

CORVUS BELLI

ARISTeia!

GUIA DE REFERENCIA

v 1.3

ARISTEIA!

CORVUS BELL!

GUIA DE REFERENCIA

v 1.3

¡ALTO! ¡NO LEAS MÁS!

Para empezar a jugar a *Aristeia!* lee primero el libretto "Cómo jugar". Ahí encontrarás todo lo que necesitas para jugar tus primeras partidas. Más adelante, a medida que te surjan dudas sobre las reglas, podrás consultar los entresijos del juego en este documento.

INTRODUCCIÓN

Esta Guía de Referencia recopila todas las reglas de *Aristeia!* descritas detalladamente, permitiendo su consulta rápida para resolver las situaciones de juego más complejas, y también para dominar las sutilezas del juego tras la lectura de "Cómo jugar".

Este documento está ordenado alfabéticamente y debe consultarse del mismo modo que un diccionario o una enciclopedia.

QUIÉN HACE QUÉ

En los textos de las reglas se emplea la segunda persona ("tú") para referirse al Personaje que ejecuta la Acción o juega la Táctica. Por ejemplo, si el Efecto de una Habilidad Automática de Major Lunah indica "Anula la Cobertura de tus Objetivos", el jugador deberá anular la Cobertura de los Objetivos de Major Lunah.

CÓMO RESOLVER CONTRADICCIONES

En el caso de que dos o más reglas parezcan contradecirse debe aplicarse la siguiente guía de resolución de contradicciones, que está ordenada de mayor a menor prioridad:

1. Si una regla indica que algo **no puede** suceder, entonces esta prohibición tiene preferencia sobre todo lo demás.
2. Las reglas de los Escenarios prevalecen por encima de los Efectos de las cartas y de esta guía.

3. Los Efectos de las Tácticas prevalecen sobre las cartas de Personaje y las reglas descritas en esta guía. Si hay un conflicto entre dos Tácticas, el *Underdog* tiene la última palabra.
4. Las reglas de las cartas de Personaje tienen prioridad sobre las descritas en esta guía.
5. Las reglas de esta guía prevalecen sobre las descritas en "Cómo jugar".

CUÁNDO OCURRE CADA COSA

La secuencia en la que se resuelven las reglas es muy importante en *Aristeia!*. En esta Guía de Referencia se especifican las fases y pasos que debes seguir en cada momento. Es obligatorio seguir esos pasos en el orden especificado, y dar tiempo a tu rival para intervenir en cada uno de esos pasos si fuera necesario.

¡IMPORTANTE!

Si en algún momento se debe decidir en qué orden se aplican dos o más reglas que ocurren al mismo tiempo, el *Underdog* es quien decide el orden.

VERSIÓN DIGITAL

Con el tiempo pueden aparecer erratas y aclaraciones necesarias para este texto, o reglas nuevas que se publicarán en futuras expansiones. Para consultar la versión más actualizada de este texto, puedes visitar:

<http://wiki.aristeiathegame.com>

GLOSARIO DE REGLAS

ACCIÓN

El Personaje activo puede emplear sus Puntos de Acción para ejecutar cualquiera de las Acciones descritas en su carta de Personaje. Las reglas especiales de los Escenarios pueden añadir más Acciones a las disponibles por los Personajes. Además, todos los Personajes pueden ejecutar la Acción *Mover* y el Ataque *Contender*.



Las Acciones tienen un título ①, un Tipo, un Coste ②, un Alcance ③ y un Efecto ④.

- El título es meramente descriptivo y no afecta a las reglas de juego.
- En las cartas de Personaje, las Acciones se identifican gracias a su título verde.
- Los Ataques son un tipo especial de Acción, y se identifican gracias a su título rojo.
- Para realizar una Acción, primero se debe pagar su coste **completo** en Puntos de Acción.
- Siempre que se pueda pagar su coste, un Personaje podrá repetir una misma Acción tantas veces como desee durante su Activación.
- Un jugador **no puede** ejecutar una Acción si no ha finalizado la ejecución de la anterior.
- Por defecto, si una Acción requiere una Tirada, ésta será una **Tirada Simple**.
- Sólo se puede seleccionar como Objetivo de los Efectos de una Acción a un Objetivo que se encuentre **dentro** del Alcance.
- Para aplicar los Efectos de una Acción, se debe leer y aplicar cada frase antes de pasar a la siguiente.
- Los Efectos marcados con » se aplican **siempre**, independientemente de si se ha obtenido algún ★ en la Tirada o no.
- Los Efectos que comienzan con → se aplican únicamente si se obtiene **al menos** un ★ en la Tirada.
- Aunque haya obtenido un ★, el jugador puede aplicar o no los Efectos que comienzan con →, según prefiera.
- Los Efectos de una Acción se aplican una única vez, independientemente del número de ★ que se obtengan en la Tirada.

- Además de los Efectos, las Acciones pueden incluir uno o más Cambios. Esos Cambios sólo pueden jugarse durante las Tiradas de dicha Acción.

SECUENCIA DE LA ACCIÓN

Una Acción se resuelve mediante la siguiente secuencia de fases:

RECUERDA:

El *Underdog* decide el orden. En todas las fases, el *Underdog* decide quién actúa primero.

1. REQUISITOS

El jugador activo elige la Acción que quiere ejecutar y comprueba que cumple todos los requisitos: dispone de suficientes Puntos de Acción para pagar su Coste, su Objetivo se encuentra dentro del Alcance y hay Línea de Visión, etc. Además de cualquier requisito especial o condición que se especifique en la Acción. Si se cumplen todos los requisitos sin excepción, el jugador puede pasar al siguiente paso. En caso contrario, no podrá ejecutar esa Acción.

2. DECLARACIÓN

El jugador informa a su contrincante de la Acción que va a ejecutar y consume los Puntos de Acción necesarios. Si la Acción requiere que se declare algún Objetivo, se declarará en este momento.

IMPORTANTE!

A partir de este momento, la Acción se llevará a cabo aunque dejen de cumplirse los requisitos. Por ejemplo, aunque un rival juegue una Táctica que *Desplace* al Objetivo de la Acción y lo saque del Alcance, seguirás aplicándole los Efectos de la Acción como si aún estuviera en Alcance.

3. TIRADA

En caso de que la Acción requiera de Tirada, ya sea Simple o Enfrentada, se realizará ahora. Recuerda que si tu Personaje dispone de algún Cambio sólo lo podrás jugar en este momento.

4. EFECTO

Si la Acción precisa de una Tirada, se pueden aplicar los Efectos → en caso de que el Personaje activo haya obtenido al menos un ★ como resultado de la Tirada, y si el jugador así lo desea.

En cambio, los Efectos » se aplican siempre y de manera obligatoria.

Si la Acción no requiere ninguna Tirada, el jugador activo aplica todos los Efectos de la Acción directamente en este momento.

5. RESOLUCIÓN

Al acabar esta fase se dará por concluida la Acción.

Temas relacionados: Activación, Alcance, Ataque, Cambio, Efecto, Personaje, Punto de Acción, Símbolo.

ACTIVACIÓN

La parte más importante de una partida de Aristeia es la Activación de un Personaje. Durante su Activación, los Personajes pueden emplear sus Acciones y Tácticas para cumplir los objetivos del Escenario y ganar la partida.

- La Activación se divide en tres fases: Preparación, Acciones y Estados. Esas fases deben resolverse siempre en ese mismo orden.
- Mientras un Personaje está en la Enfermería, no se resuelve ninguna de las Fases de su Activación.

Temas relacionados: Acción, Estado, Fase de Acciones, Fase de Estados, Fase de Preparación, Fase de Turnos, Táctica.

AGILIDAD

Este Atributo indica los dados que debes emplear para la Tirada Enfrentada de Destabar cuando es uno de tus Personajes el que intenta abandonar una casilla que está en contacto con algún Personaje Enemigo.

Temas relacionados: Atributo, Destabar, Tirada Enfrentada.

ALCANCE

El Alcance marca la distancia mínima y máxima en casillas en la que se puede aplicar un Efecto.

Hay dos tipos de Alcance: ● Con Línea de Visión y ● Sin Línea de Visión.

●: Para poder aplicar el Efecto es necesario que haya Línea de Visión hacia el Objetivo.

●: No es necesario que haya Línea de Visión hacia el Objetivo. En un Ataque, también anula la Cobertura del Objetivo.

- La casilla ocupada por el Personaje que aplica el Efecto está a Alcance cero, las adyacentes a ésta están a Alcance uno, las siguientes a Alcance dos, etc.
- Para medir la distancia entre dos casillas, se deben contar las casillas que las separan, incluyendo la casilla final pero no la inicial y trazando siempre el recorrido más corto.
- El Alcance se indica con dos valores. El primero es el Alcance Mínimo, y el segundo es el Alcance Máximo.
- Para considerar que un Objetivo está dentro del Alcance, éste debe encontrarse a una distancia en casillas comprendida entre el Alcance Mínimo y el Máximo, ambos incluidos.
- Siempre que el Alcance Mínimo sea cero, el propio Personaje que aplica el Efecto es un Objetivo válido.
- A la hora de medir el Alcance, deben evitarse tanto las casillas Bloqueadas como las Ocupadas.
- Si un Efecto tiene un Alcance ● (sin Línea de Visión), no se ve afectado por las casillas Bloqueadas y Ocupadas a la hora de medir el Alcance.

Temas relacionados: Acción, Ataque, Efecto, Línea de Visión, Táctica.

ALIADO

Todos los Personajes que pertenezcan a un mismo equipo son Aliados.

- **No se puede** designar a un Aliado como Objetivo de un Ataque.
- Los Efectos que pueden designar como Objetivo a Aliados, también pueden designar como Objetivo al Personaje que aplica el Efecto.

Temas relacionados: Ataque, Enemigo.

ANULAR UN DADO

Cuando un Efecto Anula un dado, se debe retirar el dado de la Tirada. Además, se ignoran todos los Símbolos obtenidos en el dado, como si no se hubiera tirado ese dado.

Temas relacionados: Dado, Símbolo.

ANULAR UN EFECTO

Al Anular un Efecto se ignora todo el texto que lo describe, incluidos los Efectos », los Efectos → y los Cambios.

Temas relacionados: Cambio, Efecto.

ATACANTE

El Atacante es el Personaje que declara una Acción de Ataque.

Temas relacionados: Ataque, Defensor.

ATAQUE

Los Ataques son un tipo especial de Acción, y están marcados con un título rojo en la carta de Personaje.



- **No se puede** designar como Objetivo de un Ataque a un Aliado.
- En el momento de declarar un Ataque, el Personaje activo se convierte en el Atacante, y el Objetivo pasa a ser el Defensor.
- Durante un Ataque, el Atacante es el Objetivo del Defensor.
- Para ejecutar un Ataque se realiza una Tirada Enfrentada en la que el Atacante lanza los dados que se especifiquen en su Ataque, mientras que el Defensor lanza los dados que indique su Atributo de Defensa.
- Antes de hacer la Tirada Enfrentada tanto el Defensor como el Atacante pueden añadir a su Tirada según las reglas de Cobertura.
- En la fase de Efectos del Ataque, ambos jugadores pueden usar los que no hayan sido bloqueados para causar esa misma cantidad de Daño a su Objetivo.
- El Defensor **no puede** emplear sus para causar durante una Tirada de Combate si no tiene Línea de Visión con el Atacante cuando se declara el Ataque.

Temas relacionados: Acción, Atacante, Cambio, Cobertura, Defensor, Tirada Enfrentada.

ARDIENTE



Los Objetivos afectados por este Estado reciben una cantidad de Daño aleatoria al dar la vuelta a la ficha para mostrar su lado azul.

Al mostrar la cara azul de una o más fichas de , el jugador lanza un , por cada una:

- Por cada : el Personaje sufre .
- Por cada : el Personaje recibe una nueva ficha de .
- Una vez se apliquen los Efectos de una ficha de al mostrar su cara azul, la ficha deberá retirarse inmediatamente.
- A diferencia de los demás Estados, los Objetivos pueden recibir más de una ficha de Estado al mismo tiempo.
- Este lanzamiento de dados no lo realiza ningún Personaje, así que **no es una Tirada**. Por lo tanto, **no se puede** modificar la cantidad de dados empleando Tácticas, ni ejecutar Cambios, ni tampoco se aplica la limitación de como máximo.

ATRIBUTO

Todos los Personajes disponen de siete valores, llamados Atributos, que definen su perfil de juego.

Los Atributos son: Agilidad, Defensa, Energía, Fortaleza, Heridas, Iniciativa, y Velocidad.

- Los Estados activos que modifiquen los Atributos del Personaje deben ser aplicados antes de comprobar el valor de un Atributo.
- Los Atributos **no pueden** tener un valor inferior a cero en ningún momento.
- Si en el texto de algún Efecto aparece el icono de un Atributo, éste debe ser sustituido por su valor.

Temas relacionados: Agilidad, Defensa, Energía, Fortaleza, Iniciativa, Heridas, Velocidad.

ATURDIDO



Los Objetivos afectados por este Estado **deben** Anular un 2 de todas sus Tiradas antes de los Cambios.

RECUERDA: El resultado de no es un y, por lo tanto, no se ve afectado por este Estado.

BANQUILLO

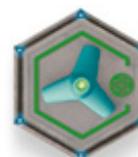


Durante la fase de Recuperación de cada Ronda, en el paso de Nanotratamiento, los Personajes que se encuentran en la Enfermería pasan al Banquillo, recibiendo una ficha de Estado -2 .

- Un Personaje que se encuentre en el Banquillo debe volver al HexaDome al final de la fase de Preparación de su Activación. En ese momento, el jugador Colocará la figura en una Casilla Libre del interior de cualquier Zona de Despliegue que no sea la Zona de Anotación y jugará su Activación con normalidad.
- Los Personajes que se encuentran en el Banquillo no disponen de Línea de Visión ni de Alcance desde o hacia ninguna casilla del HexaDome.

Temas relacionados: Energía, Enfermería, Fase de Recuperación.

BARRERA



Las Barreras son Obstáculos que se despliegan en el HexaDome para proporcionar Cobertura y dificultar el movimiento de los Personajes.

- Las Barreras **no pueden** sufrir Daño ni Estados.

Temas relacionados: Cobertura, Obstáculo.

BLOQUEO CRÍTICO

Uno de los resultados posibles del dado de color verde es un Bloqueo Crítico, que se representa con .

- En una Tirada Enfrentada, y antes de los Cambios, un resultado de  permite Anular un dado de la Tirada del rival.
- Si se emplea el  para jugar un Cambio, este resultado cuenta como  .
- Si no se aplica ninguno de los dos usos anteriores, el  cuenta como un  durante la resolución de la Tirada.

Temas relacionados: Anular un Dado, Símbolo.

CAMBIO

Cada vez que se efectúe una Tirada se obtendrá en los dados una serie de Símbolos. Dependiendo del Personaje que realice la Tirada, el jugador podrá jugar una serie de Cambios, que le permitirán emplear los Símbolos de la Tirada para aplicar Efectos concretos.

Los Cambios tienen el formato siguiente:



- Si el Cambio se indica en la parte central de la carta de Personaje, se podrá jugar en **cualquiera** de las Tiradas de ese Personaje.
- Si el Cambio se indica dentro del texto de una Acción, sólo se podrá jugar dicho Cambio **durante esa Tirada**.
- Sólo se pueden jugar Cambios durante la fase de Cambios de una Tirada.
- Para jugar un Cambio, deben consumirse los Símbolos ① que especifica dicho Cambio y, a continuación, aplicar el Efecto ② indicado en la carta. Los Símbolos que se consumen de esta manera ya no estarán disponibles para otros Cambios, ni tampoco para la resolución de la Tirada.
- **No se podrá** jugar un Cambio hasta que no se hayan terminado de aplicar los Efectos del anterior.
- El jugador activo decide quién es el primer jugador en jugar sus Cambios.
- Cada jugador tiene una única oportunidad por Tirada para jugar todos sus Cambios. **No se pueden** jugar Cambios tras haber terminado el turno.
- Podrán emplearse durante la resolución del Efecto todos aquellos Símbolos que no se hayan utilizado durante la fase de Cambios.
- El jugador puede repetir un mismo Cambio tantas veces como desee, con el correspondiente consumo de Símbolos por cada Cambio.

Temas relacionados: Efecto, Símbolo.

CARTA DE INICIATIVA



Cada Personaje dispone de una carta de Iniciativa. El número de esta carta es el valor de  Iniciativa del Personaje.

- En el momento de revelar la carta de Iniciativa, el jugador deberá tener en cuenta todos aquellos Estados que modifiquen su  Iniciativa.

Temas relacionados: Escaleta, Iniciativa, Fase de Planificación.

CASILLA BLOQUEADA



Algunas casillas del tablero están marcadas en negro, indicando que se encuentran Bloqueadas.

Las casillas Bloqueadas aplican las siguientes reglas:

- Los Personajes **no pueden** moverse ni **Desplazarse** a través de ellas.
- Bloquean la Línea de Visión.
- Proporcionan Cobertura.

Temas relacionados: Alcance, Casilla Libre, Cobertura, Desplazamiento, Línea de Visión, Punto de Movimiento.

CASILLA LIBRE



Cualquier casilla del tablero que no se encuentre Ocupada ni Bloqueada se considera una Casilla Libre.

Temas relacionados: Alcance, Casilla Bloqueada, Casilla Ocupada, Línea de Visión.

CASILLA OCUPADA



Las Casillas Ocupadas son todas aquellas que contienen un Obstáculo o un Personaje.

Las Casillas Ocupadas aplican las siguientes reglas:

- Los Personajes **no pueden** moverse ni *Desplazarse* a través de ellas.
- Bloquean la Línea de Visión sólo si contienen un Personaje.
- Proporcionan Cobertura.

Temas relacionados: Alcance, Casilla Libre, Cobertura, Desplazamiento, Línea de Visión, Obstáculo, Punto de Movimiento.

CEGADO



Los Objetivos que sufren este Estado **no pueden** trazar Línea de Visión más allá de Alcance ●0-I, ni emplear los ★ obtenidos en Tiradas de Defensa para infligir ▲ Daño a un Atacante que se encuentra fuera de Alcance ●I-I.

Temas relacionados: Alcance, Estado, Fase de Recuperación, Línea de Visión.

COBERTURA

Tanto el Defensor como el Atacante pueden añadir un 🗨 a su Tirada de Combate si se hallan en Contacto con una casilla Bloqueada u Ocupada que bloquea parte de la Línea de Visión del Personaje enemigo hacia él.

RECUERDA:

Cuando un Personaje ejecuta un Ataque contra un Objetivo adyacente, no se aplica Cobertura a ninguno de los dos.

Temas relacionados: Ataque, Casilla Bloqueada, Casilla Ocupada, Contacto, Línea de Visión.

COLOCAR

Cuando un Efecto indique que se ha de *Colocar* un elemento de juego en una casilla, el jugador situará dicho elemento en una de las casillas Libres señaladas por el Efecto. Si dicho elemento no se pudiera *Colocar* porque ninguna de esas casillas está Libre, entonces el jugador que ha aplicado el Efecto lo situará en cualquiera de las casillas que se encuentran adyacentes a las casillas señaladas por dicho Efecto.

- Cuando haya que *Colocar* un elemento que ya estaba en el HexaDome, no se tendrán en cuenta las casillas intermedias entre la posición inicial y la final.

Temas relacionados: Casilla Libre, Contacto, Efecto.

CONCENTRADO



Los Objetivos afectados por este Estado pueden eliminarlo **antes** de hacer una Tirada para añadir un 🗨.

CONTACTO

Para considerar que dos casillas se encuentran en Contacto éstas deben tener al menos uno de sus lados adyacentes. Las casillas en Contacto se hallan a distancia uno.

- Un Personaje se encuentra en Contacto con otro si las casillas de ambos también lo están.
- Las casillas no se encuentran en Contacto consigo mismas.
- Entre dos casillas en Contacto siempre hay una Línea de Visión Clara.

Temas relacionados: Alcance, Línea de Visión.

CONTADOR



Los Contadores son las fichas de colores incluidas en la caja básica. No tienen ningún efecto concreto en el juego, pero se usan como recordatorios.

- Para designar la Zona de Anotación, se usa un Contador azul.
- Para llevar la cuenta de los Puntos de Acción disponibles, se usa un Contador rojo en el Panel de Control.
- Para llevar la cuenta de los Puntos de Movimiento disponibles, se usa un Contador verde en el Panel de Control.
- Algunos Escenarios y Efectos pueden requerir del uso de algún Contador.

Temas relacionados: Panel de Control, Punto de Acción, Punto de Movimiento, Zona de Anotación.

CONTENDER

Todos los Personajes disponen de este Ataque, aunque no aparezca en su carta de Personaje.



Temas relacionados: Alcance, Ataque, Punto de Acción.

CRÍTICO

Ver Éxito Crítico o Bloqueo Crítico.

CURAR

Ver Daño.

DADO

Aristeia! emplea una serie de dados especiales, diferenciados por su color. Para indicar el dado que se debe utilizar en cada momento, las reglas emplean una serie de iconos.

- El uso de varios dados se representa mediante una serie de iconos seguidos. Por ejemplo, equivale a dos dados naranjas y uno azul.
- Los Símbolos que se indican junto a un dado deben añadirse al resultado de la Tirada como si hubieran aparecido en otro dado imaginario. Por ejemplo: * significa que el jugador debe tirar el dado naranja y añadir un * al resultado total obtenido en la Tirada.
- Los Efectos que anulan un dado pueden emplearse para anular un único Símbolo añadido a la Tirada, como si se tratara de un dado.

: Este icono representa un dado rojo. El jugador **no puede** lanzar más de un dado rojo por Tirada.

: Este icono representa un dado verde. Al igual que con el rojo, el jugador **no puede** lanzar más de un dado verde por Tirada.

: Este icono representa un dado naranja. El jugador **no puede** lanzar más de tres dados naranjas () en una misma Tirada.

: Este icono representa un dado azul. Al igual que con el naranja, el jugador **no puede** lanzar más de tres dados azules () en una misma Tirada.

: Este icono representa un dado negro. El jugador **no puede** lanzar más de tres dados negros () en una misma Tirada.

: Este icono representa un dado amarillo. El jugador **no puede** lanzar más de tres dados amarillos () en una misma Tirada.

Temas relacionados: Símbolo.

DAÑO

Los * obtenidos en una Tirada de Combate, y algunos Efectos, causan Daño a los Objetivos.

- Cuando alguna Acción, Táctica o Habilidad Automática “cause” o “inflija” una cantidad de a un Objetivo, o cuando se indique que un Objetivo “sufre” , se deberá situar esa misma cantidad de fichas de sobre su carta de Personaje.

- Los Personajes **no pueden** recibir más fichas de que su valor de Heridas. Todo el Daño recibido por encima de ese valor será ignorado.
- Para “curar” el de un Objetivo, el jugador retirará tantas fichas de como indique el valor de la curación.
- Si el total de fichas de es igual al valor del Atributo Heridas, se situará inmediatamente su figura o ficha en la Enfermería, retirando todas las fichas de Estado y de que tuviera asignadas.
- Hay dos tipos de fichas de , que poseen valores distintos. El jugador puede reemplazar en cualquier momento tres fichas de 1 por una ficha de 3 , y viceversa.

Temas relacionados: Ataque, Defensa, Enfermería, Heridas.

DEFENSA

Los Objetivos de un Ataque pueden efectuar una Tirada de Defensa para enfrentarla a la Tirada de Ataque del Atacante.

- La cantidad y el tipo de dados que emplea cada Objetivo en sus Tiradas de Defensa se indica en el Atributo Defensa.

Temas relacionados: Ataque, Atributo.

DEFENSOR

Se denomina Defensor al Objetivo de un Ataque.

Temas relacionados: Ataque, Defensa.

DENTRO

Se considera que un Personaje se encuentra *dentro* de una zona si está situado en una de las casillas que conforman dicha zona.

Temas relacionados: Zona de Anotación, Zona de Despliegue.

DESCARTAR

Cuando un Efecto obligue al jugador a descartar una Táctica, éste escogerá una de las cartas de su Mano, situándola boca arriba sobre su pila de descartes.

- Si el Efecto indica que se debe descartar una Táctica al azar, el jugador barajará su Mano de Tácticas boca abajo, ofreciéndosela a su oponente de manera que éste no pueda ver las Tácticas y permitiéndole descartar una carta.

Temas relacionados: Efecto, Mano, Táctica.

DESPLAZAMIENTO

Un *Desplazamiento* permite cambiar la posición de un Objetivo en el HexaDome sin que esto se considere un movimiento.

- Para *Desplazar* al Objetivo, se moverá su figura a una casilla Libre adyacente.
- A diferencia del movimiento, el *Desplazamiento* no provoca Tiradas de Destruir, ni consume Puntos de Movimiento.

Temas relacionados: Casilla Libre, Destruir, Punto de Movimiento.

DESTRABAR

Siempre que un Personaje quiera abandonar una casilla que se encuentre en Contacto con algún Personaje Enemigo mediante un movimiento, deberá superar una Tirada Enfrentada de Destruir. La secuencia de Destruir es la siguiente:

- Se realiza una Tirada Enfrentada en la que el Personaje activo emplea su  Agilidad mientras el Enemigo utiliza su  Fortaleza. En caso de que haya más de un Enemigo en Contacto con el Personaje activo, el oponente debe escoger cuál de sus Personajes va a realizar la Tirada, añadiendo a dicha Tirada un  por cada Personaje adicional en Contacto con el Objetivo. Estos Personajes adicionales no intervienen en la Tirada, por tanto, **no pueden** jugar sus Cambios.
- Si el Personaje activo ha obtenido al menos un  en la resolución de la Tirada, entonces se considera que éste ha logrado Destruirse y puede continuar su Activación con normalidad. Si no lograra Destruirse, el Personaje activo permanecerá en su casilla de origen, perdiendo todos los Puntos de Movimiento de los que dispusiera en ese momento.
- El Personaje activo no abandona su casilla de origen hasta después de resolver la Tirada de Destruir. Por lo tanto, tampoco debe declarar a qué casilla va a moverse hasta después de resolver la tirada de Destruir.
- El Personaje activo está **obligado** a moverse una vez ha superado la Tirada de Destruir.
- Desplazar o Colocar a un Personaje no requiere una Tirada de Destruir.

Temas relacionados: Agilidad, Fortaleza, Mover, Punto de Movimiento, Tirada Enfrentada.

EFECTO

El Efecto es el texto de una Acción, Táctica o Habilidad Automática.

- Los Efectos de una Acción que comienzan con  han de aplicarse siempre.
- Los Efectos que comienzan con  sólo se aplican cuando se ha obtenido al menos un  en la Tirada de la Acción. Recuerda que los  que se consumen durante los Cambios no se tienen en cuenta.

- Los Efectos de un Cambio sólo se pueden aplicar cuando se paga el coste indicado.
- Los Efectos se aplican al Objetivo de la Acción, Cambio, Habilidad Automática o Táctica.
- Al aplicar un Efecto, el jugador debe leer las frases de una en una, en orden, y aplicar cada una de ellas antes de pasar a la siguiente.
- Los Efectos que duran "hasta el final de la Ronda" disponen de un Marcador asociado que se situará sobre la carta de Personaje como recordatorio.
- A no ser que se especifique lo contrario, los Personajes Aliados, los Enemigos y los Obstáculos se consideran Objetivos válidos para cualquier Efecto.

Temas relacionados: Acción, Cambio, Habilidad Automática, Marcador, Táctica.

ENEMIGO

Se considera que un Enemigo es todo aquel Personaje controlado por el oponente.

Temas relacionados: Aliado, Personaje.

ENERGÍA

Este Atributo indica la cantidad de Puntos de Acción de la que dispone un Personaje al inicio de su Activación.

- El valor de este Atributo sólo se aplica al crear la reserva de Puntos de Acción disponibles, durante la Fase de Preparación de la Activación de un Personaje. Aunque se modifique el valor de  Energía durante la Activación de un Personaje, la cantidad de Puntos de Acción que dispone para dicha Activación no se verá afectada.

Temas relacionados: Activación, Atributo, Fase de Preparación, Punto de Acción.

ENFERMERÍA



Cuando un Personaje ha recibido tantas fichas de  Daño como indica su Atributo  Heridas, su jugador deberá *Colocar* la figura inmediatamente en la Enfermería. A continuación, se retirarán todas las fichas (Estados,  Daño, Marcadores...) de su carta de Personaje.

- El jugador robará una Táctica y ganará una ficha de *Frag* siempre que un Personaje Enemigo vaya a la Enfermería.
- Los Personajes que se encuentran en la Enfermería se consideran completamente fuera de juego, de modo que **no pueden** ser Objetivo de ningún Efecto.
- Mientras un Personaje está en la Enfermería, no se resuelve ninguna de las Fases de su Activación.

Temas relacionados: Daño.

ENVENENADO



Los Objetivos afectados por este Estado reciben 1  al dar la vuelta a la ficha para mostrar su lado azul.

- Una vez se apliquen los efectos de una ficha de  *Envenenado* al mostrar su cara azul, la ficha deberá retirarse inmediatamente.
- A diferencia de los demás Estados, los Objetivos pueden recibir más de una ficha de Estado  *Envenenado* al mismo tiempo.

EQUIPO

El Equipo lo forman los Personajes controlados por un mismo jugador.

Temas relacionados: Personaje.

ESCALETA



Cada jugador dispone de un Panel de Control, donde hay una Escaleta con cuatro espacios para las cartas de Iniciativa de sus Personajes.

El jugador empleará las cartas de Iniciativa durante la fase de Planificación para decidir el orden en el que va a activar a sus Personajes.

Temas relacionados: Fase de Planificación, Ronda.

ESCENARIO

Los Escenarios son misiones que alteran las reglas básicas de *Aristeia!*, añadiendo variedad a las partidas.

- Los jugadores decidirán antes de empezar la partida qué Escenario es el que van a jugar.
- Los Escenarios pueden imponer condiciones especiales en la formación de los equipos y del mazo de Tácticas.
- El Escenario **siempre** define el Despliegue, las condiciones de victoria y los detalles del HexaDome.

Temas relacionados: HexaDome, Preparativos.

ESTADO

Algunos Efectos imponen Estados a los Objetivos. Las reglas de un Estado afectarán a un Objetivo mientras éste tenga dicho Estado asignado.

- Cada Estado dispone de una ficha. El jugador asignará esa ficha al Objetivo, con el lado rojo hacia arriba, para recordar que está afectado por dicho Estado.
- Durante la Fase de Estados de la Activación, primero se retiran todas las fichas de Estado asignadas al Personaje activo que muestren su lado azul.
- A continuación, se da la vuelta a las fichas de Estado del Personaje activo que muestren su lado rojo.
- El nombre del Estado es meramente descriptivo y no afecta a las reglas de juego.
- Un Objetivo **no puede** verse afectado por dos o más fichas del mismo tipo de Estado, salvo que dicho Estado indique lo contrario. Un Objetivo que ya disponga de una ficha de Estado y se vea afectado por otra nueva del mismo tipo, simplemente sustituirá la ficha de Estado que ya tiene por la nueva ficha con el lado rojo hacia arriba.
- Las fichas de Estado muestran los Efectos de cada una de sus caras mediante iconos. Esos Efectos se aplican inmediatamente en cuanto se asigna el Estado, o en cuanto se muestran al darles la vuelta. Esta es la lista de iconos y sus Efectos:

-2  / -2  / +2  / -2  : Mientras este Estado esté asignado, el Atributo indicado aumenta (+) o disminuye (-) su valor.

X  : El Objetivo recibe X fichas de  Daño inmediatamente.

 : El Objetivo tiene el Estado *Cegado*.

 : El Objetivo tiene el Estado *Envenenado*.

 : El Objetivo tiene el Estado *Inmovilizado*.

 : El Objetivo tiene el Estado *Provocado*.

[-]: Este lado de la ficha de Estado no posee Efecto alguno.

Temas relacionados: Cegado, Efecto, Envenenado, Inmovilizado, Provocado.

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

Temas relacionados: Cambio, Bloqueo Crítico, Símbolo.

FASE DE ACCIONES

Esta es la fase principal de la Activación de un Personaje, en la cual el jugador puede ejecutar las Acciones del Personaje, jugar Tácticas y consumir Puntos de Movimiento.

1. *Al inicio* de esta fase, el jugador puede aplicar todos aquellos Efectos que indiquen que se aplican "Al inicio de la Fase de Acciones".

2. Durante esta fase, el Personaje activo puede consumir Puntos de Acción para ejecutar Acciones, puede también consumir Puntos de Movimiento para moverse por el HexaDome y, además, puede jugar Tácticas.
3. El jugador puede combinar el consumo de Puntos de Acción o Puntos de Movimiento sin necesidad de seguir ningún orden concreto, siempre que disponga de puntos suficientes, pero es obligatorio terminar de aplicar los Efectos del consumo de ese Punto antes de pasar al siguiente.
4. No es obligatorio consumir todos los Puntos de Acción ni todos los Puntos de Movimiento.
5. Al término de esta fase, el jugador puede aplicar todos aquellos Efectos que indiquen que se aplican "Al final de la Fase de Acciones".

Temas relacionados: Acción, Activación, Punto de Acción, Punto de Movimiento, Táctica.

FASE DE ESTADOS

En esta última fase de la Activación, se descartan o voltean los Estados que tenga asignados el Personaje activo.

1. Al inicio de esta fase, el Personaje activo vuelve a disponer de cero Puntos de Acción y cero Puntos de Movimiento.
2. En este momento, el jugador puede aplicar todos aquellos Efectos que indiquen que se aplican "Al inicio de la fase de Estados".
3. Durante esta fase, se descartan todas las fichas de Estado asignadas al Personaje activo que muestren su lado azul.
4. Después, se dan la vuelta todas aquellas fichas de Estado asignadas al Personaje activo que muestren su lado rojo.
5. Al concluir esta fase el jugador puede aplicar todos los Efectos que indiquen que se aplican "Al final de la fase de Estados".
6. Al término de esta fase, el Personaje deja de ser el Personaje activo.

Temas relacionados: Activación, Estado.

FASE DE OBJETIVOS

La Fase de Objetivos es la tercera fase de la Ronda. La secuencia de la fase de Objetivos es la siguiente:

1. COMPROBAR OBJETIVOS

Cada Escenario dispone de una lista de Objetivos para obtener Puntos de Victoria. En este paso, los jugadores comprueban si han conseguido cumplir alguno de los Objetivos durante esta Ronda, sumándose los Puntos de Victoria correspondientes.

2. COMPROBAR FIN DE PARTIDA

En este paso se comprueba si se cumplen las condiciones del Escenario para terminar la partida y declarar algún ganador. En caso afirmativo, la partida termina inmediatamente. En caso contrario, se procederá al paso siguiente.

3. ENTREGAR EL MARCADOR DE UNDERDOG

El marcador de *Underdog* le corresponde al jugador con menos Puntos de Victoria. En caso de que ambos jugadores empaten, se cederá el marcador de *Underdog* al jugador que no ha dispuesto de él durante dicha Ronda.

Temas relacionados: Escenario, Ronda, Underdog

FASE DE PLANIFICACIÓN

Esta es la primera fase de la Ronda, en la cual los jugadores colocan las cartas de Iniciativa de sus Personajes en los espacios de la Escaleta, boca abajo y formando una fila de izquierda a derecha, en el orden que quieran. Ese es el orden en el que se activarán los Personajes durante la Ronda. En el primer turno se activarán los Personajes que se encuentren más a la izquierda, en el segundo turno los siguientes, y así hasta que en el último turno se activen los que están más a la derecha.

Temas relacionados: Escaleta, Fase de Turnos, Ronda.

FASE DE PREPARACIÓN

Esta fase da comienzo a la Activación de un Personaje. Durante esta fase se generan los Puntos de Acción y se devuelve a los Personajes al HexaDome desde el Banquillo.

1. Al inicio de esta fase, el Personaje se convierte en el Personaje activo, y dispone de cero Puntos de Acción y cero Puntos de Movimiento.
2. En este momento el jugador puede aplicar todos aquellos Efectos que indiquen que se aplican "Al inicio de la Fase de Preparación".
3. Durante esta fase, el Personaje activo obtiene tantos Puntos de Acción como indique el valor actual de su Atributo ⚡ Energía.
4. Si el Personaje se encuentra en el Banquillo, el jugador deberá Colocar al final de esta fase en una de las Zonas de Despliegue del HexaDome que no sea la Zona de Anotación.
5. Una vez concluidos los pasos anteriores, el jugador puede aplicar todos aquellos Efectos que indiquen que se aplican "Al final de la Fase de Preparación".

Temas relacionados: Activación, Banquillo, Energía, Punto de Acción.

FASE DE RECUPERACIÓN

La cuarta y última fase de la Ronda marca el final de una Ronda de juego. Tras haber cumplido con los pasos indicados en la secuencia siguiente, comenzará la siguiente Ronda con una nueva fase de Planificación.

1. FIN DE EFECTOS

En este momento finalizan **todos** los Efectos cuya duración indique "hasta el final de la Ronda".

2. NANOTRATAMIENTO

Todos los Personajes que se encuentren en la Enfermería pasan al Banquillo. Una vez allí, se les asigna una ficha de Estado -2 ⚡.

3. ROBAR TÁCTICA

Cada jugador roba una Táctica de su mazo de Tácticas. Además, aquellos jugadores que hayan ganado al menos un Punto de Victoria en esta Ronda, roban una Táctica adicional.

Temas relacionados: Banquillo, Enfermería, Ronda, Táctica.

FASE DE TURNOS

Durante esta fase, la segunda de la Ronda, los jugadores se turnan para activar a sus Personajes. Cada Ronda se compone de cuatro turnos, que se resuelven de la misma manera.

1. INICIATIVA

Cada jugador muestra la carta de Iniciativa del Personaje que debe activar según su posición en la Escaleta y comparan sus valores. El jugador que controla al Personaje con la ♠ Iniciativa más alta, o el *Underdog* en caso de empate, decide en qué orden se activarán.

2. ACTIVACIONES

Siguiendo el orden establecido en el paso de Iniciativa, los dos Personajes se activan de uno en uno.

Temas relacionados: Activación, Escaleta, Ronda, Underdog.

FORTALEZA

Este Atributo indica los dados necesarios para realizar la Tirada Enfrentada de Destruir cuando un enemigo trata de efectuar un movimiento para salir de una casilla en Contacto con el Personaje del jugador.

Temas relacionados: Atributo, Destruir.

FRAG



El jugador obtiene una ficha de *Frag* cada vez que un Personaje de su adversario vaya a la Enfermería. En la mayoría de los Escenarios, el jugador que, al final de la partida, disponga de más fichas de *Frag* será el ganador en caso de empatar en Puntos de Victoria.

Temas relacionados: Enfermería, Escenario.

HABILIDAD AUTOMÁTICA



Además de Acciones, las cartas de Personaje pueden incluir Habilidades Automáticas, que se identifican con un título Naranja ①. El Efecto ② de estas habilidades siempre está disponible, incluso durante la Activación de los Personajes enemigos, o mientras el Personaje se encuentre en la Enfermería o el Banquillo.

Temas relacionados: Efecto.

HERIDAS

Este Atributo indica la cantidad máxima de  Daño que puede sufrir un Personaje antes de verse obligado a acudir a la Enfermería.

- El jugador colocará inmediatamente a su Personaje en la Enfermería en el momento en el que éste acumule tantas fichas de  como indique su valor de  Heridas.
- Los Personajes *no pueden* recibir más fichas de  que su valor de  Heridas. Todo el Daño recibido por encima de ese valor será ignorado.

Temas relacionados: Daño, Enfermería.

HEXADOME

El HexaDome es la zona del tablero dividida en casillas hexagonales sobre la que se colocan las figuras de los Personajes.

- La Enfermería y el Banquillo no forman parte del HexaDome.

Temas relacionados: Casilla Bloqueada, Casilla Libre, Casilla Ocupada, Obstáculo.

HUMO



El Humo afecta a la visibilidad de las casillas, bloqueando la Línea de Visión sin impedir el movimiento.

- Las casillas con una ficha de Humo bloquean la Línea de Visión, aunque se trate de casillas Libres.
- Los Objetivos situados en una casilla con Humo **no pueden** trazar Línea de Visión más allá de Alcance  0-1, ni emplear los  obtenidos en Tiradas de  Defensa para infligir  a un Atacante que se encuentre fuera de Alcance  1-1.
- Todas las Líneas de Visión hacia una casilla con Humo están Bloqueadas.
- Las casillas Libres con Humo no proporcionan Cobertura.
- Los Personajes en Contacto con un Objetivo **siempre** disponen una Línea de Visión Clara, ignorando los efectos de la ficha de Humo.
- Las fichas de Humo se retiran al inicio de la Activación del Personaje que las ha situado en el HexaDome. Si el Personaje se encuentra en la Enfermería, se retirarán igualmente sus fichas de Humo en el momento en el que habría tenido lugar su Activación.

- La cantidad de fichas de Humo que se proporcionan con el Personaje marca el máximo de fichas que puede llegar a desplegar al mismo tiempo en el HexaDome. Una vez haya situado todas sus fichas de Humo, el personaje no puede desplegar ninguna más hasta que las recupere.

INFLIGIR

Ver Daño.

INICIATIVA



El Atributo de  Iniciativa de un Personaje marca la ventaja que tiene sobre los enemigos a la hora de activarse.

En el momento de mostrar las cartas de Iniciativa, al principio de un Turno, el jugador que controla al Personaje con el valor de  Iniciativa más alto decide cuál de los dos se activará primero. En caso de empate, será el *Underdog* quien decida la secuencia de activación.

Temas relacionados: Atributo, Carta de Iniciativa, Fase de Turnos, Underdog.

INMOVILIZADO



Los Objetivos afectados por este Estado **no pueden** consumir Puntos de Movimiento.

- Este Estado no impide los *Desplazamientos*, ni *Colocar* al Objetivo.

Temas relacionados: Colocar, Desplazamiento, Estado, Punto de Movimiento.

INTERCAMBIAR

Si un Efecto indica que hay que Intercambiar la posición de dos Objetivos, entonces los jugadores deberán *Colocar* cada Objetivo en la casilla que ocupa el otro en ese momento.

Temas relacionados: Colocar, Efecto.

LÍNEA DE VISIÓN

La Línea de Visión determina qué es lo que puede “ver” un Personaje desplegado en el HexaDome.

Un Personaje dispone de Línea de Visión hacia su Objetivo si se puede trazar una línea recta desde un vértice de su casilla hasta, al menos, dos vértices de la casilla Objetivo sin que ésta se vea interrumpida por casillas Ocupadas o Bloqueadas.

IMPORTANTE!

Esta línea imaginaria se verá interrumpida si en algún momento atraviesa dos o más vértices de una misma casilla Ocupada o Bloqueada.

Hay tres tipos de Línea de Visión:

Línea de Visión Clara: cuando desde un vértice de la casilla del Personaje se pueden trazar líneas ininterrumpidas **hasta todos** los vértices de la casilla del Objetivo.

Línea de Visión Limitada: cuando desde un vértice de la casilla del Personaje se pueden trazar líneas ininterrumpidas **hasta al menos dos** vértices de la casilla Objetivo, pero no hasta todos ellos.

Línea de Visión Bloqueada: cuando desde un vértice de la casilla del Personaje se puede trazar una línea ininterrumpida **hasta como máximo uno** de los vértices de la casilla Objetivo.

- La Línea de Visión se mide desde la casilla del Personaje hasta la casilla de su Objetivo.
- Los Personajes y Obstáculos no cortan la Línea de Visión hacia los vértices de su propia casilla cuando son el Objetivo.
- Los Personajes en Contacto siempre disponen Línea de Visión Clara entre ellos.
- El espacio entre dos casillas Ocupadas o Bloqueadas que se encuentran en Contacto bloquea la Línea de Visión.
- Es necesario disponer de Línea de Visión Clara o Limitada para considerar que un Objetivo se encuentra en Alcance .
- Si en una misma situación se cumplen las condiciones de más de un tipo de Línea de Visión, se tomará como válida la menos restrictiva.
- Los Efectos con un Alcance  ignoran las reglas de Línea de Visión y Cobertura.

Temas relacionados: Alcance, Casilla Bloqueada, Casilla Ocupada.

MANO

Cada jugador dispone de una Mano de Tácticas.

- Las Tácticas de la Mano son secretas, el jugador no debe permitir que el contrincante pueda verlas en ningún momento. Sin embargo, éste sí tiene derecho a saber de cuántas Tácticas se compone la Mano de su adversario.
- No hay límite al número de Tácticas que puede tener un jugador en su Mano al mismo tiempo.

Temas relacionados: Descartar, Táctica.

MARCADO



Los Objetivos afectados por este Estado pueden ser elegidos como Objetivo incluso sin Línea de Visión.

- Los Objetivos afectados por este Estado **no pueden** beneficiarse de la Cobertura.

RECUERDA: Los Defensores que no tienen Línea de Visión hacia el Atacante no pueden usar los ★ de su tirada de ♣Defensa para causar ♠Daño.

MARCADOR



Un Marcador es un tipo de ficha especial que sirve para recordar un Efecto que dura más allá de la Activación en la que se ha jugado.

- No hay límite a la cantidad de Marcadores de un mismo tipo que puede tener un Personaje.

Temas relacionados: Efecto, Fase de Recuperación.

MAZO DE TÁCTICAS

Ver Táctica.

MOVER



Todos los Personajes disponen de una Acción denominada *Mover*, que cuesta 2 Puntos de Acción.

- Esta Acción permite al Personaje activo obtener tantos Puntos de Movimiento como determine su Atributo de ⚡Velocidad en ese momento.
- La Acción no implica ningún movimiento, ni permite mover al Personaje por el tablero, únicamente genera los Puntos de Movimiento para que el Personaje pueda consumirlos durante la Activación para moverse.

Temas relacionados: Acción, Punto de Movimiento, Velocidad.

OBJETIVO

La mayoría de las Acciones, Ataques y Tácticas requieren que el jugador designe un Objetivo para aplicar su Efecto.

- A menos que se indique lo contrario, se consideran Objetivos válidos tanto los Personajes, ya sean Aliados o Enemigos, como los Obstáculos.

Temas relacionados: Efecto

OBSTÁCULO



Los Obstáculos son elementos que ocupan espacios en el HexaDome junto a los Personajes, pero no bloquean la Línea de Visión.

- Las casillas con Obstáculos se consideran Ocupadas, por lo que no permiten movimientos ni *Desplazamientos* a través de ellas y, además, permiten ganar Cobertura.
- Las casillas con Obstáculos **no** bloquean la Línea de Visión.
- Los Obstáculos pueden ser los Objetivos de Acciones, Ataques y Tácticas, salvo que se especifique lo contrario.

Temas relacionados: Alcance, Barrera, Cobertura, Línea de Visión, Punto de Movimiento.

OCULTO



No se puede trazar Línea de Visión hacia los Objetivos afectados por este Estado, excepto desde Alcance I-I.

- Los Objetivos afectados por este Estado **no pueden** tener Cobertura.
- Elimina este estado inmediatamente después de ejecutar un Ataque, después de la resolución.
- Ni los Enemigos, ni los Aliados pueden trazar Línea de Visión hacia este Objetivo.
- Aun estando Oculto, este Objetivo sigue bloqueando la Línea de Visión.

RECUERDA: Los Defensores que no tienen Línea de Visión hacia el Atacante no pueden usar los ★ de su tirada de ♣Defensa para causar ♠Daño.

PANEL DE CONTROL



Cada jugador dispone de un Panel de Control donde puede controlar las reservas de Puntos de Acción y de Movimiento del Personaje activo, y configurar su Escaleta.

Temas relacionados: Escaleta, Punto de Acción, Punto de Movimiento.

PERSONAJE



Los Personajes son las figuras que forman un Equipo de *Aristeia!*

- Cuando una regla menciona a un Personaje, se refiere tanto a su figura en el tablero como a su carta de Personaje.
- Los Personajes pueden ser los Objetivos de Acciones, Ataques y Tácticas, salvo que se especifique lo contrario.

Temas relacionados: Atributos, Carta de Iniciativa, Efecto.

PILA DE DESCARTE

Ver Táctica.

PREPARATIVOS

Cada partida de *Aristeia!* comienza con una serie de preparativos, con la siguiente secuencia de pasos:

1. ELEGIR EL ESCENARIO

En *Aristeia!*, los Escenarios determinan no sólo la manera de ganar la partida, sino todas las condiciones especiales que los jugadores deberán tener en cuenta a la hora de formar sus Equipos de Personajes.

2. FORMAR LOS EQUIPOS

Cada jugador escoge en secreto cuatro Personajes distintos para formar su equipo. Aunque un jugador **no puede** repetir Personaje, no hay inconveniente en que ambos jugadores escojan a los mismos Personajes.

3. PRESENTACIÓN DE LOS EQUIPOS

Tras haber escogido equipo, ambos jugadores mostrarán a su rival las cartas de los Personajes que han seleccionado, incluidas las cuatro Tácticas de cada Personaje. Es importante que, antes de comenzar la partida, los jugadores comprendan las Acciones y Habilidades Automáticas de todos los Personajes que van a jugar. Las cartas de Personaje deben estar siempre a la vista durante la partida, por si cualquiera de los jugadores quisiera consultarlas.

4. FORMAR EL MAZO DE TÁCTICAS

Cada jugador dispone de su propio mazo de Tácticas. Para formar el mazo, los jugadores eligen en secreto dos Tácticas de cada uno de sus Personajes y las mezclan con sus diez Tácticas Generales, para obtener así un total de dieciocho Tácticas.

MANO INICIAL

Antes de continuar, los jugadores deben formar su mazo, mezclarlo bien y robar una Mano inicial de cuatro Tácticas.

MULLIGAN

Inmediatamente después de robar la Mano inicial, una vez por partida, los jugadores que no estén satisfechos con las Tácticas que han obtenido pueden devolver **toda** la Mano al mazo, barajarlo de nuevo y robar otras cuatro Tácticas.

5. DESPLEGAR EL HEXADOME

En la descripción de cada Escenario hay instrucciones concretas sobre cómo configurar el HexaDome.

6. UNDERDOG

Para decidir quién será el primero en tener el marcador de *Underdog*, cada jugador suma la \blacklozenge Iniciativa de todos sus Personajes. El que disponga del total más bajo recibe el marcador de *Underdog*. En caso de empate, se sorteará al azar. A partir de este momento, siempre que se produzca un empate de \blacklozenge Iniciativas, o haya que escoger en qué orden se resuelven dos o más Efectos simultáneos, será el jugador con el marcador de *Underdog* quien elija.

7. DESPLIEGUE

De nuevo, será el propio Escenario el que indique cómo desplegar los Personajes en el HexaDome antes de empezar la partida.

Concluido este paso, ya puede empezar la primera Ronda de juego.

Temas relacionados: Escenario, Iniciativa, Táctica, *Underdog*.

PROVOCADO



El Objetivo afectado por este Estado sólo puede declarar Ataques contra el Personaje que se lo ha impuesto.

- Las fichas de ✖ *Provocado* sirven para recordar qué Personaje ha causado el Estado.
- Si el Personaje que ha impuesto el Estado ✖ *Provocado* entra en la Enfermería, se retirará inmediatamente esta ficha.

Temas relacionados: Ataque, Estado.

PUNTO DE ACCIÓN

Los Personajes consumen los Puntos de Acción para ejecutar Acciones durante su Activación.

- Al inicio de su Activación, el Personaje dispone de una reserva de tantos Puntos de Acción como indique el valor actual de su Atributo ⚡ Energía.
- El valor de este Atributo sólo se aplica al crear la reserva de Puntos de Acción disponibles, durante la Fase de Preparación de la Activación de un Personaje. Aunque se modifique el valor de ⚡ Energía durante la Activación de un Personaje, la cantidad de Puntos de Acción que dispone para dicha Activación no se verá afectada.
- Los Puntos de Acción que al final de la Activación aún no se hayan consumido, se pierden. **No se pueden** acumular para más adelante.

Temas relacionados: Acción, Atributo, Energía ⚡.

PUNTO DE MOVIMIENTO

Durante su Activación, los Personajes pueden consumir sus Puntos de Movimiento para moverse por el tablero.

- Consumir un Punto de Movimiento permite al Personaje activo moverse a una casilla Libre adyacente.
- Todos los Personajes disponen de cero Puntos de Movimiento al inicio de su Activación.
- La Acción *Mover* permite obtener tantos Puntos de Movimiento como indique el valor actual del Atributo 🐾 Velocidad.
- El valor de 🐾 sólo se comprueba en el momento de aplicar los Efectos de la Acción *Mover*. Aunque se modifique el valor de 🐾 a lo largo de la Activación, la cantidad de Puntos de Movimiento disponibles no se verá afectada.
- Los Puntos de Movimiento deben consumirse de uno en uno, aunque el jugador tenga intención de continuar moviendo después.
- Se puede intercalar el consumo de Puntos de Movimiento y Puntos de Acción durante la Activación. Eso permite, por ejemplo, realizar dos movimientos, Atacar y terminar con otro movimiento.
- Los Puntos de Movimiento obtenidos fuera de la Activación de un Personaje se pierden, **no se pueden** guardar para la siguiente Activación.
- No es obligatorio consumir todos los Puntos de Movimiento, pero aquellos que no se hayan consumido al finalizar la Activación de un Personaje se pierden.
- No es necesario haber ejecutado la Acción *Mover* para poder consumir los Puntos de Movimiento que se obtengan de otro modo (Tácticas, Acciones, Cambios...).

- Para que un Personaje pueda abandonar una casilla que está en Contacto con un Enemigo al moverse, primero debe superar una Tirada Enfrentada de Destruir. Si no lo consigue, permanecerá en su casilla, perdiendo todos los Puntos de Movimiento de los que disponga en ese momento.

Temas relacionados: Activación, Casilla Bloqueada, Casilla Libre, Casilla Ocupada, Mover, Velocidad.

RONDA

La partida se juega en una serie de Rondas, y cada Ronda se compone de cuatro Turnos. Cada Turno permite a los jugadores activar a uno de sus Personajes.

- En cada Turno los jugadores deben activar al Personaje al que pertenece la carta de Iniciativa que han asignado a dicho Turno en la Escaleta.
- La primera Ronda comienza tras terminar los Preparativos.
- Cada una de las Rondas se compone de las siguientes fases:

1. Fase de Planificación

2. Fase de Turnos

- Turno 1
 - Iniciativa
 - Activaciones
- Turno 2
 - Iniciativa
 - Activaciones
- Turno 3
 - Iniciativa
 - Activaciones
- Turno 4
 - Iniciativa
 - Activaciones

3. Fase de Objetivos

4. Fase de Recuperación

- Tras la fase de Recuperación, comienza una nueva Ronda, volviendo a la fase de Planificación.

Temas relacionados: Fase de Objetivos, Fase de Planificación, Fase de Recuperación, Fase de Turnos, Preparativos.

SÍMBOLOS

Los dados de *Aristeia!* se caracterizan por los Símbolos especiales que aparecen en sus seis caras. Hay cinco tipos de Símbolos en *Aristeia!*: ★ Éxito, 🛑 Bloqueo, ⚡ Especial, 🏆 Éxito Crítico y 🛑 Bloqueo Crítico.

Temas relacionados: Bloqueo Crítico, Cambio, Dado, Éxito Crítico.

TÁCTICA



Las Tácticas son cartas que el jugador puede jugar desde su Mano durante la partida.

- Cada jugador debe disponer de una copia de las diez Tácticas Generales con la que formar su mazo.
- Cada Personaje incluye cuatro Tácticas propias. A la hora de formar el mazo de Tácticas, cada jugador elige en secreto dos Tácticas de cada Personaje, mezclándolas con las diez Tácticas Generales, formando un mazo de dieciocho Tácticas. Durante la partida, el jugador puede emplear las Tácticas con cualquiera de sus Personajes, independientemente de qué Personaje las ha aportado, siempre que se cumplan las condiciones de la propia Táctica.
- Al principio de la partida, cada jugador roba cuatro Tácticas, formando su Mano inicial.
- Al final de la fase de Recuperación de cada Ronda, cada jugador roba una Táctica, y otra más si ha obtenido algún Punto de Victoria durante esa Ronda.
- Cada vez que un Personaje vaya a la Enfermería, el contrincante roba una Táctica.
- Las Tácticas deben jugarse en el momento descrito en la carta, cumpliendo todas las condiciones que se indiquen.
- Mientras un Personaje está en la Enfermería, no se resuelve ninguna de las Fases de su Activación y, por lo tanto, **no se pueden** jugar Tácticas.
- Las Tácticas deben Descartarse **después** de terminar de aplicar sus Efectos.
- Ambos jugadores pueden consultar la pila de descartes de cualquier jugador en cualquier momento.
- Los jugadores **no pueden** alterar el orden de la pila de descartes.
- El título de las Tácticas es meramente descriptivo y no afecta a las reglas del juego.
- Las Tácticas que especifiquen un Alcance, miden su alcance desde el Personaje activo.

Temas relacionados: Alcance, Descartar, Mano, Ronda.

TIRADA ENFRENTADA

En las Tiradas Enfrentadas intervienen los dos jugadores, por lo que son algo más complejas de resolver. La secuencia de resolución es la siguiente:

- 1. Tácticas:** Después de declarar que se va a realizar una Tirada, ambos jugadores pueden jugar Tácticas que modifiquen la Tirada. El jugador con el *Underdog* decide quién es el primero en jugar Tácticas si es necesario.
- 2. Lanzar los dados:** En este momento ambos jugadores tiran los dados.
- 3. Bloqueo Crítico:** Si algún jugador ha obtenido un 🍀, puede emplearlo en este momento para Anular un dado de la Tirada del contrincante.
- 4. Cambios:** En este paso, los jugadores pueden emplear los Símbolos obtenidos en sus Tiradas para jugar Cambios. El jugador activo decide quién es el primero en jugar todos sus cambios.
- 5. Resultado:** Después de jugar los Cambios, los jugadores anulan tantos ★ de la Tirada del contrincante como 🍀 hayan reservado. En este paso sólo cuentan los ★ y 🍀 que no se hayan empleado durante los Cambios. Si se trata de un Ataque, cada Personaje recibe tantas fichas de 🩸 Daño como ★ le queden a su rival al final.

Temas relacionados: Acción, Dado, Símbolo.

TIRADA DE COMBATE

Las Tiradas de Combate son todas las Tiradas de Ataque o 🍀 Defensa.

Temas relacionados: Ataque, Defensa.

TIRADA SIMPLE

En una Tirada Simple sólo interviene un jugador. La secuencia de resolución es la siguiente:

- 1. Tácticas:** Después de declarar que se va a realizar una Tirada, ambos jugadores pueden jugar Tácticas que modifiquen la Tirada. El *Underdog* decide quién es el primero en jugar una Táctica si es necesario.
- 2. Lanzar los dados:** En este momento el jugador tira los dados.
- 3. Cambios:** En este paso, el jugador puede emplear los Símbolos obtenidos en su Tirada para jugar Cambios, aplicando sus Efectos inmediatamente.
- 4. Resultado:** El resultado de la Tirada son todos los Símbolos que el jugador no haya consumido durante los Cambios. Si se obtiene al menos un ★ en este paso, la Tirada tiene éxito y se considera que se ha superado.

Temas relacionados: Acción, Cambio, Dado, Efecto, Símbolo, Underdog.

TURNO

Ver Fase de Turnos.

UNDERDOG



El jugador con el marcador de *Underdog* tiene prioridad en todo momento a la hora de decidir el orden en el que se resuelven los Efectos simultáneos.

- Al principio de la partida, el jugador con la suma de  Iniciativas más baja recibe el marcador de *Underdog*. En caso de empate, se sorteará al azar.
- Al final de cada Ronda, el jugador con menos Puntos de Victoria recibe el marcador de *Underdog*. En caso de empate, el marcador de *Underdog* cambia de jugador.

Temas relacionados: Efecto, Fase de Turnos, Iniciativa, Preparativos.

VELOCIDAD

Este Atributo indica la cantidad de Puntos de Movimiento que obtiene un Personaje cuando ejecuta la Acción *Mover* durante su Activación.

Temas relacionados: Atributo, Mover, Punto de Movimiento.

ZONA DE ANOTACIÓN

La Zona de Anotación es una Zona de Despliegue que permite a los jugadores obtener Puntos de Victoria. Las reglas de la Zona de Anotación cambian en cada Escenario.

- **No se puede** desplegar ni devolver Personajes desde el Banquillo a una Zona de Anotación.
- Se debe emplear un Contador azul para recordar cuál de las Zonas de Despliegue es la Zona de Anotación durante esta Ronda.
- El Escenario indicará cuál es la Zona de Anotación al principio de la partida y si cambia en algún momento.

Temas relacionados: Contador, Escenario, Zona de Despliegue.

ZONA DE DESPLIEGUE

Las Zonas de Despliegue son grupos específicos de casillas marcados en el tablero. Las reglas de cada Escenario indicarán cómo utilizar estas zonas.

- Para considerar que un Personaje se encuentra **dentro** de una Zona de Despliegue, éste debe hallarse en alguna de las casillas que forman parte de dicha Zona de Despliegue.

Temas relacionados: Escenario, Preparativos, Zona de Anotación.