

Przemek Wojtkowiak

Bartłomiej Kordowski

# DUNGEON LEGENDS



ESCANEA EL CÓDIGO  
PARA VER EL VÍDEO  
CON LAS REGLAS.



UNIVERSO  
Avel

## REGLAMENTO

rebel  
STUDIO

Avel es una tierra antigua y mágica cuyos orígenes se pierden en la bruma de los tiempos. El cielo se inclina con el peso de innumerables lunas habitadas por dioses, algunos conocidos, y otros ya olvidados por la humanidad y recordados únicamente por los seres que habitan los abismos más profundos. Tras años de paz, las fuerzas oscuras están regresando a Avel, y el mal ha despertado.

Debido a los recientes acontecimientos relacionados con los fragmentos de oscuridad, se ha descubierto toda una red de túneles, cámaras y cuevas antiguas bajo el castillo de Avel. Estos albergan innumerables tesoros y también polvo, un recurso mágico extremadamente valioso. Los trabajos de minería comenzaron de inmediato, pero pronto los mineros desaparecieron: algunos se desvanecieron sin dejar rastro, mientras que otros regresaron transformados en horribles criaturas. En ocasiones, el subsuelo tiembla y se pueden escuchar susurros de secretos oscuros en la pegajosa y fría oscuridad.

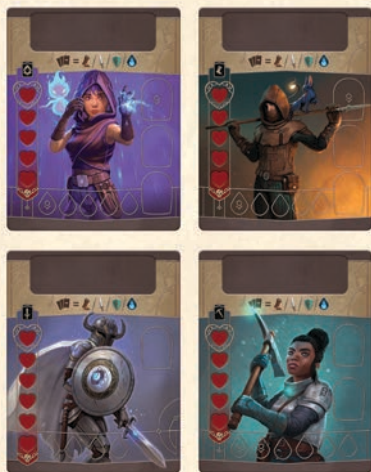
¡Una vez más, Avel necesita la ayuda de los héroes! ¡La reina Sarisa los ha convocado! ¡Prepárate para descubrir secretos antiguos, ahuyentar monstruos y crear nuevas leyendas de mazmorras!

## Contenido

Monta las cajas y coloca los componentes individuales en cada una de ellas de la siguiente manera:

Caja del Caballero	Caja de la Herrera	Caja del Explorador	Caja de la Hechicera
<p>10 cartas de Caballero</p>  <p>1 marcador de Uso de Habilidad</p>  <p>6 fichas de Resistencia</p>  <p>4 fichas de Polvo</p>  <p>1 figura de Caballero (con base)</p> 	<p>10 cartas de Herrera</p>  <p>1 marcador de Uso de Habilidad</p>  <p>5 fichas de Resistencia</p>  <p>6 fichas de Polvo</p>  <p>1 figura de Herrera (con base)</p> 	<p>10 cartas de Explorador</p>  <p>1 ficha de Hada inicial (marcada con el símbolo de Explorador)</p>  <p>5 fichas de Resistencia</p>  <p>1 marcador de Uso de Habilidad</p>  <p>5 fichas de Polvo</p>  <p>1 figura de Explorador (con base)</p> 	<p>10 cartas de Hechicera</p>  <p>1 ficha de Hada inicial (marcada con el símbolo de Hechicera)</p>  <p>5 fichas de Resistencia</p>  <p>1 marcador de Uso de Habilidad</p>  <p>5 fichas de Polvo</p>  <p>1 figura de Hechicera (con base)</p> 

**4 tableros de jugador**



**Caja de cartas de Objeto Avanzado y cartas U**

Mazo de 22 cartas de Objeto Avanzado



Mazo de 20 cartas Universales (cartas U)

4 cartas de Monstruo inicial



**Caja de fichas de Hada e indicadores de Habilidades**



18 fichas de Hada

8 indicadores de Habilidades



**Caja de componentes universales**



21 fichas de Daño de Monstruo

1 ficha de Oscuridad

1 dado de 6 caras

4 fichas de Amenaza

4 fichas de Trampa

1 figura de Derrumbe (con base)



**Caja del Capítulo I: Fuego**



15 fichas de Fuego

6 cartas de Ubicación del Capítulo I

10 cartas de Capítulo I



4 fichas de Cubo

1 ficha de Barro

3 figuras de Execrator (con bases)



**Caja del Capítulo II: Conjunción lunar**



6 fichas de Tormenta Mágica

6 cartas de Ubicación del Capítulo II

10 cartas de Capítulo II

1 ficha de Sabotaje

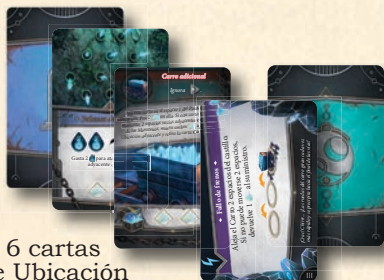
3 figuras de Portal (con bases)





### Caja del Capítulo III: Ladrones de cristales

25 fichas  
de Cristal



6 cartas  
de Ubicación  
del Capítulo III



1 ficha  
de Llave

10 cartas de  
Capítulo III



1 ficha de  
Pasadizo  
Oculto



2 fichas  
de Gremio



1 figura de Carro



1 figura  
de Murciélagos  
(con base)

1 figura  
de Puerta  
(con base)



Diagrama de montaje del Carro



### Caja del Capítulo IV: El suelo es lava

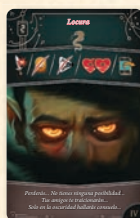


5 fichas  
de Lava



6 cartas  
de Ubicación  
del Capítulo IV

10 cartas de  
Capítulo IV



4 cartas  
de Locura

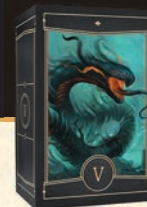


1 ficha  
de Magma  
Explosivo

1 medidor  
de Maquinaria  
Antigua



Diagrama de montaje de  
la Maquinaria Antigua



### Caja del Capítulo V: Corazón de oscuridad



1 ficha  
de Fisura



6 cartas  
de Ubicación  
del Capítulo V

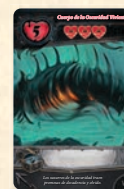
10 cartas de  
Capítulo V



2 fichas de Choque Mágico



1 carta de  
Cabeza de  
Oscuridad  
Viviente



10 cartas de  
Cuerpo de  
Oscuridad  
Viviente



1 carta de  
Cola de  
Oscuridad  
Viviente

Tapete de juego



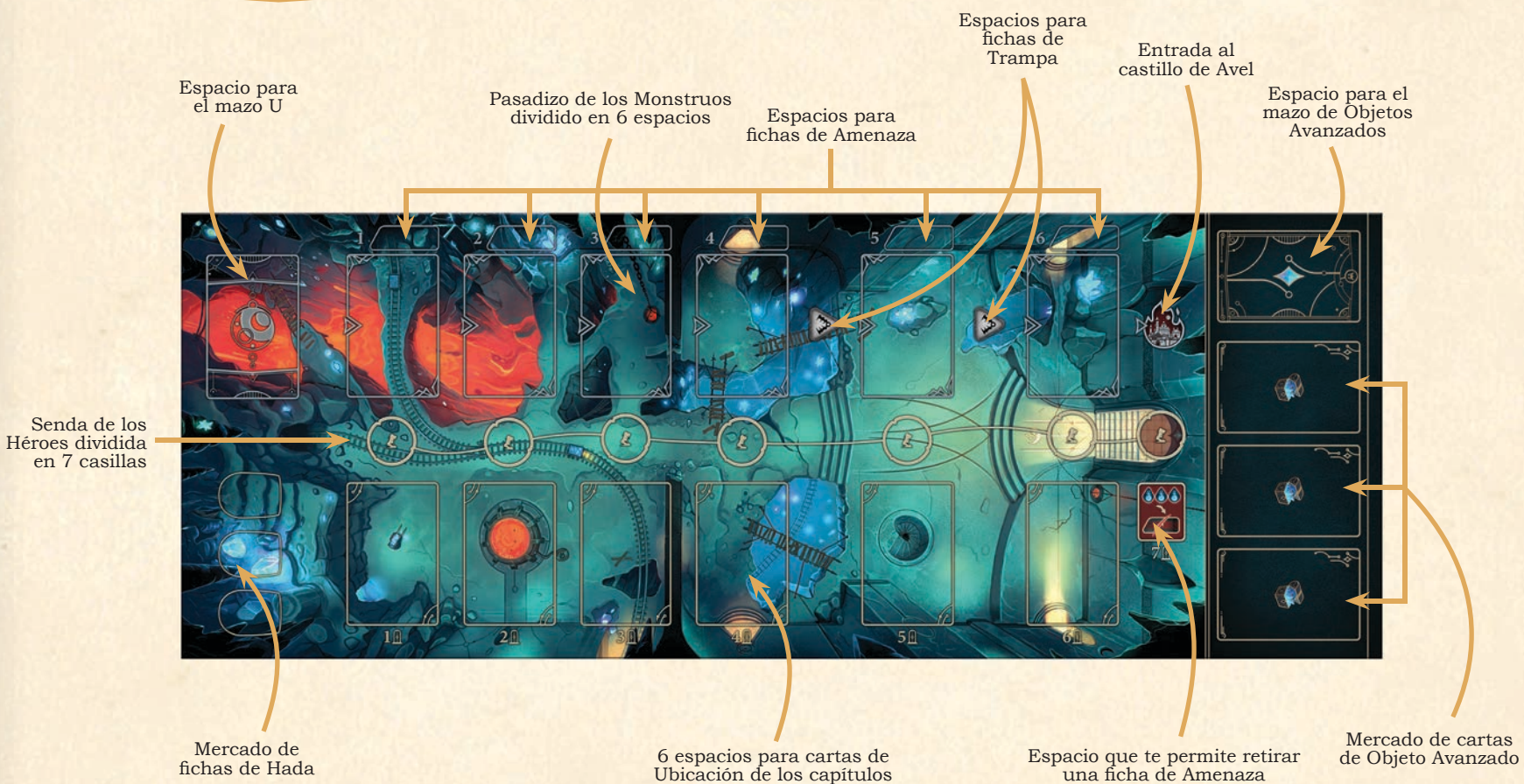
*Dungeon Legends* es un juego de cartas cooperativo ambientado en el mundo de Avel. Los jugadores asumen el papel de héroes que emprenden una peligrosa misión en los oscuros pasillos del castillo de Avel. A medida que avanzan por los capítulos, tendrán que llegar a los niveles más profundos y derrotar al mal que allí acecha. Al mismo tiempo, no pueden permitir que ningún monstruo llegue al castillo.

El juego se divide en 5 capítulos que describen la expedición del grupo por el subsuelo. El grupo luchará contra el fuego, desentrañará el misterio de una maquinaria antigua, explorará minas de polvo mágico abandonadas, escapará de una inundación de lava y, finalmente, se enfrentará al mal primordial.

Todos los capítulos siguen las mismas reglas básicas del juego y, además, cada capítulo introduce nuevas cartas, reglas especiales y objetivos de victoria. Aunque recomendamos jugar los capítulos en orden, si hay algún capítulo que te guste especialmente, puedes jugarlo varias veces. También puedes saltarte el que no te guste. Al fin y al cabo, ¡son tus leyendas!



## Tapete de juego



## Cartas de Héroe básicas

■ Cada Héroe tiene su propio mazo de cartas con su propio estilo de juego. Antes de jugar, familiarízate con los mazos y elige al Héroe que mejor se ajuste a tus preferencias o a los requisitos del capítulo.

■ Durante la partida, cada Héroe siempre tendrá su propio mazo de 10 cartas.

**Nota:** No se pueden eliminar cartas de estos mazos básicos durante la partida.

La ayuda del jugador explica los iconos de las cartas de Héroe.



La ayuda del jugador explica los iconos de las cartas de Objeto Avanzado.



## Hadas

■ Las Hadas son ayudantes. Los jugadores pueden conseguir fichas de Hada durante la partida.

■ Tras conseguir un Hada, colócala en tu tablero de jugador. En todo momento, solo puedes tener tantas fichas de Hada como espacios haya en tu tablero (de 1 a 3).

■ Puedes usar la acción de tu Hada en cualquier momento durante tu turno. Puedes usar varias Hadas de tu tablero de jugador en el mismo turno.

■ No puedes dar Hadas a otros jugadores.

■ Tras llevar a cabo la acción de un Hada, colócala en la pila de Hadas usadas al lado del tapete. Si el suministro de Hadas está vacío cuando un jugador ponga una ficha de Hada en el mercado de Hadas, o cuando el efecto de una carta le permita a un jugador tomar una ficha de Hada, mezcla las Hadas usadas bocabajo para volver a llenar el suministro.

La ayuda del jugador (páginas 27 y 28 del libro de capítulos) explica con mayor detalle cómo funcionan las Hadas.



**Nota:** Hay 2 fichas de Hada marcadas en el dorso: una con el ícono del Explorador y otra con el ícono de la Hechicera. Estas fichas de Hada comienzan la partida en el tablero de jugador del Héroe indicado, y no van al suministro general de fichas de Hada.



## Cartas de Objeto Avanzado

■ Las cartas de Objeto Avanzado te permiten ampliar tu mazo de Héroe con la capacidad de llevar a cabo varias acciones adicionales. Puedes obtener cartas de Objeto Avanzado del mercado; por lo general, derrotando Monstruos. Cada una de estas cartas te permite elegir entre 2 acciones: la acción de la parte superior no tiene coste; la acción inferior requiere pagar un coste en Polvo.

■ Cuando juegas una carta de Objeto Avanzado en tu turno, puedes llevar a cabo 1 de sus 2 acciones (gratis O BIEN pagando).

■ Tras completar un capítulo, cada jugador tiene que deshacerse de todas menos 1 de sus cartas de Objeto Avanzado. Al conservar una, comenzarás la siguiente partida con 11 cartas en tu mazo de Héroe (10 cartas básicas + 1 carta de Objeto Avanzado). No puedes intercambiar tus cartas de Objeto Avanzado con otros jugadores.

## Cartas Universales «U»

El mazo Universal «U» consta de 20 cartas que se utilizan en todos los capítulos. Al jugar cada capítulo, añadirás 10 cartas específicas adicionales al mazo U que solo se usarán mientras juegues ese capítulo (I-V), por lo que la partida siempre contará con 30 cartas en el mazo.

Existen 2 tipos de cartas Universales:

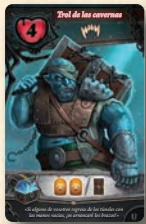
- Las cartas orientadas verticalmente son cartas de Monstruo. Cuando reveles un Monstruo, colócalo en un espacio del Pasadizo de los Monstruos.



- Las cartas orientadas horizontalmente son cartas de Evento. Cuando reveles un Evento, aplica su efecto inmediato y luego descarta la carta a la pila de descartes.



En cada capítulo, añade las 10 cartas de Capítulo a este mazo para ese capítulo. A medida que se vaya agotando el mazo, el final de la partida se acercará. Si tienes que tomar una carta del mazo y no queda ninguna, ¡habrás perdido la partida!



**Cartas de Monstruo** (13 cartas). Si revelas un Monstruo, coloca su carta en el espacio más a la izquierda (número 1) del Pasadizo de los Monstruos. Si ya hay una carta de Monstruo ahí, mueve esa carta 1 espacio hacia la derecha (hacia la entrada del castillo); si hay más Monstruos en el Pasadizo, muévelos también hacia la derecha.

Las cartas de Monstruo marcadas con la letra «I» son cartas iniciales para cada capítulo. Barájalas y coloca una cantidad de cartas igual a la cantidad de jugadores que haya en la partida bocarriba en los espacios del Pasadizo de los Monstruos más cercanos al castillo: la primera carta en el espacio 6, la segunda carta en el espacio 5, y así sucesivamente.



**Derrumbe** (1 carta): Cuando reveles esta carta, tira el dado para descubrir qué parte del Pasadizo se derrumba. Coloca la ficha de Derrumbe para separar las casillas con ese número en la Senda de los Héroes y el Pasadizo de los Monstruos. Los Héroes que se encuentren en esa casilla no pueden atacar a un Monstruo adyacente al otro lado del derrumbe. Para eliminar la ficha de Derrumbe, un Héroe que se encuentre en la casilla derrumbada debe gastar 3.

**Sacudida** (1 carta): Cuando reveles esta carta, cada jugador pierde 1 ficha de Resistencia de su tablero de jugador. Si un jugador pierde así su última ficha de Resistencia, tiene que regresar de inmediato al castillo para recuperarse. Finaliza el turno del jugador actual y sigue el procedimiento de regreso del Héroe (pág. 9).

**Ataque de pánico** (1 carta): Cuando reveles esta carta, mueve a todos los Héroes 1 casilla hacia la izquierda (alejándolos de la entrada del castillo). Si algún Héroe se encuentra en la casilla más a la izquierda, este no se mueve, sino que golpea la pared, lo que provoca que ese Héroe pierda 1 punto de Resistencia. Si un jugador pierde así su última ficha de Resistencia, tiene que regresar de inmediato al castillo para recuperarse. Finaliza el turno del jugador actual y sigue el procedimiento de regreso del Héroe (pág. 9).

**Se ha ido la luz** (1 carta): Cuando reveles esta carta, tira el dado para descubrir qué Ubicación se oscurece. Coloca la ficha de Oscuridad sobre la carta de Ubicación situada en ese espacio numerado. No puedes usar la Ubicación mientras esta esté oscura. Para eliminar la oscuridad, un Héroe tiene que detenerse en la casilla de la Senda de los Héroes adyacente a esta Ubicación y gastar 3 de Polvo. Eliminar la oscuridad no cuenta como usar la Ubicación, por lo que se puede usar la Ubicación en el mismo turno después de eliminar la oscuridad.

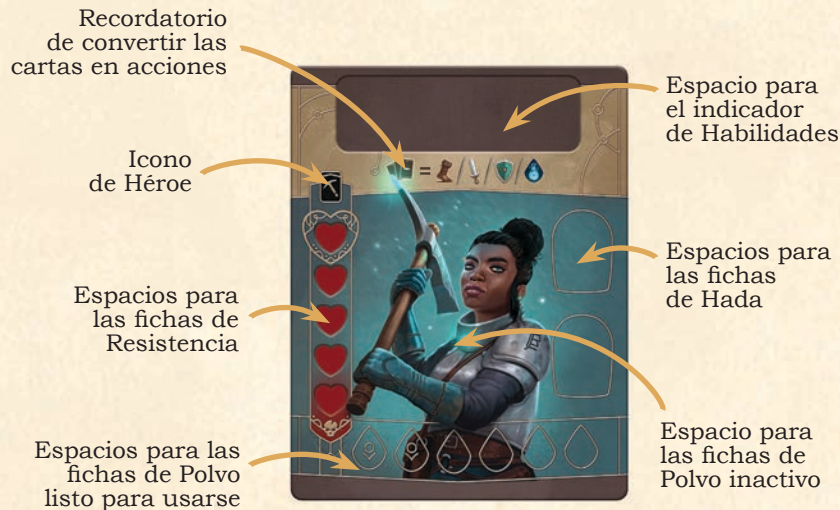


**Amenaza** (3 cartas): Después de revelar esta carta, tira el dado para descubrir qué espacio del Pasadizo de los Monstruos recibe una ficha de Amenaza. Si el espacio que salga como resultado ya contiene una ficha de Amenaza, devuelve la Amenaza al suministro.

Cuando ataques a un Monstruo en un espacio con una ficha de Amenaza, aplica el efecto de Amenaza además del efecto del propio Monstruo. Para retirar una ficha de Amenaza, utiliza el espacio número 7.

## Tableros de jugador

Los tableros de jugador indican la Resistencia de cada Héroe, y contienen sus fichas de Hada y de Polvo y su indicador de habilidades.



## Polvo

Cada tablero de jugador tiene 2 lugares para almacenar fichas de Polvo.

**Espacio para fichas de Polvo inactivo:** Este es tu suministro de Polvo que no puedes gastar para pagar los costes de acción. Cuando recuperes una ficha de Polvo, muévela a uno de tus espacios de Polvo listo para usarse.

**Espacios para fichas de Polvo listo para usarse:** Puedes usar las fichas de Polvo de estos espacios para pagar los costes de acción. Cuando pagues Polvo para llevar a cabo una acción, mueve esas fichas de Polvo al espacio de Polvo inactivo. Más adelante durante la partida, podrás volver a mover esas fichas de Polvo inactivo a los espacios de Polvo listo para usarse.

Cada tablero de jugador tiene de 4 a 6 espacios para fichas de Polvo listo para usarse.

## Indicadores de Habilidades

Cada indicador de Habilidades te permite llevar a cabo una acción especial 3 veces durante el capítulo. Usa tus habilidades en orden de izquierda a derecha en tu indicador de Habilidades. Puedes usar más de 1 habilidad en tu turno. Marca que has usado una habilidad haciendo avanzar tu marcador de Uso de Habilidad al siguiente espacio (de izquierda a derecha).



Puedes llevar a cabo cualquiera de las 4 acciones indicadas.



Puedes llevar a cabo la acción indicada junto al espacio actual del marcador de Uso de Habilidad.

## Transcurso del juego básico

Los jugadores juegan en el sentido horario empezando por el jugador inicial.

Durante su turno, cada jugador juega cartas de su mano y aplica los efectos de las cartas, ataca Monstruos y usa Ubicaciones.

**Nota:** Un jugador puede usar cada Ubicación solo una vez durante su turno.





Durante tu turno, coloca las cartas jugadas en tu pila de cartas jugadas. Al final del turno, esas cartas jugadas van a tu pila de descartes. Al final del turno, esas cartas jugadas van a tu pila de descartes, y también las cartas que no hayas jugado. Después de jugar tu turno, roba 5 cartas de tu mazo de inmediato. Si tu mazo está vacío cuando necesites robar una carta, baraja tu pila de descartes para formar un nuevo mazo y luego continúa robando cartas para tu mano.

Cada carta contiene iconos en la parte superior que muestran las acciones que te permite llevar a cabo esa carta. Para llevar a cabo la acción inferior de una carta de Objeto Avanzado, tienes que pagar el coste de la acción descartando la cantidad indicada de fichas de Polvo. La ayuda del jugador incluye una lista de acciones y cómo funcionan.



## Turnos de jugador

Durante tu turno, puedes llevar a cabo cualquier combinación de las siguientes acciones:

- Juega cualquier cantidad de cartas para llevar a cabo sus acciones.
- Descarta 3 cartas cualesquiera en tu pila de descartes para realizar 1 de estas 4 acciones:  /  /  / .
- Usa la Ubicación actual de tu Héroe. Puedes usar cada Ubicación una única vez por turno.
- Usa 1 o más de las habilidades permitidas por tu indicador de Habilidades.
- Lleva a cabo una o más acciones de las fichas de Hada de tu tablero de jugador.

Durante tu turno, puedes jugar cualquier cantidad de cartas de tu mano. Al final de tu turno, coloca todas las cartas jugadas y no jugadas en tu pila de descartes. **A continuación, revela la carta superior del mazo de juego y resuelve su efecto.** Luego, roba de nuevo 5 cartas para tu mano y finaliza tu turno.

- Si revelas una carta de Monstruo (orientada verticalmente), colócala bocarriba en el espacio más a la izquierda (número 1) del Pasadizo de los Monstruos. Si en este espacio ya hay una carta, primero mueve esa carta un espacio hacia la derecha (hacia el castillo), desplazando otras cartas adicionales de la misma forma si fuera necesario. Si tienes que mover una carta desde el espacio 6 hacia la derecha, es decir, hacia el castillo, entonces la partida termina... ¡y habrás perdido!
- Si revelas una carta de Evento (orientada horizontalmente), aplica su efecto. A continuación, descártala en la pila de descartes del mazo de juego al lado del tapete.

## Procedimiento de regreso de Héroes

Si tú o cualquier otro jugador retiráis la última ficha de Resistencia de vuestros tableros, llevad a cabo el siguiente procedimiento de regreso de Héroes:

- En cualquier momento, si cualquier jugador retira su última ficha de Resistencia, el turno del jugador activo se interrumpe.
- El jugador que haya retirado su última ficha de Resistencia recupera toda su Resistencia y coloca a su Héroe en la casilla 7 (la más cercana al castillo).
- El jugador activo, cuyo turno fue interrumpido, tiene que revelar y resolver 2 cartas del mazo de juego, en lugar de 1 carta.

**Nota:** ¡Esto puede provocar que aparezcan 2 Monstruos en el Pasadizo de los Monstruos en un mismo turno!

## Fin del capítulo

La partida termina si:

- Completas el objetivo del capítulo (ganas).
- Un jugador debe robar una carta del mazo de juego al final de la ronda, pero no puede hacerlo porque el mazo de juego está vacío (pierdes).
- Mueves cartas en el Pasadizo de los Monstruos y eso provoca que un Monstruo se mueva desde el espacio 6 al castillo (pierdes).
- Una regla específica de un capítulo provoca que la partida termine.

## Capítulos y modo Campaña

Si quieres, puedes jugar cualquier capítulo de forma independiente, y no en modo campaña. Si juegas un capítulo de forma independiente, durante la preparación (excepto para el Capítulo I), cada jugador añade 1 carta de Objeto Avanzado a su propio mazo: en orden de turno, empezando por el jugador inicial, cada uno toma 1 carta del mercado y luego rellena el mercado con la carta superior del mazo de Objetos Avanzados, hasta que todos hayan tomado una carta. Cada uno de los jugadores añade la carta a su mazo y lo baraja antes de robar sus 5 cartas iniciales.

Si juegas una campaña, es decir, una serie de capítulos, cada vez que termines un capítulo, cada jugador podrá elegir 1 carta de Objeto Avanzado de su propio mazo y conservarla para el siguiente capítulo. Devuelve todas las cartas de Objeto Avanzado que no se elijan al mazo de Objetos Avanzados.

Cada jugador coloca su carta de Objeto Avanzado elegida en su propia caja de Héroe para usarla en el siguiente capítulo. De esta forma, solo puedes tener 1 carta de Objeto Avanzado en tu mazo después de cada capítulo, pero no es necesario que conserves la misma carta cada vez.

Tanto si juegas un capítulo de forma individual o una campaña, al comienzo de cada capítulo, siempre tienes que seleccionar un indicador de Habilidades para tu Héroe. Se trata de una decisión estratégica en la preparación de cada capítulo.



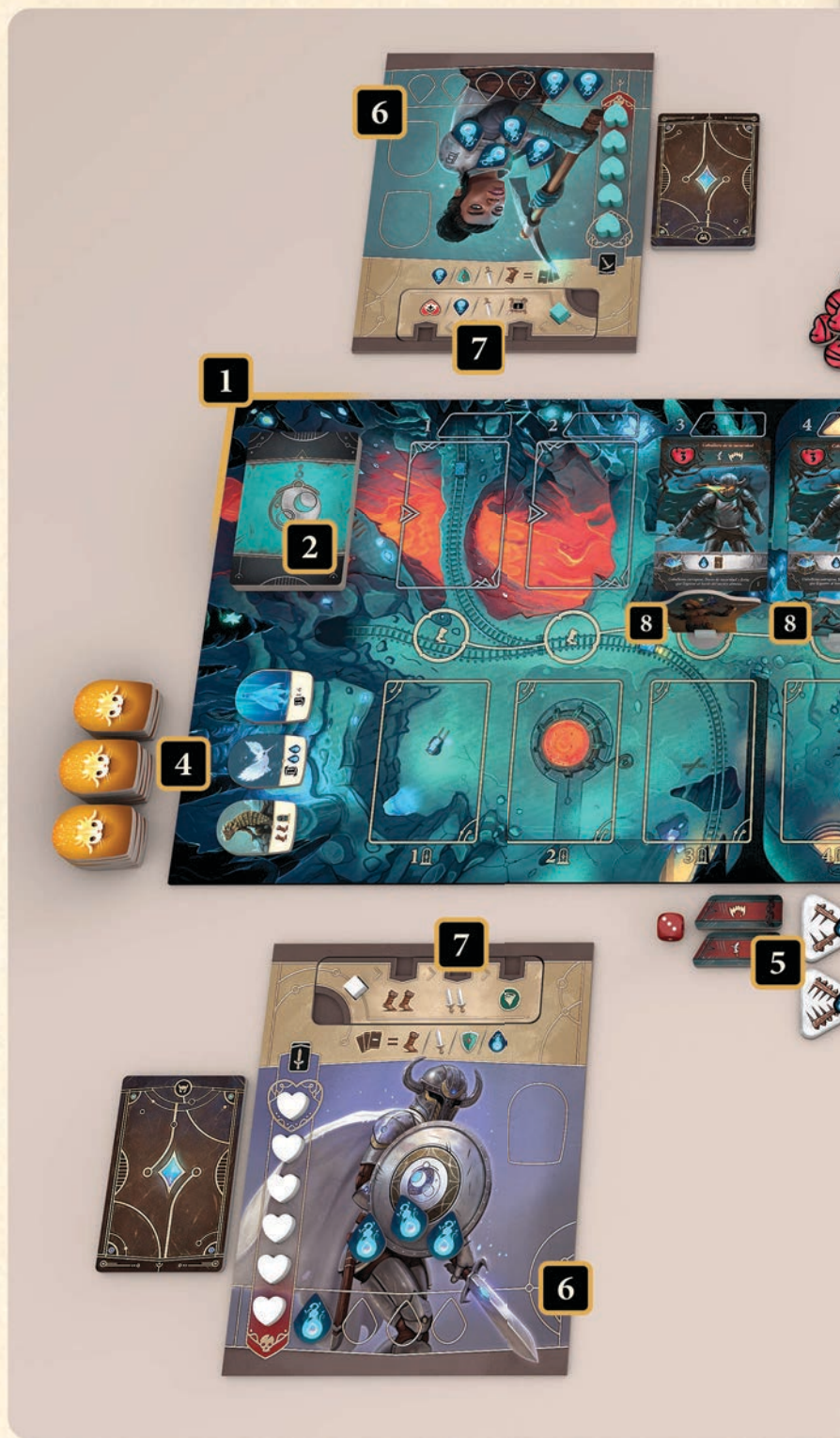
## Preparación

### PREPARACIÓN PARA LOS CAPÍTULOOS I-V

Cada capítulo incluye pasos de preparación específicos adicionales para ese capítulo.

1. Coloca el tapete de juego en el centro de la mesa.
2. Coloca el mazo de juego (es decir, el mazo Universal) boca abajo en su espacio (no es necesario barajarlo todavía).
3. Baraja las cartas de Monstruo iniciales y roba una cantidad de cartas igual al número de jugadores que haya en la partida. A continuación, colócalas bocarriba en espacios vacíos del Pasadizo de los Monstruos, una por espacio, empezando por el espacio vacío más cercano al castillo.
4. Mezcla las fichas de Hada boca abajo para formar un suministro y déjalas a la izquierda del tapete. Coloca 3 fichas de Hada al azar bocarriba en los 3 espacios del mercado de Hadas en el tapete.
5. Toma las fichas de Daño de Monstruo de la caja de fichas Universales y colócalas al lado del borde superior del tapete. Coloca el resto de fichas al lado del borde inferior del tapete.
6. Cada jugador toma el tablero de jugador y la caja de componentes del Héroe que haya elegido. Cada jugador baraja su mazo de jugador y lo coloca boca abajo a la izquierda de su tablero de jugador. Luego, roba 5 cartas para su mano inicial.
7. Cada jugador elige 1 indicador de Habilidades y lo coloca en su tablero de jugador. Luego, coloca su marcador de Uso de Habilidades en el espacio más a la izquierda de su indicador de Habilidades.
8. Elegid al jugador inicial: tiene que ser la persona que haya jugado más recientemente a *Crónicas de Avel*, o el jugador de mayor edad. El jugador inicial coloca la figura de su Héroe en la casilla 6 de la Senda de los Héroe. En sentido horario, los siguientes jugadores colocan sus figuras de Héroe en los espacios 5, 4, 3.
9. Baraja el mazo de Objetos Avanzados y colócalo boca abajo en su espacio en la entrada del castillo. Roba las 3 primeras cartas de este mazo y colócalas bocarriba en los 3 espacios de mercado al lado del mazo.

Sigue los pasos de preparación adicionales del capítulo concreto que quieras jugar.





### Preparación de la Herrero

- Coloca 5 fichas de Resistencia en sus espacios en el tablero de jugador. Coloca 6 fichas de Polvo en el espacio de Polvo inactivo. Mueve 2 de estas fichas de Polvo a espacios de Polvo listo para usarse.



### Preparación del Explorador

- Coloca 5 fichas de Resistencia en sus espacios en el tablero de jugador. Coloca 5 fichas de Polvo en el espacio de Polvo inactivo. Mueve 1 de estas fichas de Polvo a un espacio de Polvo listo para usarse.
- Coloca la ficha de Hada marcada con el icono del Explorador en un espacio de Hada.



### Preparación del Caballero

- Coloca 6 fichas de Resistencia en sus espacios en el tablero de jugador. Coloca 4 fichas de Polvo en el espacio de Polvo inactivo. Mueve 1 de estas fichas de Polvo a un espacio de Polvo listo para usarse.



### Preparación de la Hechicera

- Coloca 5 fichas de Resistencia en sus espacios en el tablero de jugador. Coloca 5 fichas de Polvo en el espacio de Polvo inactivo. Mueve 1 de estas fichas de Polvo a un espacio de Polvo listo para usarse.
- Coloca la ficha de Hada marcada con el icono de la Hechicera en un espacio de Hada.

## Modo en solitario

Las partidas del modo en solitario siguen las mismas reglas que el juego multijugador básico con las siguientes excepciones:

- Durante la preparación, elige 2 Héroe y sus 2 mazos básicos. Elige 10 cartas (de las 20 disponibles) y forma un único mazo de 10 cartas.
- Usarás los dos tableros de jugador de tus Héroe elegidos, colocando la Resistencia, el Polvo, las habilidades y las Hadas de cada Héroe por separado en el tablero de cada Héroe.
- Juegas con esos 2 Héroe en el tapete. En cada turno puedes gastar cartas y llevar a cabo acciones para el primer héroe, el segundo, o ambos, como prefieras.
- Si obtienes una carta de Objeto Avanzado, añádela a tu mazo de forma habitual.
- Al final de cada turno, roba solo 1 carta del mazo de juego de forma habitual.



## Un mensaje del diseñador:

*Me gustaría agradecer a los muchos colaboradores sin los que hubiera sido imposible crear Dungeon Legends.*

*En particular, agradecimientos para:*

- *el equipo de pruebas de Roboty Planszowe: Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jarosław Piersiała, Jędrzej Modrzyński, Michał Długaj, Bartosz Wywał;*
- *un gran grupo llamado Śwital z Planszówek w Opactwie: Monika Patoka-Zawadzka, Dawid Świtalski, Rafał Markowski, Michał Lis, Łukasz Zawadzki, Tomasz Kępski, Szymon Kępski, Mateusz Kępski, Adrian Mantykiwicz;*
- *Koszalin Boardgame Club: Bartłomiej Zielonka, Szymon Maliński, Bartosz Pisarczyk;*
- *la tienda grybezpradu.eu, donde tuvieron lugar las primeras pruebas del juego;*
- *Błażej Ślachetka y a muchos de los participantes del Designer Camp en Puszczykowo.*

*Un agradecimiento especial a Bartłomiej Kordowski y Janek Sielicki, que una vez más canalizaron mis visiones en una creación visual y narrativa hermosa y coherente.*

*No creo que este sea el final de mis aventuras ni de las vuestras en el Universo Avel, así que ¡estad atentos!*

## Créditos:

Diseño de juego:  
**Przemek Wojtkowiak**

Ilustraciones:  
**Bartłomiej Kordowski**

Diseño gráfico:  
**Bartłomiej Kordowski,  
Ka Leszczyńska**

Desarrollo del juego:  
**Andrzej Olejarczyk**

Reglamento:  
**Janek Sielicki**

Gestión del proyecto:  
**Sławek Gacal**

Traducción al inglés:  
**Russ Williams**

Edición y revisión:  
**Tabletop Polish,  
Paulina Wierzbińska-Dębińska,  
zespół Rebel**

Traducción al español:  
**Luis Álvarez Dato**

Revisión en español:  
**María José Barrios González**

# rebel

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Polska  
www.wydawnictworebel.pl  
wydawnictwo@rebel.pl

rebel  
STUDIO

studio@rebel.pl  
www.rebelstudio.eu