la cantidad de puntos tal como se muestra en la siguiente tabla:

Tipo de Victoria	Puntos de Liga	Diferencia de Puntos de Victoria
Victoria Total	3	Diferencia de 5 o más Puntos de Victoria.
Victoria	2	Diferencia de 4 o menos Puntos de Victoria.
Empate	1	Diferencia de 0 Puntos de Victoria.
Derrota	0	Diferencia negativa de Puntos de Victoria.

Por ejemplo, el Jugador A consigue 7 *Puntos de Victoria* durante la misión de esta Ronda de Liga mientras que el Jugador B obtiene 3 *Puntos de Victoria*. Por tanto, el Jugador A obtiene una Victoria, por tener una diferencia de 4 *Puntos de Victoria* ($7-3=4$) y el Jugador B una Derrota, por tener una diferencia de *Puntos de Victoria* negativa ($3-7=-4$).

CLASIFICACIÓN FINAL

Una vez terminada la Liga, el Organizador ordena a los jugadores según la cantidad total de *Puntos de Liga* acumulados que hayan conseguido, de mayor a menor.

El ganador de la Liga es el jugador con la mayor cantidad total de *Puntos de Liga* acumulados.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados en la misma posición, se ordenarán según la cantidad de *Puntos de Victoria* acumulados a lo largo de la Liga.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de *Puntos de Victoria*, se ordenarán según la cantidad de *Fraags*.

En caso de que vuelva a producirse un empate, se ordenarán según la suma de los *Puntos de Victoria* de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado en esta Liga.

EMPAJEJAMIENTOS

En la primera Ronda de Liga, los emparejamientos serán aleatorios.

A partir de la segunda Ronda de Liga se ordenará a los jugadores según los *Puntos de Liga* acumulados. A continuación, se contabilizarán los *Puntos de Victoria* acumulados para desempatar a los jugadores que posean la misma cantidad de *Puntos de Liga*. En caso de mantenerse el empate, entonces dichos jugadores se ordenarán por cantidad de *Frag*s obtenidos. Hecho esto, se enfrentará al primero con el segundo, al tercero con el cuarto y así sucesivamente.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de *Puntos de Liga*, *Puntos de Victoria* y de *Frag*s, se ordenarán según la suma de los *Puntos de Victoria* de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado en esta Liga.

JUGADORES IMPARES (BYES)

Si el número de jugadores de la Liga es impar, cada ronda habrá un participante que tendrá que esperar a jugar en la siguiente Ronda de Liga. A eso se le llama "recibir un Bye". Esto implica recibir una Victoria (2 *Puntos de Liga*), 0 *Puntos de Victoria* y 0 *Frag*s.

El Organizador debe asegurarse de que bajo ninguna circunstancia haya un jugador que reciba dos veces un Bye en la misma Liga.

En la primera Ronda de Liga se determina de manera aleatoria qué el jugador es el que recibe el Bye.

En las siguientes Rondas de Liga será el jugador que se encuentre en la última posición el que reciba el Bye, siempre y cuando no haya recibido un Bye con anterioridad. En caso de producirse esta circunstancia, el Bye se asignará al jugador que se encuentre en la posición inmediatamente superior. Si se vuelve a producir esta situación, se repetirá el proceso hasta encontrar un jugador al que no se le haya asignado un Bye.

El jugador que recibe el Bye debe anotarlo en su Hoja de Control de Liga.

Una vez finalizada la última Ronda de Liga, cada jugador que haya recibido un Bye sigue estos pasos:

- Suma todos los *Puntos de Victoria* que ha conseguido durante la Liga.
- Multiplica el total por el número de Rondas del Liga.
- Divide el total entre el número de Rondas de Liga que ha jugado (debería ser 1 menos que el total de Rondas de la Liga), redondeando hacia arriba.

El resultado obtenido serán los *Puntos de Victoria* totales al final de la Liga para ese jugador.

En caso de empate, se repite el proceso con los *Frag*s.

FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

El Organizador puede decidir cualquier formato para la formación de las listas de Personajes, siempre que se cumplan las reglas de formación de equipos del reglamento de Aristeia!

ESCENARIOS

El Organizador debe escoger para cada Ronda de Liga un Escenario Oficial o inventado. El Organizador debe anunciar qué escenarios se incluirán en el evento en el mismo momento en el que anuncie la Liga para permitir a los participantes tenerlos en cuenta a la hora de hacer sus listas de Personajes iniciales. En el caso de los escenarios inventados, el Organizador debe publicar los detalles de cada escenario en el anuncio del evento.

PUNTUACIÓN AGL

Cada jugador verá modificada su Puntuación AGL dependiendo del resultado de cada Ronda en la Liga. La Puntuación AGL del jugador se verá modificada en función del factor K, que varía según los diferentes factores detallados en las Normas Básicas del AGL.

REPORTAR LOS RESULTADOS

Para que los resultados de la Liga se incluyan en el Ranking AGL, es necesario reportarlos mediante el Gestor de Eventos Oficial, accediendo al siguiente enlace: agl.aristeiathegame.com

Si hay cualquier problema durante el proceso, se puede contactar con nosotros en la dirección de email agl@corvusbelli.com

LISTA DE PATROCINADORES

Nombre	Tipo	Efecto
Vissiorama	Básico	Tu oponente no puede aplicar los efectos de su Patrocinador durante esta partida.
Oxyd	Básico	No puedes hacer Mulligan al inicio de la partida. Tu Mano Inicial es de 5 cartas en lugar de 4.
Aigletech	Especial	Puedes hacer un segundo Mulligan al inicio de la partida.
Accesstel	Especial	Elige un Personaje Enemigo al inicio del Despliegue. Tu oponente debe decirte las Tácticas que ha elegido de ese Personaje.
Tequian PSN	Especial	No puedes hacer Mulligan al inicio de la partida. Tu Mano Inicial es de 6 Tácticas en lugar de 4. Elige 2 de esas Tácticas y devuelve cada una a la parte superior o inferior de tu mazo.
Shangmei	Especial	Al inicio del Despliegue, siempre eres tú quien elige las Zonas de Despliegue, en lugar del <i>Underdog</i> .
Keller Resources	Especial	Al inicio de la primera Ronda, y siempre que haya un empate de Puntos de Victoria, recibes el Marcador de <i>Underdog</i> .
Compass Transportation	Especial	Al inicio del paso "Formar los Equipos" puedes elegir el orden de los jugadores.