

Warzone





El juego de mesa de batallas estratégicas en gravedad cero.

1. Contenido	3
2. El juego	3
3. La escuadra	3
4. Despliegue	5
5. Turno	5
Moverse por la pared o planeta	6
Impulsarse	6
Vuelo (Movimiento obligatorio)	7
Sujetarse	7
Disparar	8
Empujar/frenar	10
Usar objeto especial	12
Concentrarse	13
Fin del turno	13
6. Choques	13
Choque con pared o planeta:	13
Choque con otro soldado:	14
Choques y empujes múltiples	14
7. Inmovilizar a un soldado	15
8. Abrir la puerta rival	16
9. Puntos de victoria	16
10. Objetos y cartas especiales	16
Objetos	16
Misiones	19
11. Plantilla de combate	19
12. Tres o más jugadores	20
13. Glosario	20
14. Créditos	20

1. Contenido

El juego se compone de:

- Un tablero reversible de 50x42cm
- 36 fichas porta dados (8 rojas, 8 azules, 8 verdes, 8 amarillas y 4 negras)
- 6 fichas de Planetas
- 8 dados rojos de 6 caras (D6)
- 8 dados azules de 6 caras (D6)
- 8 dados verdes de 6 caras (D6)
- 8 dados amarillos de 6 caras (D6)
- 1 dado de 10 caras (D10)
- 34 cartas de soldados y resumen de reglas
- 32 cartas de objetos/especiales
- 18 contadores de vida
- 1 contador de turnos



2. El juego

WRAVITY es un juego de mesa de dos a seis jugadores en el que se enfrentan escuadras de soldados en un combate táctico en gravedad cero. El objetivo principal es traspasar con un soldado la puerta de un enemigo o inmovilizar completamente a las escuadras enemigas.

Dispones de 10 turnos o 90 minutos como máximo para conseguir tu objetivo.

3. La escuadra

Cada jugador dispone de una escuadra de 8 soldados (en partidas 1vs1). Cada carta de soldado muestra los diferentes atributos que tiene: movimiento, fuerza, agilidad y precisión. Se explicarán más adelante cuando los necesitemos.

Dentro de cada escuadra, hay rangos y soldados especializados en varias funciones:

- **Comandante:** es el líder de la escuadra. Tiene unos atributos altos. Puede desempeñar casi cualquier función (menos la de ingeniero).
- **Tirador:** es un soldado que destaca por su gran precisión y hace las veces de francotirador.
- **Explorador:** soldado ágil y con mucho movimiento, lo que le permite desplazarse rápidamente por las paredes o planetas.
- **Ingeniero/mecánico:** es capaz de descubrir el material de los planetas (los puntos que figuran bajo la ficha de planetas, los cuales pueden ser vitales para ciertas misiones).
- **Recluta:** soldado novato que se ha unido recientemente a la escuadra. En principio no posee ninguna característica destacable, pero no por eso hay que descartarlo...



Aquí vemos un ejemplo de carta de Recluta

Escuadra

Número de soldado

Atributos



Rango

Espacio para el contador de vida

Para poder cruzar la compuerta rival, es necesario que queden **2 soldados como mínimo**: uno de ellos se coloca al lado de la puerta y la abre, mientras que el otro debe cruzar la puerta para acabar el juego. ¡Tenlo siempre presente!

Tipos de escuadras:



Fuego



Agua



Tierra



Aire

Un ejemplo de cartas de la escuadra Fuego:



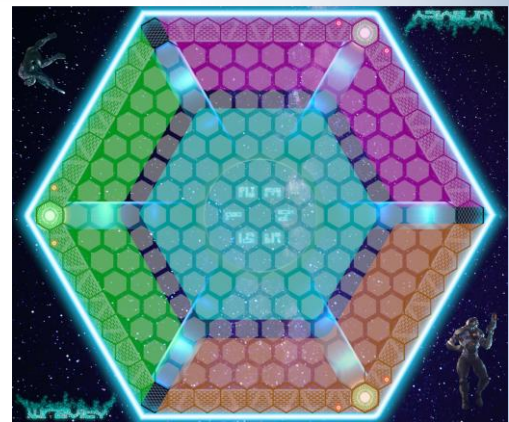
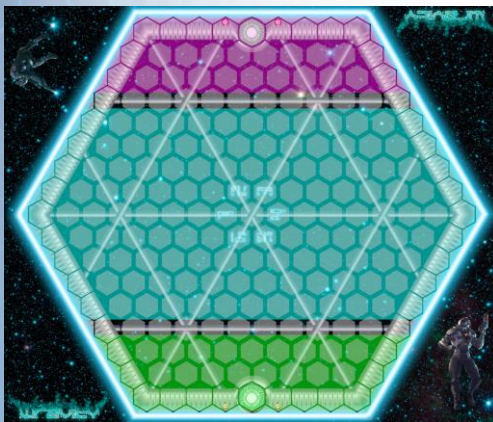
4. Despliegue

Para comenzar el juego, los jugadores tiran un dado y el que obtenga mayor resultado, empezará a jugar primero.

Antes de comenzar a desplegar unidades, se reparten los planetas entre los jugadores y van colocando "planetas" alternativamente dentro de la zona de despliegue central del tablero, comenzando por el jugador que haya ganado el inicio del combate.



Planetas: se encuentran en el interior de la sala de combate, pero no se desplazan. Los soldados pueden intentar agarrarse a ellos. Los planetas quitan línea de visión, por lo que los soldados pueden guarecerse detrás de ellos.



Coloca todas tus cartas de soldado en la mesa. Para comenzar a activar un soldado, primero sitúa su ficha en la casilla de la puerta y luego realiza la acción que quieras: moverse, impulsarse...

No es obligatorio desplegar a todos tus soldados en el primer turno. Se pueden quedar fuera de la sala hasta que tú quieras. Los soldados fuera de la sala no cuentan para el recuento de puntos finales.

5. Turno

El Combate se desarrollará durante 10 turnos o al llegar a los 90' de juego, lo que antes ocurra. Si algún jugador consigue abrir la puerta rival y pasar por ella, o si inmoviliza a toda la escuadra enemiga dentro de la sala, acabará inmediatamente el juego.

En su turno, un comandante puede ordenar a sus soldados moverse, impulsarse, disparar, empujar, utilizar algún objeto especial o simplemente seguir con su vuelo en gravedad 0. *Un soldado sólo puede realizar dos acciones por turno, sin repetir ninguna de ellas.*

Si está volando, puede que antes de comenzar con su movimiento de vuelo el soldado decida agarrarse a un planeta y conseguirlo, por lo que dispondrá de una segunda acción para realizar, ya que el vuelo no se ha llevado a cabo.

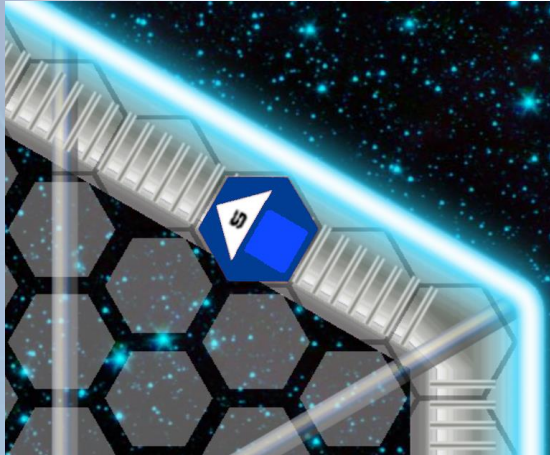
A continuación explicamos las acciones que se pueden realizar. Son estas:

Moverse por la pared o alrededor de un planeta, **impulsarse** en la pared para volar en gravedad cero, **volar** (movimiento obligatorio), **sujetarse** a la pared o a un planeta, **disparar**, **empujar** o **frenar** a otros soldados, pared o planetas, **utilizar** un objeto y **concentrarse**.

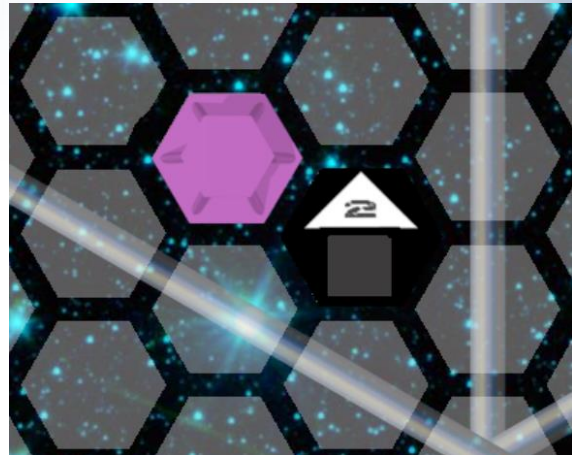
Moverse por la pared o planeta

El soldado se puede desplazar sujeto a la pared o un planeta utilizando su atributo de movimiento. Para ello mueve la ficha del soldado tantas casillas como quieras, hasta el máximo de tu atributo de movimiento. Si tu atributo de movimiento es 4, podrás moverte 4 casillas como máximo.

Cuando un soldado usa su atributo de movimiento para desplazarse sujeto a la pared, el soldado no tiene ningún dado sobre la peana. *La pared son todas las casillas que forman el hexágono exterior del tablero.* Veamos un ejemplo:



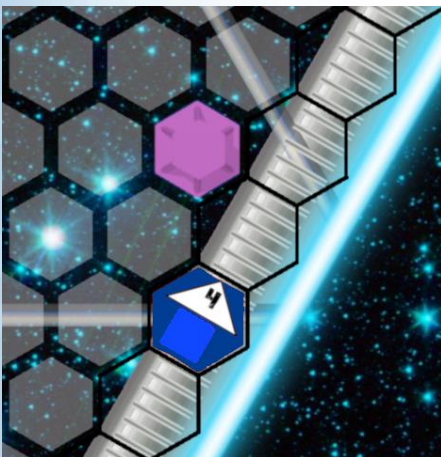
El **soldado 5** está sujeto a la pared y se puede desplazar utilizando su atributo de movimiento.



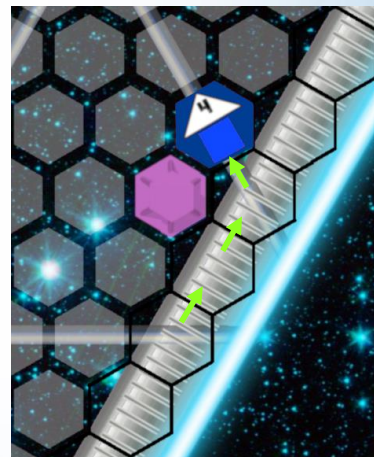
El **soldado 2** está sujeto al planeta y puede rodearlo, también usando su atributo de movimiento.

No se puede desplazar un soldado por encima de otro. Es decir, si hay algún soldado sujeto a la pared, los demás soldados no pueden atravesarlo.

Una situación especial es cuando hay un planeta cerca de la pared, de manera que un soldado puede moverse alrededor del planeta y la pared sin necesidad de impulsarse o volar:



El **soldado 4** decide utilizar su atributo de movimiento **3**.



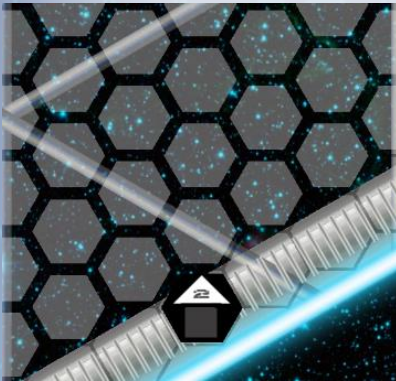
Como no tiene que impulsarse para estar en contacto con el planeta, se desplaza sujeto al mismo.

Impulsarse

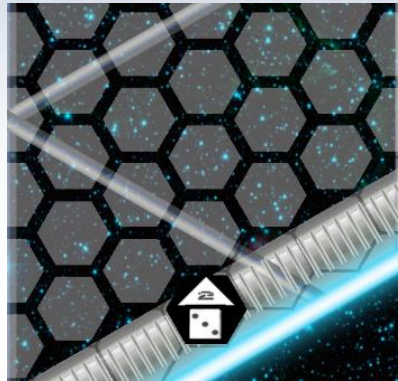
Si estás en las casillas de pared, o adyacente a un planeta, puedes elegir impulsarte. Utilizando tu atributo de fuerza, decides la fuerza a la que te impulsas y esa será tu velocidad sin gravedad, hasta el máximo de tu fuerza. Es decir, si tengo fuerza 4, la velocidad máxima a la que me puedo impulsar es 4, pero puedo empujarme con fuerza 1, 2 ó 3, si quiero.

WZAVIBY

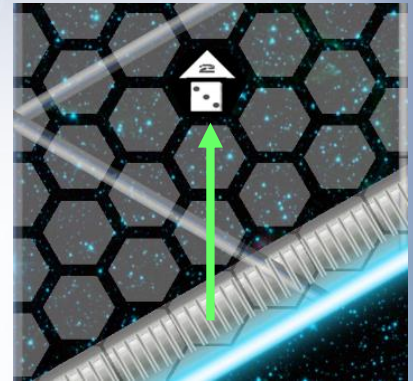
Una vez que esté "volando", se puede aumentar hasta 6 la velocidad si otro jugador te empuja cuando está adyacente a ti. O, por el contrario, reducir la velocidad si choca contigo o te frena. Cuando un soldado toma impulso en la pared, su fuerza se transforma en velocidad y debe marcarlo en 1D6 en su peana. Después, desplaza su ficha tantas casillas como indique el dado.



En este caso, el **soldado 2** se ha **impulsado** con fuerza 3 y adquiere esa velocidad.



Coloca en su peana un dado mostrando su velocidad.



Entonces se desplaza tantas casillas como indica el dado de su peana.

En los turnos siguientes, seguirá moviendo tres casillas hasta que se choque, le empuje otro soldado, se impulse en otro soldado, pared o planeta o utilice un objeto especial.

Cuando te impulsas, el desplazamiento/vuelo que se produce es propio de esa acción, por lo que se puede realizar otra acción, como por ejemplo, disparar.

Vuelo (Movimiento obligatorio)

Es el movimiento que haces cuando estás en pleno vuelo, el resultado de desplazar un soldado como consecuencia de un choque o de haberlo empujado. Hay que desplazar el soldado el número que indique su dado en la dirección que estuviera al inicio del turno. Eso significa que *no se puede cambiar la trayectoria ni la velocidad de vuelo*, a no ser que ocurra un choque, un empuje o el uso de un objeto especial.

¡Sólo se puede realizar un movimiento obligatorio por turno! Si tu soldado ha sido empujado por otro en ese turno, no puede volver a desplazarse.

Sujetarse

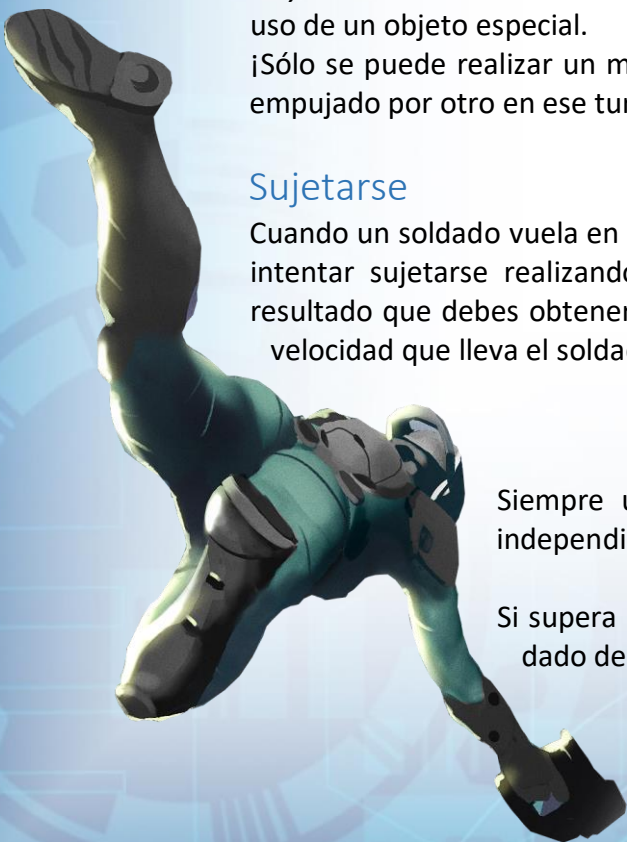
Cuando un soldado vuela en las casillas adyacentes a un planeta o a la pared, puede intentar sujetarse realizando un chequeo de agilidad. Para ello tira un 1D6. El resultado que debes obtener para poder agarrarte tiene que ser igual o mayor a la velocidad que lleva el soldado menos la agilidad del mismo.

VELOCIDAD - AGILIDAD

Siempre un resultado de 1 será un fallo y un 6 será éxito, independientemente del modificador de Agilidad.

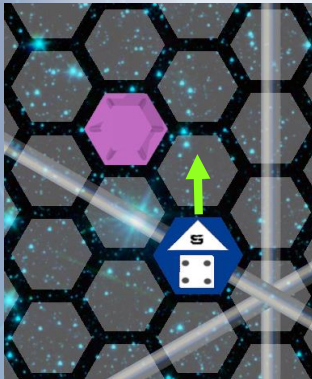
Si supera el chequeo, el soldado se para en esa casilla y quita el dado de su peana.

Si la acción de sujetarse se lleva a cabo con éxito antes del movimiento obligatorio, el soldado dispondrá de una segunda acción.

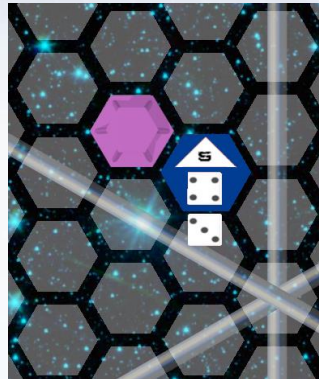


Si ya se empezó a desplazar antes de intentar sujetarse, ya no dispondrá de más acciones. Habría agotado sus dos acciones en el turno: el vuelo (movimiento obligatorio) y el intento de sujetarse.

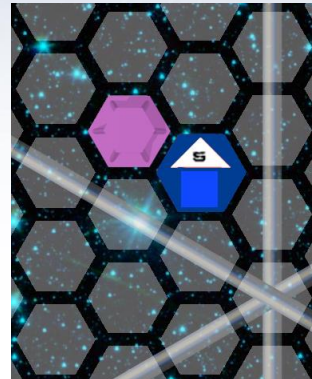
Si no superase el chequeo, el soldado seguiría su trayectoria. Puede ocurrir entonces que el soldado choque con la pared o el planeta, o simplemente pase de largo.



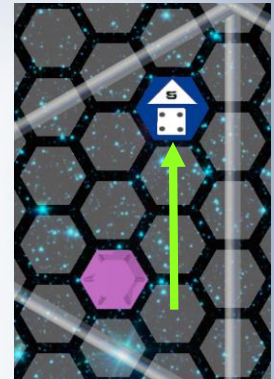
El **soldado 5** inicia su turno. Mueve 1 de su movimiento obligatorio y se coloca en la casilla adyacente al planeta y le quedarían 3 de movimiento, que marcamos en un dado detrás de su peana.



Para intentar sujetarse, debe superar un chequeo: **Velocidad – Agilidad**. Lleva velocidad 4 – Agilidad 1 = debe sacar 3 o más para sujetarse al planeta.



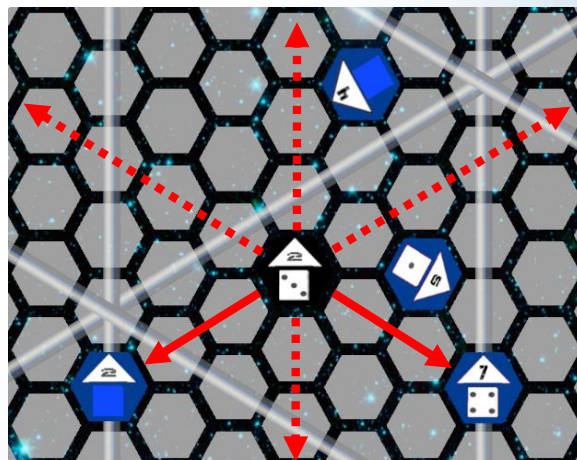
Tira 1D6 y obtiene un 5, por lo que logra **sujetarse** al planeta y parar su movimiento.



Si hubiera sacado un 2, habría fallado el chequeo y seguiría con su movimiento obligatorio, moviendo las 3 casillas restantes.

Disparar

Utilizando tu arma de rayos laser puedes intentar irradiar al enemigo. Solo se puede disparar en línea recta siguiendo las 6 direcciones adyacentes, sin límite de distancia.



El **soldado 2** en este caso podría **disparar** a los **soldados 2** y **7**.

Los soldados pueden disparar a no ser que estén inmovilizados. Pueden disparar después de haberse impulsado en la pared o un planeta en ese mismo turno.

Cuando un soldado dispara, debe tirar 1D10 para ver si impacta en su objetivo. El resultado del dado tiene que ser igual o mayor que la suma de la velocidad del tirador + velocidad del objetivo + distancia (las casillas que los separan) – precisión del tirador (atributo del tirador).

MOVIMIENTO

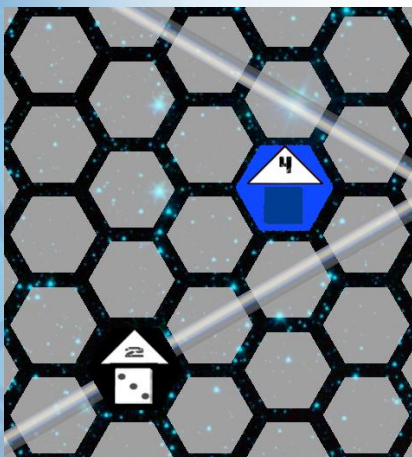
Un resultado de 10 (0 en el dado) siempre es un acierto y un resultado de 1 siempre es un fallo, independientemente de los modificadores de velocidad y precisión.



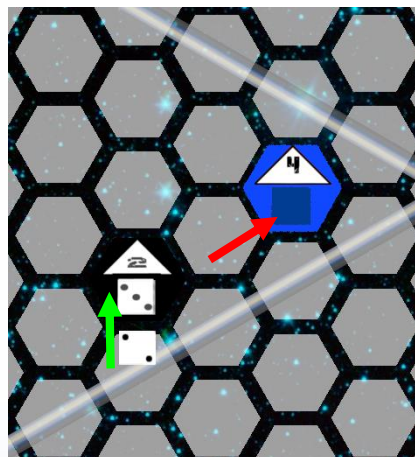
En este caso, el **soldado 2**, el **tirador**, se mueve con velocidad **3** y el **objetivo** con velocidad **1**. La **distancia** que los separa es **3** y la **precisión** del tirador es **2**. El tirador necesita sacar 5 o más en 1D10 para irradiar al enemigo.

$$VT + VC + D = PT$$
$$D + 1 + D = 12 = 55$$

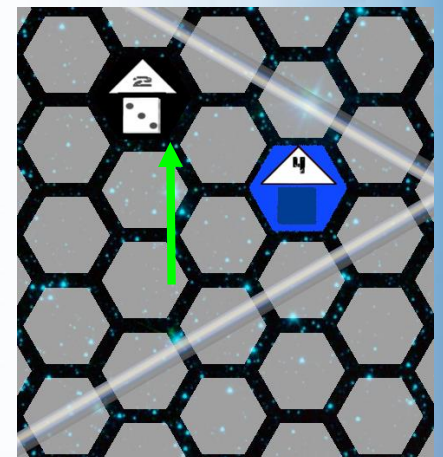
Se puede disparar durante el vuelo, es decir, no hace falta decidir disparar al principio o al final del movimiento, sino que el soldado puede disparar a lo largo del trayecto. Para indicar que ha movido parte del movimiento obligatorio, se coloca un dado detrás de su peana, indicando el movimiento restante que le falta. De esta manera no se olvida el resto del movimiento obligatorio después de llevar a cabo otra acción.



El **soldado 2** comienza su turno. Ahora mismo no puede disparar al **soldado 4**.

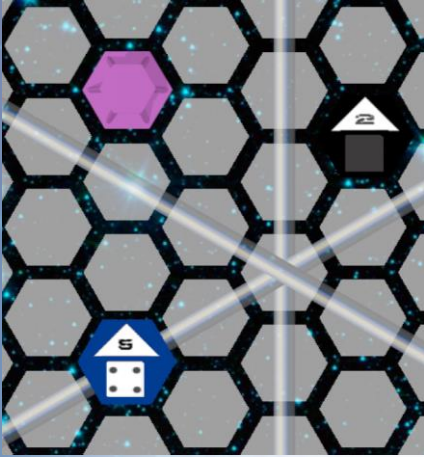


Mueve una casilla, (le quedan 2 de movimiento, que marca en un dado) y **dispara**.

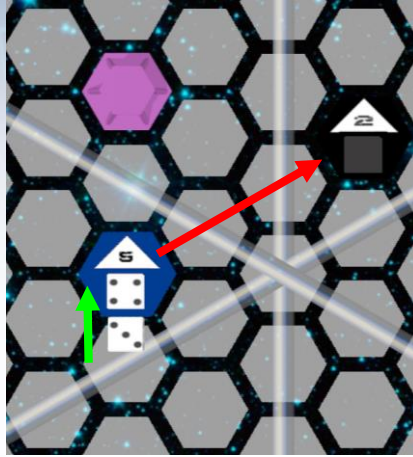


Mueve el resto de su movimiento obligatorio de vuelo, después del disparo.

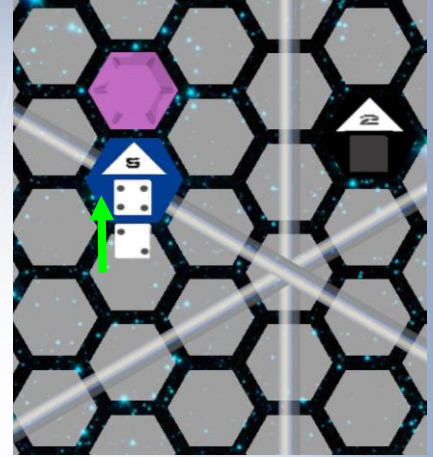
Cuando un soldado decide disparar en su turno y está en pleno vuelo, ese soldado no controla el rebote cuando choca contra otro soldado, pared o planeta. A efectos de juego, está inhabilitado y no controla sus rebotes. Ya ha realizado sus dos acciones (disparo y vuelo) y no puede realizar ninguna acción más.



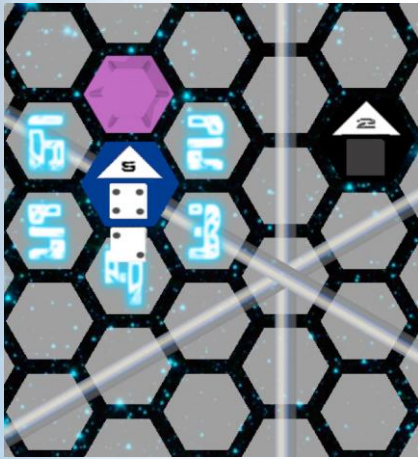
El **soldado 5** comienza su turno.



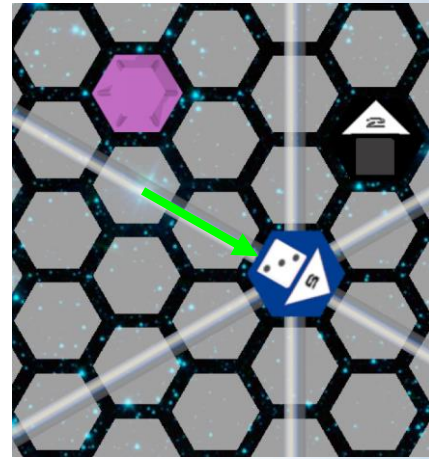
Mueve 1 y **dispara** al **soldado 2**.



Después sigue **moviendo** su movimiento obligatorio restante hasta que choca con el planeta.



No puede realizar otra acción más: debe realizar un chequeo para ver hacia donde **rebota**, y obtiene un **3** en 1D6.

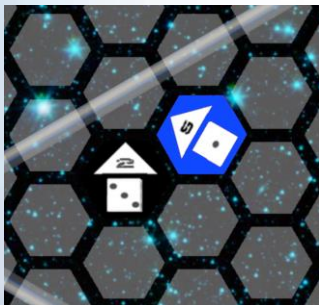


Pierde 1 de velocidad y se **desplaza** el movimiento que le quedaba todavía.

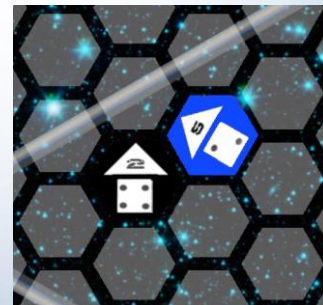
Empujar/frenar

Un soldado puede empujar a otro soldado, o tomar impulso en un planeta o la pared adyacente para cambiar su trayectoria y su velocidad. Para ello, utiliza su perfil de fuerza y decide con qué fuerza realizará la acción.

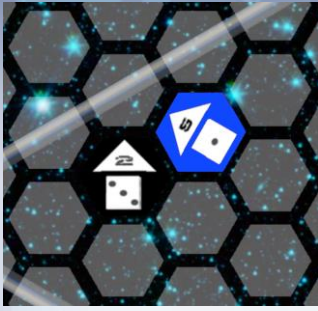
Cuando empujas a un soldado, y estás volando (tienes un dado sobre tu peana), se suma tu fuerza a la velocidad de **ambos soldados**, hasta un máximo de 6.



El **soldado 2** elige empujar al **soldado 5** utilizando 1 de fuerza.



El **soldado 5** tendrá ahora velocidad **2** y el **soldado 2** tendrá velocidad **4**.

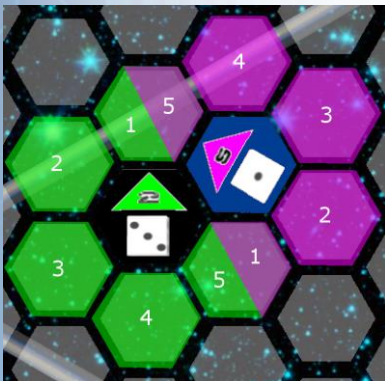


En otro ejemplo, el **soldado 5** empuja con fuerza 4 al **soldado 2**.

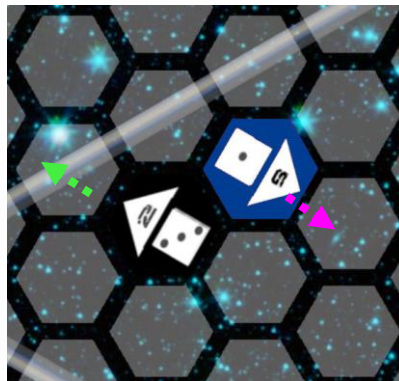


El **soldado 5** tendría velocidad **5**, y el **soldado 2** velocidad **6**. (No puede superar esa velocidad)

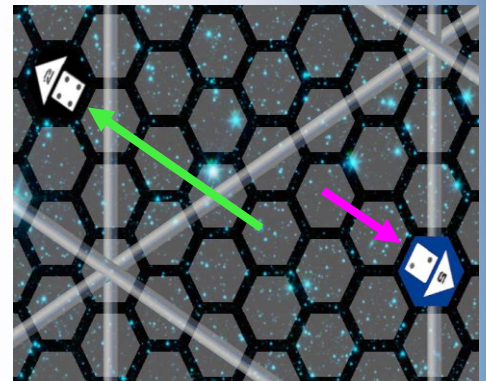
Regla del sentido contrario: Cuando empujas a alguien, si estás volando, la dirección de los jugadores es la misma y el **sentido contrario**. El jugador cuyo turno esté en juego elige la dirección que seguirán.



El **soldado 2** puede decidir la dirección que quiere tomar tras empujar al **soldado 5**.



Elige el **rumbo 2**. El **soldado 5** también se encara también **rumbo 2**, en sentido contrario al **soldado 2**.



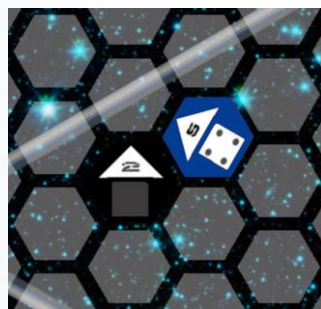
Como el **soldado 2** usó fuerza 1, se desplaza con velocidad **4** y el **soldado 5** con velocidad **2**.

Del mismo modo, puedes intentar **frenar** a un soldado adyacente, pero si no estás sujeto en una pared o planeta, asumirás tú la velocidad que quieras restar. Puedes utilizar tu atributo de fuerza para restarlo a su velocidad. El jugador cuyo turno esté en juego elige la dirección que seguirán.

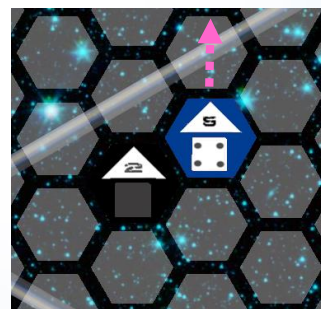
Aquí observamos un ejemplo explicado paso a paso.



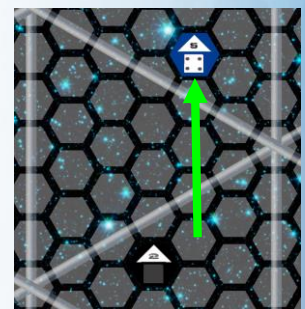
El **soldado 5** intenta frenar al **soldado 2**. Para ello utiliza su atributo de fuerza y se lo resta a la velocidad del **soldado 2**.



Como el **soldado 2** sólo llevaba velocidad **3**, el **soldado 5** suma 3 a su velocidad.

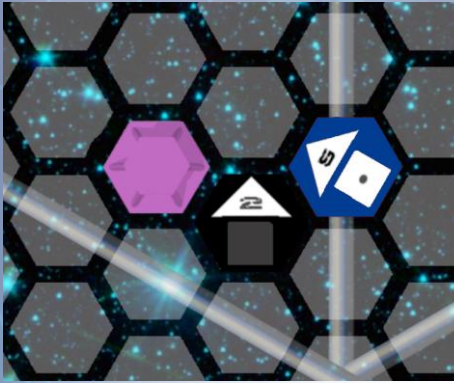


Ahora el **soldado 5** elige su nuevo **rumbo** de vuelo.

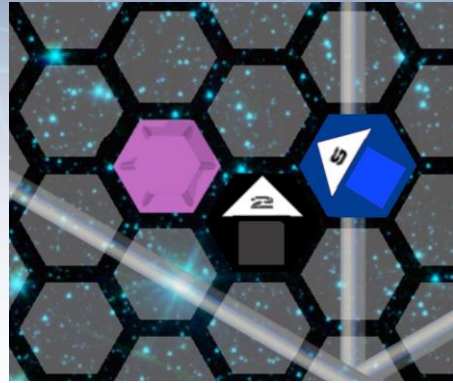


Se **desplaza** obligatoriamente tantas casillas como indica su nueva velocidad.

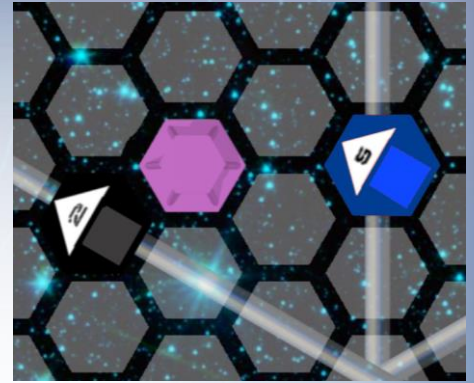
En el caso de que estés sujeto a la pared o un planeta, puedes frenar al soldado sin que tú asumas su velocidad. La pared o planeta te frena y no te desplazas.



El **soldado 2** decide frenar al **soldado 5**. Utiliza fuerza 1 y **frena** el movimiento del **soldado 5**.



Como está sujeto al planeta, el **soldado 2** no asume la velocidad del **soldado 5**, sino que se apoya en el planeta para frenarle.

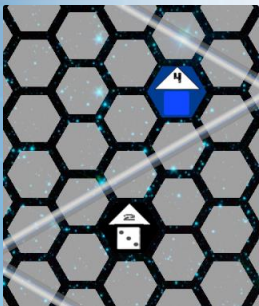


Por último, el **soldado 2** aprovecha que puede **moverse** para alejarse del **soldado 5**.

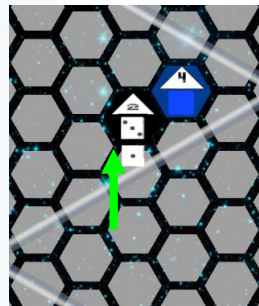
¡En un turno un soldado solo puede llevar a cabo un movimiento obligatorio!

Eso significa que si empezaste el turno, realizaste un movimiento de vuelo (obligatorio), y luego empujaste a otro soldado, ya no realizarás el movimiento obligatorio resultado de la acción del empuje (solo coloca la peana con la nueva velocidad en la dirección que corresponda). Sin embargo, si el soldado empujado no ha realizado ningún movimiento obligatorio todavía, él sí ejecuta el movimiento resultante del empuje.

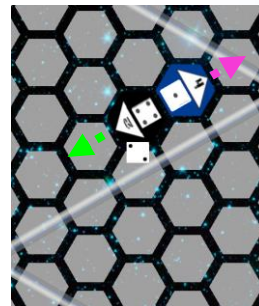
Puede darse el caso de que realices el empuje a mitad de tu movimiento obligatorio. Marca con un dado detrás de tu ficha de soldado el movimiento que te falta cuando realizas el empuje y muévelo después de realizar la acción del empuje.



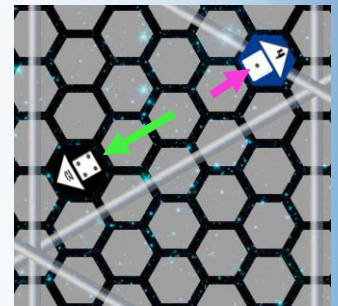
El **soldado 2** comienza su turno.



Mueve dos casillas de modo que indica con un dado que le queda 1 de movimiento obligatorio.



Cuando llega al lado del **soldado 4**, decide **empujarle** con fuerza 1. Suma 1 a la velocidad de ambos soldados. Ahora le quedan 2 de movimiento obligatorio al **soldado 2**.



Se **mueven** los soldados el movimiento obligatorio que les queda en este turno.

Usar objeto especial

Usar un objeto especial consiste en utilizar una de las cartas de Objetos / especiales que tienes en tu mano. En la carta del objeto se especifica cómo debe usarse y sus restricciones, si las tiene. Todos los objetos son de un solo uso, por lo que una vez realizada la acción debes descartarte de la carta en cuestión. Sólo se pueden tener 4 cartas de Objeto/Especiales en tu mano.

Concentrarse

Un soldado puede intentar concentrarse, no realizando ninguna acción ese turno, para intentar conseguir cartas de Objeto. Cuando dos soldados se concentran en el mismo turno, pueden robar una carta del mazo de Objetos/Especiales, siempre y cuando tengan menos de 4 cartas en su mano. El vuelo se considera una acción, por lo que si un soldado vuela durante un turno, aunque no realice ninguna otra acción, no podrá concentrarse.

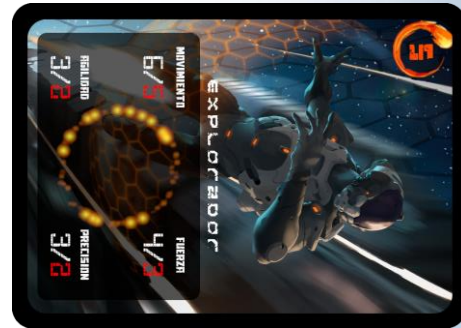
Fin del turno

Si un soldado realiza todas sus acciones posibles o no quiere hacerlo ese turno (menos los movimientos de vuelo, que son **obligatorios**), gira la carta 90°, indicando de ese modo a su rival que ese soldado ya ha ejecutado sus órdenes.

Cuando todos los soldados estén “girados”, pasa el turno al rival.



La carta en sentido de lectura indica que este soldado no ha efectuado todavía sus acciones.



Cuando realiza sus acciones, se gira 90° para indicarlo así a su rival.

6. Choques

Un choque es, cuando, por un movimiento obligatorio o por haber realizado otra acción durante ese turno, un soldado llega a la casilla adyacente a un objeto (pared, planeta o soldado) y **le sobra movimiento**. La gran dificultad del juego reside en calcular los choques y las nuevas trayectorias.

Un aspecto a tener en cuenta es que los soldados no son objetos compactos, sino que las extremidades hacen que se puedan golpear de muchas formas diferentes. En esto difiere, por ejemplo, cuando chocan dos esferas. Por ello, se ha optado por representar los choques de la siguiente manera un tanto aleatoria.

Se pueden dar dos situaciones:

Choque con pared o planeta:

Si el soldado ya ha realizado dos acciones o no supera el chequeo de sujetarse, el soldado choca y rebota sin control. Resta 1 a su velocidad (esto podría hacer que pierda su velocidad y se quede varado en el vacío) y tira 1D6 para obtener la dirección del rebote, utilizando la plantilla de rebote del tablero. El soldado se desplaza tantas casillas como movimiento obligatorio le quedase antes del choque en la dirección que marca el dado de rebote. Si coincidiera el resultado del dado con una dirección no posible (vuelve a chocarse con una pared, por ejemplo), volvería a tirar el dado hasta que obtuviera un resultado posible.

Choque con otro soldado:

Destacamos aquí dos estados en los que puede estar un soldado:

- Llamaremos **soldado hábil** a aquel soldado que puede actuar realizando todavía acciones como empujar, frenar, disparar, etc.
- Si un soldado ya ha realizado una de estas acciones antes del choque, entonces pasa a considerarse como un **soldado inmovilizado** a efectos de juego.

Caso 1: ambos soldados hábiles: el jugador con mayor agilidad elige dirección de rebote de ambos soldados, siempre siguiendo la regla del **sentido contrario**. Si hay un empate en el atributo de agilidad, elige la nueva dirección el jugador cuyo turno está en juego.

Caso 2: solo un soldado inmovilizado: el soldado hábil elige nueva trayectoria para ambos (regla del sentido contrario).

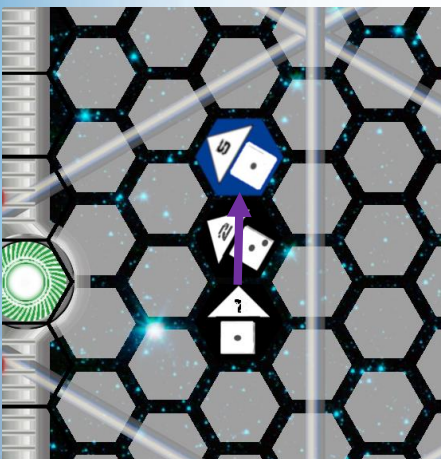
Caso 3: ambos inmovilizados: se tira un dado de rebote de 1D6 para el soldado que esté en su turno o haya propiciado el choque y rebota en esa dirección, mientras que el otro soldado rebota en dirección contraria al primero.

En los tres casos, ambos soldados restan 1 a su velocidad y lo marcan en sus dados. El soldado que originó el choque se desplaza tantas casillas como movimiento obligatorio le quedase antes del choque. El soldado con el cual se ha chocado se desplaza tantas casillas como indique el dado encima de su ficha.

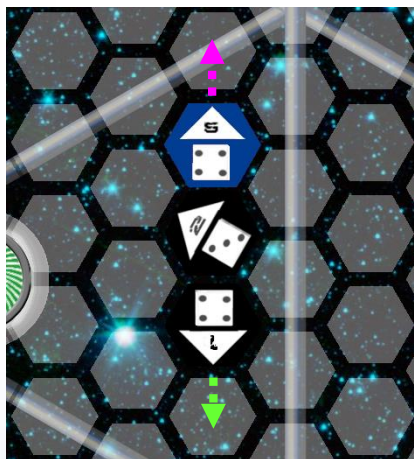
Un choque puede derivar en un segundo o más choques. Esos choques se resuelven de igual manera, siempre que le quede movimiento restante al soldado que se choca.

Choques y empujes múltiples

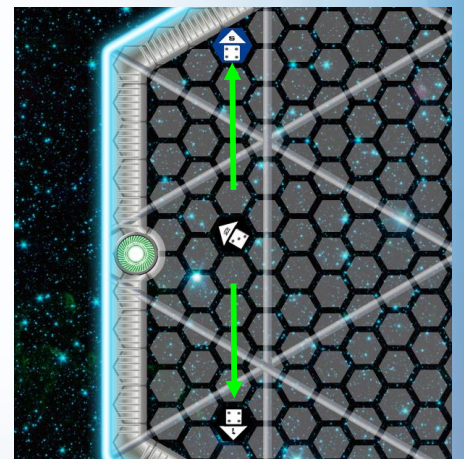
Cuando hay varios soldados juntos, el empujar a uno puede ocasionar una reacción en cadena. Serán los soldados que se encuentran en los extremos los que sufrirán las reacciones de las fuerzas.



El **soldado 1 empuja** con fuerza 3 al **soldado 2**, que a su vez, **empuja** al **soldado 5**.

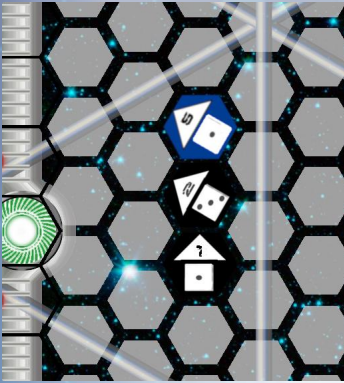


Ahora toman el **soldado 1** y el **5** sentidos contrarios, con velocidad 4 (Tenían velocidad 1 + la fuerza 3 del empuje).

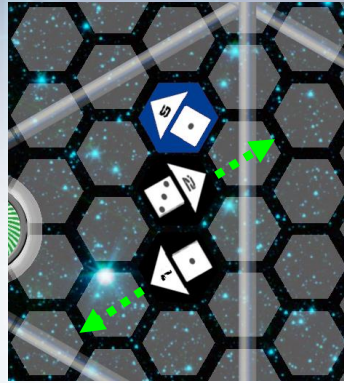


Se **desplazan** 4 casillas en la nueva dirección, mientras que el **soldado 2** se mantiene en la posición original.

Se puede empujar al **soldado 2** en otra dirección, sin que para ello intervenga el **soldado 5**:



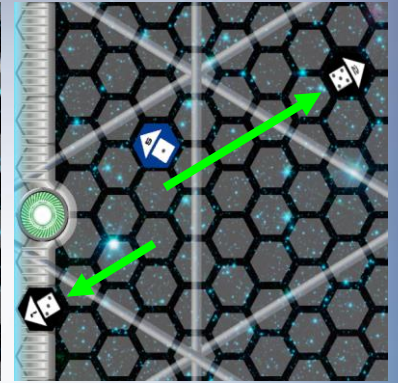
Partimos de la misma situación anterior, pero esta vez el **soldado 1 empuja** al **soldado 2** sin intervenir el **soldado 5**.



Toman su nueva dirección.



Como ha empujado con fuerza 2, suman un 2 a su velocidad.



Después se **desplazan** en su nueva dirección con la nueva velocidad.

7. Inmovilizar a un soldado

Cada soldado cuenta con dos puntos de vida. Se necesitan dos disparos normales para inmovilizar a un soldado. Con un disparo directo (0 en 1D10) se inmoviliza totalmente al soldado. ¡El disparo ha dado de lleno en el blanco!

La carta de cada soldado tiene un perfil con atributos en blanco (soldado hábil) o atributos en color rojo (parcialmente inmovilizado). Cuando le inhabilitan parcialmente, se coloca la ficha de vida por el lado rojo, de manera que ahora se leen en la carta los atributos de color **rojo**.

Cuando el soldado ha sido inmovilizado completamente se le da la vuelta a su carta, ya que ese soldado no puede realizar a partir de ahora ninguna acción. Únicamente debe realizar sus movimientos obligatorios si está volando o es empujado.



Este soldado está habilitado, es decir, tiene dos vidas.



Este soldado está parcialmente inhabilitado, le queda una vida. Ahora utiliza los atributos de color **rojo**, igual que su marcador.



Este soldado ha sido inmovilizado y no puede realizar ninguna acción. Da la vuelta a su ficha en el tablero para indicarlo a tu oponente

Los soldados no se eliminan del tablero, sino que permanecen en él, y pueden interactuar con ellos el resto de soldados, incluso del equipo contrario. En algunos casos, incluso pueden volver al juego al ser revividos con la carta especial *Lázarus*.

8. Abrir la puerta rival

Para poder ganar en URZAVIEY, una de las opciones es cruzar la puerta de la escuadra rival, pero antes, otro soldado debe abrir la puerta colocándose en la casilla lateral de la misma. Esto significa que tiene que haber un soldado en una de las casillas laterales de la puerta y otro en la propia casilla de la puerta **a la vez** para terminar el combate y ganar. *Un soldado inmovilizado no puede abrir la puerta o cruzarla.*

9. Puntos de victoria

Finaliza el combate cuando un soldado cruza la puerta contraria, inmoviliza a toda la escuadra rival o se ha llegado al límite de 10 turnos. En ese momento, se cuentan los puntos de victoria.

Los puntos de victoria se emplean para calcular el vencedor de la batalla. Los puntos conseguidos por cada escuadra se contabilizan de la siguiente manera:

Cruzar la puerta contraria: 30 puntos.

Por cada soldado propio *Intacto*: 3 puntos.

Por cada soldado rival *Inmovilizado*: 2 puntos.

Por cada soldado rival *Parcialmente inhabilitado*: 1 punto.

Por cada misión conseguida gracias a cartas Especiales: lo que indique la misión en cuestión.

10. Objetos y cartas especiales

Al comienzo de cada batalla, cada jugador coge **4** cartas del mazo de Objetos/Especiales. Estas cartas nunca se muestran al jugador contrario a no ser que se quieran activar o usar.

Durante tu turno, puedes gastar las acciones de dos soldados (*Concentrarse*) para coger una nueva carta del mazo de Objetos/Especiales. Sólo se puede obtener una carta de esta manera por turno.

No puedes tener más de 4 cartas de Objetos/Especiales en tu mano.

No te puedes descartar de una carta sin usar.

Dentro del mazo de cartas de Objetos/Especiales hay varios tipos de cartas: objetos o misiones.

Objetos

CABLE. *“Nada más simple y eficaz como un cable”.* Se trata de un cable de alta resistencia, que los soldados utilizan para despistar al enemigo. Sujetan el cable a una pared o planeta y cuando están en pleno vuelo, tiran de él para detener su movimiento. Tirando del cable, pueden volver hacia la pared o planeta desde donde se impulsaron. Esta carta se agota una vez usada.

Hay tres opciones a la hora de utilizar el cable.

La primera: **antes de realizar el movimiento obligatorio** de vuelo, utiliza esta carta. Detén tu movimiento, cambia la dirección en sentido contrario, y muévete con la velocidad que quieras, sin sobrepasar tu atributo de fuerza, en la nueva dirección.

Segunda opción: **mueve tu movimiento obligatorio** y después utiliza el cable. Como ya has realizado tu movimiento obligatorio este turno, simplemente detén tu movimiento, cambia la dirección de tu peana y coloca en el dado la nueva fuerza con que quieres tirar del cable. Ahí acaba el turno de ese soldado.

Tercera opción: usar el cable **en mitad del movimiento obligatorio** o vuelo, marcando con un dado el movimiento restante que te quedaba. Detén tu movimiento, cambia de dirección, indica tu nueva velocidad dependiendo de tu atributo de fuerza, y mueve el restante del movimiento obligatorio inicial.

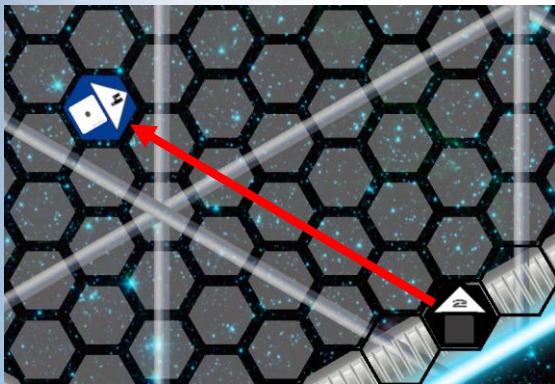
GANCHOS: El gancho es un dispositivo que sirve para atraer objetos o acercarse a ellos. Esta carta es de un solo uso. Puedes intentar lanzar el gancho contra una pared, planeta o soldado para dirigirte a ese punto o atraerlo. Como en el disparo, solo puedes lanzar el gancho en una de las seis direcciones alrededor de tu soldado, en línea recta. Para lanzar el gancho debes superar un chequeo como en un disparo: velocidad del tirador + velocidad del objetivo + distancia que los separa – precisión del tirador. Ese será el resultado mínimo que has de sacar en 1D10.

$$VT + VC + D = PT$$

Cuando lanzas el gancho con éxito, puedes cambiar la dirección y moverte en la nueva dirección usando tu atributo de fuerza. Desplázate igual que en el caso del cable: si has realizado tu movimiento de vuelo antes, durante o después.

En el caso de lanzar el gancho a un soldado, se pueden dar dos situaciones:

1º, que tú estés adyacente a una pared o planeta. Entonces el soldado al que lanzas el gancho cambia su dirección hacia ti, con la fuerza que tú elijas (utilizando tu atributo de fuerza).

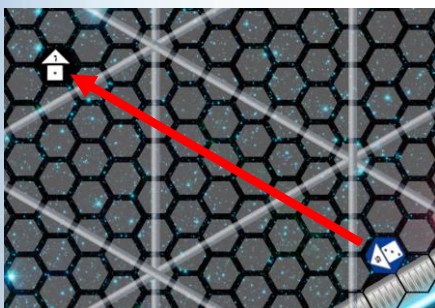


El **soldado 2** lanza el gancho al **soldado 4**. Cuenta las casillas que los separan: **5**, la velocidad del **soldado 4**, **1**, y le resta su precisión: **6**. Tendría que sacar un **0**. Pero es imposible. Además, un resultado de **1** en un dado es un fallo, por lo que deberá obtener un **2** como mínimo. Tira 1D10 y obtiene un **7**, así que lanza el gancho sin problemas.



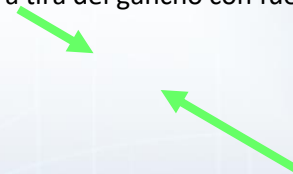
El **soldado 2** utiliza **2** de fuerza para tirar del **soldado 4**, que cambia su dirección y se dirige hacia el **soldado 2**. Al tener una velocidad anterior de **1**, más la fuerza ejercida por el gancho, **2**, adquiere velocidad **3**. El **soldado 4** se **desplaza 3** casillas.

2º, que ambos soldados estén en vuelo. Los dos soldados adquieren la misma dirección y se enfrentan (regla del sentido contrario), moviéndose con la fuerza que tú elijas (utilizando tu atributo de fuerza).

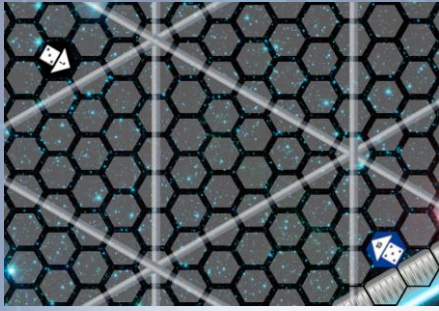


El **soldado 5** dispara el gancho al **soldado 1**. Les separan **9** casillas, y tienen velocidad **1** y **3** respectivamente. Como el **soldado 5** tiene precisión

3, necesita obtener un **10**. Lanza 1D10 y lo consigue. Ahora tira del gancho con fuerza **2**.



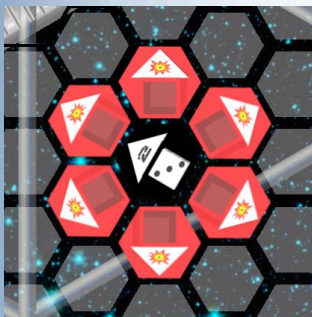
GRAVEDAD



Los soldados se giran según la regla del sentido contrario, y se **desplazan** tantas casillas como indica su nueva velocidad.

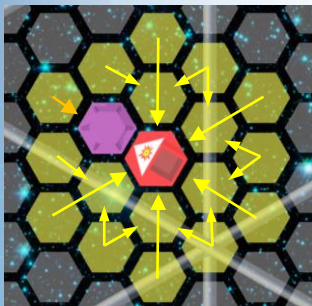
GRANADA DE GRAVEDAD: cuando explota atrae hacia sí los objetos que haya cercanos (dos casillas adyacentes). Ten en cuenta que las paredes y los planetas nunca pueden moverse, solo los soldados. El efecto de la granada dura un turno completo (de los dos jugadores).

Los soldados afectados por la granada no se pueden mover, no pueden atacar ni empujar: están atraídos irremediablemente por la fuerza de la gravedad.

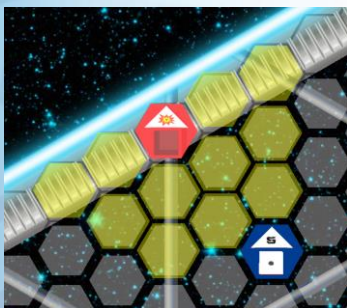


Para lanzar la granada, se coloca la peana de granada en una casilla adyacente al soldado que la lanza, dirigiendo siempre la granada hacia el exterior del soldado. En la imagen vemos todas las posibilidades.

Una vez elegida la dirección, utilizando nuestro atributo de fuerza empujamos la granada marcando su velocidad con un dado, al igual que hacemos con los soldados. Mueve la peana de la granada tantas casillas como el número indicado en su dado. Si la granada choca contra un soldado, pared o planeta, o si es impactada por un láser, quita el dado de la granada y ésta explota.



El área de atracción de la granada serían dos casillas en todas las direcciones. La dirección de atracción se muestra en la imagen: siempre hacia la granada. Si un soldado no pudiera avanzar según las flechas, se mantendría en la casilla actual. Por ejemplo, la casilla con la flecha **naranja**.



La granada choca contra la pared y explota, creando un centro de gravedad en su casilla, con acción en las casillas amarillas.



El **soldado 5**, con su movimiento obligatorio, entra en el campo de acción de la granada.



El soldado es **atraído** hacia la granada, hasta que está en contacto con ella o hasta que no se pueda acercar más, y pierde su movimiento y velocidad.

Cuando se pase el turno de la granada, aquellos soldados que se encontraban afectados no tienen ningún tipo de movimiento ni velocidad, es decir, quedan inmovilizados. Cuando se encuentran en ese estado pueden disparar, pero necesitarán la ayuda de otro soldado que los empuje, o choque, para coger velocidad o utilizar un Objeto.

La granada se mueve en ambos turnos, es decir, es un objeto común que mueven ambos jugadores como un movimiento obligatorio, hasta que explota. El jugador en curso puede decidir en qué momento de su turno mueve la granada.

ESCUDO DEFLECTOR: es una carta especial que se puede usar en el turno del enemigo. Evita que te inmovilicen durante un turno. Se despliega la carta en el momento en que un soldado es impactado. A efectos de juego, el disparo es repelido por el escudo deflector. En ese momento, se coloca la carta especial encima de la carta del soldado y tiene efecto durante todo el turno del contrario. El escudo no evita que el soldado que dispara impacte, por lo que ese soldado puede apuntar en su tabla un acierto en el disparo (su puntería ha sido buena).

LÁZARUS: es un dispositivo que devuelve una vida a un soldado. Si el soldado está inmovilizado parcialmente, quita el marcador rojo. Si el soldado está totalmente inmovilizado, dale la vuelta a su carta y coloca el marcador de vida rojo. Es de un solo uso. Descarta la carta cuando la hayas usado.

TIRO CERTERO: añade +2 al resultado de un disparo y descarta esta carta. Como consecuencia, se puede alcanzar un 10 e inmovilizar de un disparo a un soldado.

SUERTE: Repite una tirada de dados o descarta el resultado de un disparo enemigo. Puedes usar esta carta para repetir una vez la tirada de un dado, o para ignorar un disparo enemigo que impacte en tus soldados. (Esta carta sí que anula el disparo enemigo y no se contabiliza en su plantilla). Descarta la carta cuando la hayas usado.

Misiones

Algunas de las cartas del mazo de objetos/especiales tienen misiones. Estas misiones no se enseñan al otro jugador, ni se juegan encima de la mesa, sino que se conservan hasta el final de la partida.

Cuando se cuenten los puntos de victoria, el jugador que tenga una carta de misión especial, si se cumple su objetivo, sumará los puntos de victoria que marque la carta a los puntos de victoria totales.

Estas misiones son:

Conquistador: cada planeta controlado por tus soldados da una puntuación de 3 puntos. Para controlar un planeta hay que estar junto a él sin ningún enemigo adyacente al planeta al finalizar el combate.

Contrabando: debajo de cada planeta hay un número indicando los puntos extras que puedes conseguir si lo controlas al finalizar el combate. Estos números representan la importancia de los materiales que contiene un planeta. No se puede dar la vuelta a los planetas durante el juego, salvo si un ingeniero se coloca en una casilla adyacente. Cuando un ingeniero se encuentra parado sujeto a un planeta, puede mirar la puntuación del mismo levantándolo, sin mostrarlo al jugador rival.

Francotirador: inmoviliza a un soldado concreto de la escuadra enemiga. Los puntos de victoria dependen del rango del soldado que haya que inmovilizar. El soldado tiene que estar inmovilizado al finalizar el combate. Se puede dar el caso de que inmovilices a un soldado durante la batalla y luego lo reanimen con *Lázarus*, por lo que la misión no estaría completada.

II. Plantilla de combate

En esta plantilla se apuntan los disparos, aciertos y heridos durante un combate. Cada soldado tiene un espacio a su derecha donde puede ir apuntando las acciones y luego sacar un porcentaje de efectividad en el disparo.

También se apuntan los puntos de victoria de cada batalla, así como el equipo contra el que lucharon. Se puede descargar para imprimir en esta dirección: <http://wargamewords.blogspot.com/>

12. Tres o más jugadores

En WRAVIEY existe la posibilidad de jugar una batalla con tres, cuatro o seis jugadores.

3 jugadores: se utiliza el tablero con 3 puertas. Cada jugador elige una escuadra y selecciona 6 soldados (el comandante siempre tiene que estar presente). El despliegue se realiza de forma similar a la batalla estándar: todos los jugadores lanzan un dado y el que obtenga mayor puntuación empieza a desplegar sus soldados. Los planetas se colocan alternándose los jugadores, de manera que cada jugador coloca 2 planetas.

4 jugadores: se utiliza el tablero con dos puertas. Los jugadores eligen 4 soldados de su escuadra, utilizando un color para cada jugador. Se reparten 3 cartas de Objetos / misiones a cada jugador. Para obtener una carta de Objetos / misiones solo hará falta "Concentrarse" con un solo soldado.

6 Jugadores: hay dos posibilidades. Jugar en dos equipos o en tres.

2 equipos de 3 jugadores: se utiliza el tablero de 2 puertas. Son dos equipos diferentes, por lo que cada equipo puede usar soldados de dos colores. Cada jugador elige 3 soldados. Se reparten 3 cartas de Objetos / misiones a cada jugador. Para obtener una carta de Objetos / misiones solo hará falta "Concentrarse" con un solo soldado.

3 equipos de 2 jugadores: se utiliza el tablero con 3 puertas. Son 3 equipos diferentes. Cada equipo elige un color para sus soldados. Cada jugador elige 3 soldados del color de su equipo. Se reparten 2 cartas de Objetos / misiones a cada jugador. Para obtener una carta de Objetos / misiones solo hará falta "Concentrarse" con un solo soldado.

13. Glosario

A: agilidad. (Atributo inferior izquierdo)

D: distancia que separa a dos objetos o soldados. Cuenta las casillas que hay entre dos soldados u objetos.

D6: abreviatura de dado de 6 caras.

D10: abreviatura de dado de 10 caras.

Fuerza: indica la fuerza a la que puede impulsarse un soldado, la fuerza con la que empuja o atrae hacia sí otros objetos. (Atributo superior derecho)

Movimiento: la cantidad de casillas que puede desplazarse un soldado cuando está sujeto a la pared o a un planeta. (Atributo superior izquierdo)

Pt: precisión del tirador. (Atributo inferior derecho)

Soldado hábil: cuando el soldado no está inmovilizado por haber sido impactado por rayos laser.

Soldado inhabilitado: cuando el soldado ya no puede realizar ninguna acción, ya sea porque ya las ha realizado o porque está inmovilizado.

Soldado inmovilizado: cuando un soldado ha recibido dos impactos (o uno directo) y no puede realizar ninguna acción no obligatoria.

Planeta: artefacto en el que los soldados se pueden apoyar, cubrir e incluso desplazar a su alrededor utilizando su atributo de movimiento.

V: velocidad de un soldado. Es decir, lo que marca el dado colocado en su peana.

Vo: velocidad del objetivo.

Vt: velocidad del tirador.

14. Créditos

Diseño del juego: Fernando García Romera

Revisión: Antonio García-Alcaide Rupérez

Corrección del texto: Almudena Seco Martínez

Ilustración de portada y personajes: Javier Sánchez García

Pruebas: Enrique Thapa Seco, Antonio García-Alcaide Rupérez, Almudena Seco Martínez