WITHIN PLAY
-BLACK-

DESAMPARADOS

- Reglamento Oficial -

Hermanos
Chilo y Dany Varela

INTRODUCCIÓN

23 de agosto de 1942

Comienza la batalla de Stalingrado, una de las más sangrientas de la historia de la humanidad. La batalla se desarrolló en el transcurso de la invasión de los alemanes a la U.R.S.S, en el marco de la Segunda Guerra Mundial.

20 de noviembre de 1942

El sexto ejército alemán que controlaba cerca del 70% de la ciudad de Stalingrado, encontró una feroz y fanática resistencia por parte de los soviéticos. Mientras los alemanes mantenían el control de la ciudad, los soviéticos planeaban la poderosa contraofensiva Urano, la que cercó a los alemanes atrapándolos en Stalingrado.

Los soldados alemanes desesperados trataron de escapar del cerco, aunque las órdenes de alto mando era permanecer en sus posiciones a cualquier precio, prometiendo que llegaría la ayuda. Sin embargo, las vías de suministro fueron eliminadas, y el invierno comenzó a llegar con la misma ferocidad que las tropas soviéticas, dejando miles de bajas a causa del combate y el frío extremo.

4 de diciembre de 1942

Aunque existía un cerco de tropas soviéticas que rodeaba a los alemanes, entre las ruinas de Stalingrado aún quedaban soldados soviéticos escondidos, entregados a una resistencia de guerrilla urbana. Estos soldados, también hambrientos y con pocos suministros, atacaban de improviso a los desesperados soldados alemanes.

Estás por presenciar uno de estos crudos enfrentamientos en medio del implacable invierno ruso...

OBJETIVO DEL JUEGO

Desamparados es un juego de enfrentamiento entre dos bandos que se desarrolla durante **ocho rondas** con diferentes características, en las cuales los jugadores intentarán eliminar las fuerzas del bando contrario, utilizando estratégicamente sus unidades y recursos para atacar al bando enemigo y soportar sus arremetidas.

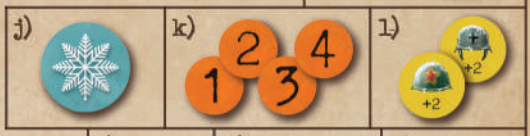
El objetivo de cada bando al final del juego, es tener **más soldados vivos** y **puntos de vida** que el rival.

COMPONENTES

a) 25 cartas de objetos soviéticos
b) 25 cartas de objetos alemanes
c) 18 cubos de vida soviéticos
d) 18 cubos de vida alemanes
e) 17 cartas de soldados soviéticos A
f) 17 cartas de soldados soviéticos B
g) 17 cartas de soldados alemanes A
h) 17 cartas de soldados alemanes B
i) 4 marcadores de comandancia
j) 4 marcadores de armas congeladas
k) 4 marcadores de acción (1-4)
l) 4 marcadores a cubierto soviéticos-alemanes
m) 2 marcadores de ronda
n) 2 dados
o) 2 separadores de bandos
p) 2 cartas resumen
q) 1 marcador de objetivo
r) 1 tablero de bando alemán
s) 1 tablero de bando soviético
t) 1 reglamento

















PREPARACIÓN INICIAL

Existen dos PELOTONES de soldados por cada ejército, representados por un color diferente en la parte posterior de sus respectivas cartas.



Pelotones del Ejército Soviético

1) Los jugadores se dividen en dos bandos de máximo dos personas por lado, y cada bando elige un ejército. Los integrantes de un mismo bando, deben ser del mismo ejército.



Pelotones del Ejército Alemán

2) Los bandos se posicionan frente a frente, procurando que los jugadores del mismo bando estén juntos y que posteriormente el bando contrario no vea las cartas que tienen en mano.

3) Al costado izquierdo de cada bando se posiciona el TABLERO DE BANDO por la cara correspondiente al número de jugadores del bando ("EN EQUIPO" o "SOLITARIO"), ya que las instrucciones varían según la cantidad de jugadores.

4) Al centro de la mesa se deben colocar los SEPARADORES DE BANDOS.

5) A un costado del TABLERO DE BANDO se colocan los mazos con los PELOTONES que participen en el juego y el mazo de OBJETOS correspondiente a cada ejército.

6) Cada jugador elige un PELOTÓN del ejército que le corresponda (sin mirar las cartas), el cual determinará los soldados que tendrá disponibles durante la partida.

Ejemplo: Si un jugador está en el bando alemán, debe elegir uno de los PELOTONES alemanes, mientras que si está en el bando soviético, debe elegir uno de los PELOTONES soviéticos.

7) Sobre el TABLERO DE BANDO se deben colocar:



- El MARCADOR DE RONDA en el n°1.
- Los 18 CUBOS DE VIDA en la reserva.

8) Finalmente, y al alcance de todos, se deben colocar:



- Los MARCADORES DE ACCIÓN (1-4).
- El MARCADOR DE OBJETIVO.
- Los MARCADORES "A CUBIERTO".
- Los MARCADORES DE ARMA CONGELADA.
- Los MARCADORES DE COMANDANCIA.
- Los DADOS.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla a lo largo de **ocho rondas diferentes**, entre las cuales hay dos fases de Hipotermia, dos fases de Llegada de refuerzos y dos instancias de Rendición.

Las siete primeras rondas se juegan de la misma manera con algunos pequeños cambios, mientras que la última ronda, llamada ÚLTIMO ALIENTO, tiene sus propias reglas explicadas más adelante.

Las rondas representan el avance del tiempo y marcan el desarrollo de la partida. En un inicio, se debe colocar el MARCADOR DE RONDA en el primer casillero del TABLERO DE BANDO, y luego avanzar de uno en uno conforme transcurren las rondas.

Cada ronda cuenta con una **FASE DE INICIO** y una **FASE DE DESARROLLO.**

FASE DE INICIO

Las fases de inicio varían según la ronda en la que se esté jugando y según la cantidad de jugadores que haya en cada bando. Cada FASE DE INICIO se debe alternar con una FASE DE DESARROLLO:

> ***IMPORTANTE**: Las fases de **Hipotermia**, **Llegada de refuerzos** y **Rendición** NO se consideran como rondas, por lo que al ejecutar su acción no se debe pasar a una FASE DE DESARROLLO, sino que a la siguiente ronda.*

a) Ronda 1: Al inicio de esta ronda, cada bando debe robar 4 OBJETOS y, según la cantidad de jugadores por bando, cada jugador extraerá desde su PELOTÓN una cantidad de soldados, que determinará su mano inicial:

- **Bando de 1 jugador:** 8 soldados.
- **Bando de 2 jugadores:** 5 soldados por jugador.

b) Rondas 2 y 3: Al inicio de estas rondas, cada bando debe robar 4 OBJETOS y descartar los sobrantes (si es que los hay) a elección, hasta quedar con un máximo de 5 OBJETOS.

c) Hipotermia: Al finalizar la tercera ronda, cada jugador contará con dos soldados en su mano, uno de los cuales morirá de hipotermia. Para esto, un jugador rival deberá tomar una de estas cartas al azar y llevarla al descarte.

d) Primera llegada de refuerzos: Luego de la muerte por hipotermia cada jugador debe robar al azar nuevos soldados de refuerzo, del mazo correspondiente a su PELOTÓN:

- **Bando de 1 jugador:** robar 6 soldados.
- **Bando de 2 jugadores:** robar 4 soldados por jugador.

e) Rondas 4 y 5: Al inicio de estas rondas, cada bando debe robar 3 OBJETOS y descartar los sobrantes (si es que los hay) a elección, hasta quedar con un máximo de 4 OBJETOS.

f) Rendición: Al finalizar la quinta ronda si uno de los bandos se siente completamente derrotado, puede bajar las armas y rendirse, perdiendo automáticamente la partida. De lo contrario, la partida continúa.

g) Hipotermia: Si ningún bando se rinde se pasa a la segunda fase de hipotermia, en la cual cada jugador cuenta con tres soldados en su mano, dos de los cuales morirán de hipotermia. Para esto, un jugador rival deberá tomar dos de estas cartas al azar y llevarlas al descarte.

h) Segunda llegada de refuerzos: Luego de la segunda fase de hipotermia, cada jugador debe robar al azar nuevos soldados de refuerzo del mazo correspondiente a su PELOTÓN:

- **Bando de 1 jugador:** robar 3 soldados.
- **Bando de 2 jugadores:** robar 1 soldado por jugador.

i) Rondas 6 y 7: Al inicio de estas rondas, cada bando debe robar 2 OBJETOS y descartar los sobrantes (si es que los hay) a elección, hasta quedar con un máximo de 3 OBJETOS.

j) Rendición: Al finalizar la ronda 7 si uno de los bandos se siente completamente derrotado, puede bajar las armas y rendirse, perdiendo automáticamente la partida. Si ningún bando se rinde, se continúa a la **FASE DE ÚLTIMO ALIENTO**.

k) Ronda 8 "Último Aliento": Si ninguno de los bandos se ha rendido, se disputa el triunfo de la partida mediante el ÚLTIMO ALIENTO. Esta fase se explica más adelante en su propia sección.

FASE DE DESARROLLO

1. BAJAR SOLDADOS: En cada ronda, los jugadores deben posicionar **boca abajo**, dos soldados en cada bando, utilizando los espacios de la cuadrícula de 3 filas y 6 columnas formada por los SEPARADORES DE BANDOS y el TABLERO DE BANDO. Si en un bando hay dos jugadores, cada uno debe bajar un soldado, mientras que si hay solo un jugador, este deberá bajar dos soldados. Los bandos se alternan en cada ronda para ser los primeros en bajar soldados.

Las cartas de soldados tienen las siguientes características:



a) Iniciativa: Determina el orden de acción de los soldados.

b) Defensa: Determina el daño mínimo que debe sufrir para ser herido.

c) Ataque: Indica el tipo de arma, bonificaciones y cantidad de disparos del soldado.

d) Comandancia: Indica si el soldado es capaz de dar órdenes a otros soldados en la fase de comandancia.

e) Acciones Secundarias: Son acciones adicionales que el soldado puede ejecutar durante su turno (ver **sección** 4.2).

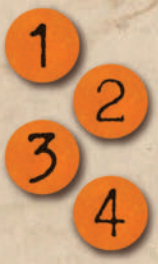
f) Vidas: Determinan la cantidad de daño que puede sufrir el soldado antes de morir.

g) Nombre y edad.

Cada jugador decide qué soldado bajar en base a sus características, compatibilidad con otros soldados, OBJETOS que se tengan en el inventario, etc. Una vez que todos hayan posicionado sus soldados, se deben dar vuelta y no se podrán cambiar de posición, a menos que una habilidad u OBJETO lo permita durante el turno.

2. ASIGNAR CUBOS DE VIDAS: Sobre cada soldado bajado, y **desde la reserva de vidas**, se deben situar tantos cubos de vida como corazones tenga el soldado en el extremo inferior izquierdo de la carta. De no tener cubos en la reserva, se pueden bajar soldados de igual manera, pero **morirán al primer impacto.**





3. ESTABLECER EL ORDEN DE LOS TURNOS: Según la iniciativa de los soldados y considerando las bonificaciones de posición, OBJETOS u otros soldados, se establece el orden de los turnos con los MARCADORES DE ACCIÓN del 1 al 4. Al soldado con mayor iniciativa se le asigna el número 1, al que tenga la segunda mayor iniciativa el 2, y así sucesivamente hasta llegar al 4.

En caso de que dos o más soldados **empaten las iniciativas**, se deben utilizar los siguientes criterios para desempatar, según este orden de relevancia:



1° Soldado que esté en la **línea más adelantada.**
2° Soldado con **comandancia.**
3° Soldado con **mayor defensa.**
4° Soldado con **más compañeros adyacentes.**
5° Si persiste el empate, **se lanzan ambos dados.** Quien obtenga **la suma mayor**, se queda con el MARCADOR DE ACCIÓN disputado.

4. EJECUTAR ACCIONES:

4.1 ACCIONES PRIMARIAS: Estas acciones se ejecutan durante el turno del soldado activo, siguiendo el orden de los MARCADORES DE ACCIÓN:

4.1.1. Atacar: Es una de las principales acciones del juego y se ejecuta considerando lo siguiente:

I. Apuntar: El soldado activo debe apuntar a un soldado contrario que esté en juego, para hacerlo, debe declarar el ataque y marcar a su objetivo con el **MARCADOR DE OBJETIVO.** Si se lanzan los dados sin haber marcado al objetivo, se considera como que el disparo fue al aire.



II. Disparar y defensa: Cualquier ataque se realiza **lanzando los dados.** Si la suma de los dados (más las bonificaciones o menos las penalizaciones) es **igual o superior** al valor de DEFENSA del soldado objetivo, este será impactado y deberá perder uno de sus **cubos de vida.** Si el soldado es impactado y ya no le quedan cubos de vida, el soldado morirá y deberá ser **descartado.**

III. Bonificación y penalización por línea: Según el tipo de soldado y la fila en la que se encuentre, se obtendrán **bonificaciones** o **penalizaciones** que se sumarán o restarán a los lanzamientos de ataque o a la defensa del soldado, de la siguiente manera:

- **Primera línea:** Penaliza en **-1** el valor de **defensa** y bonifica en **+1** los lanzamientos de **ataque.** Los soldados con **rifle** no tienen esta bonificación.
- **Segunda línea:** No hay penalizaciones ni bonificaciones.
- **Tercera línea:** Bonifica en **+1** el valor de **defensa** y penaliza en **-1** los lanzamientos de **ataque.** Los soldados con **rifle** no tienen esta penalización.

IV. Armas: Los soldados pueden tener distintas armas las cuales proporcionan diferentes formas de ataque. Algunos soldados pueden tener **más de un arma,** en cuyo caso **se debe optar solo por una.**

a) **Metralletas:** Disparan más de una vez por turno y están sujetas a bonificaciones o penalizaciones según la línea en la que se encuentre el soldado. Los disparos hechos con metralletas deben ser al mismo objetivo. Si el objetivo muere y sobran disparos, pueden ocurrir dos cosas:



- Si **quedan** soldados en el campo rival, se puede elegir un nuevo objetivo para utilizar los disparos sobrantes.

- Si **no quedan** soldados en el campo rival, los tiros sobrantes pasan a ser **daño directo** (ver sección "**V. Daño directo**").

b) **Rifles:** Disparan una sola vez y presentan una bonificación por defecto al lanzamiento de ataque. Sin embargo, los disparos con esta arma no están sujetos a bonificaciones o penalizaciones de ataque según la línea en la que se encuentre el soldado.



c) **Pistolas:** Disparan una sola vez por turno, estando sujetas a bonificaciones o penalizaciones según la línea en la que se encuentre el soldado.



d) **Granadas:** Para ejecutar este ataque se debe contar con el OBJETO GRANADA en el inventario y enviarla al descarte, dicha carta explica la acción de este ataque. (Ver **sección 6. Cartas de Objetos**)



Todos los soldados pueden lanzar granadas, pero los soldados con este ícono tienen una bonificación al lanzamiento. Los lanzamientos de granada también están sujetos a bonificaciones o penalizaciones según la línea en la que se encuentre el soldado.





Se puede lanzar sólo una granada por ataque y dicha acción **reemplaza completamente** la acción del arma que el soldado tenga por defecto (pistola, metralleta o rifle). **Los soldados con el arma congelada no pueden lanzar granadas.**

V. Daño directo: Si a un soldado activo aún le quedan disparos disponibles y no hay soldados enemigos en el campo rival, cada uno de los disparos es un **daño directo a la reserva de Vida.** Por cada disparo disponible, se debe restar un cubo de vida de la reserva del rival.

VI. Lanzamientos especiales:



Arma congelada: El soldado pierde su ataque por toda la ronda, incluso en la fase de comandancias. Sin embargo, puede ejecutar las demás acciones. A este soldado se le debe colocar un **MARCADOR DE ARMA CONGELADA.**



Estalla en mano: El soldado que ataca con **granada** muere automáticamente, independiente de las vidas que tenga.



Saquear Objetos: Robar **una carta** de OBJETO extra.





Carga Rápida: Puedes ejecutar un **tiro adicional** con el soldado que está atacando, con **metralleta, rifle** o **pistola (no aplica para granadas).**



Head Shot: muerte inmediata del soldado impactado, independiente de las vidas que tenga.



Impacto Crítico: Si al disparar con rifle, la suma de los dados más las bonificaciones es **mayor a 12**, el soldado enemigo muere inmediatamente, sin importar cuántas vidas tenga.

4.2 ACCIONES SECUNDARIAS: Son acciones adicionales que poseen los soldados y que complementan la estrategia. **Se pueden ejecutar antes o después de realizar un ataque:**



Botas: Permiten que el soldado activo, pueda moverse dentro de una **misma línea** o a **otra adyacente**, utilizando cualquier espacio **desocupado.**



Botiquín: Permite recuperar CUBOS DE VIDA del descarte. Existen dos opciones: recuperar **una VIDA** para un **soldado herido** o recuperar **dos** para la **Reserva de Vida.**



Maleta de municiones: Permite robar OBJETOS de acuerdo a la cantidad indicada.



Pala: Permite que un soldado activo pueda colocar una trinchera en cualquier espacio desocupado utilizando el OBJETO de Trinchera desde el INVENTARIO. Solo se puede construir **una Trinchera por turno.**



Camilla: Esta acción es solo del **bando soviético** y permite llevar a otros 2 soldados en juego hasta un espacio desocupado de la tercera línea.



Reorganizar: Esta acción es sólo del **bando alemán** y permite reposicionar a otros 2 soldados en juego a cualquier espacio desocupado.

4.2 HABILIDADES PASIVAS: Estas habilidades otorgan bonificaciones a los soldados adyacentes al soldado dueño de la habilidad y funcionan de forma permanente, mientras el soldado se mantenga en esa posición.



Prismáticos: Los soldados adyacentes, ubicados en la dirección que apuntan las flechas, tienen una bonificación a su iniciativa según se indique en la carta.



Proteger a un compañero: Los soldados adyacentes, ubicados en la dirección que apuntan las flechas, tienen una bonificación a su defensa, según se indique en la carta.

5. COMANDANCIAS: Es una instancia en la que **los soldados activos** pueden dar órdenes para **reactivar** a otros soldados. Se ejecuta al final de la Fase de Desarrollo y una vez que hayan transcurrido los turnos de los cuatro soldados activos, de la siguiente manera:



- Siguiendo la priorización de los MARCADORES DE ACCIÓN, los soldados que tengan el **ícono de comandancia** pueden **reactivar** a cualquier otro soldado en juego, incluso a alguno de los otros soldados activos.

- El soldado reactivado, puede ejecutar **todas sus acciones primarias y secundarias.**



- Si un soldado activo no tiene **comandancia**, se le puede asignar con el OBJETO COMANDANCIA. En este caso, el soldado se transforma en un comandante y puede reactivar a un compañero.



- Un soldado se puede reactivar tan solo **una vez por ronda.** Se debe colocar un MARCADOR DE COMANDANCIA sobre el soldado reactivado para inhabilitar otra reactivación.



- Los soldados cuya arma se **congele** durante la ronda podrán ser reactivados, pero podrán ejecutar solamente sus acciones secundarias.

- Si un comandante no tiene soldados disponibles para reactivar, ya sea porque sus compañeros fueron abatidos o ya fueron reactivados durante esa ronda, **la comandancia queda nula.**

6. CARTAS DE OBJETOS: Las cartas de OBJETOS entregan **bonificaciones transitorias** o permiten realizar ciertas **acciones** dentro o fuera del turno. Una vez jugadas, se envían al **descarte.** De agotarse el mazo de OBJETOS, se deben barajar todas las cartas de OBJETOS en la zona de descarte y dejarlas a disposición nuevamente.

a. Objetos Comunes



I. A CUBIERTO: Se declara cuando el enemigo apunta a uno de tus soldados. Otorga **+2 a la defensa.** Esta bonificación se pierde si el soldado efectúa cualquier **acción**, o **al finalizar la RONDA.**



II. METRALLETA: Se utiliza solo para soldados con METRALLETA. Otorga un **disparo adicional.**



III. PRECISIÓN: Se juega **antes de disparar** con un soldado con FUSIL. Otorga una bonificación de **+2 al ataque.**



IV. REACCIÓN: Se utiliza al momento de establecer el **orden de los turnos** de la ronda. Otorga una bonificación de **+2 a la iniciativa** del soldado elegido.



V. REORGANIZAR: Se juega antes o después de efectuar una acción. Permite **cambiar de posición hasta dos soldados en juego** dentro de una **misma línea** o a una **línea adyacente.**



VI. ¡CÚBREME!: Se juega en el turno de un soldado ACTIVO. El SOLDADO ACTIVO ejecuta **todas sus acciones salvo disparar.** En su lugar, dispara otro soldado **no activo,** el cual queda marcado con un MARCADOR DE COMANDANCIA y no puede volver a ser reactivado durante esa ronda.



VII. COMANDANTE: Se juega durante la **Fase de Comandancias** y solo se puede asignar a un soldado activo **sin** Comandancia. El soldado asignado puede dar la orden de **reactivar** a otro soldado.



VIII. GRANADA: Reemplaza el ataque completo del soldado ACTIVO. Se puede jugar **una granada por turno.** Antes de lanzar los dados, se declara si el impacto será **vertical** u **horizontal.** De esta forma, el soldado impactado **y los adyacentes** a dicho soldado (vertical u horizontalmente) perderán **una vida.**



IX. TRINCHERA: Se juega en el turno de un soldado ACTIVO con PALA. Otorga bonificaciones a la **defensa,** al **ataque** o a la **iniciativa** a los soldados **adyacentes** en la dirección a la que apunten las **flechas.**

Las trincheras tienen **defensa de 9** y solo pueden ser destruídas por **granadas,** afectando a los soldados adyacentes, vertical u horizontalmente según lo haya declarado el soldado que lanza la granada. NO tienen bonificación/penalización de **defensa** según la **línea** en la que se encuentren.

b. Objetos únicos: Objetos exclusivos de sus respectivos bandos.



I. Vodka (Soviéticos): Se puede jugar en **cualquier momento** de la partida. Permite **robar tres cartas de OBJETOS.**



II. Despliegue táctico (Alemanes): Se juega en el turno de un **soldado ACTIVO.** Permite al jugador **reorganizar** a todos sus soldados **en juego.**

c. Invierno Ruso: Los siguientes OBJETOS ocupan espacio en el INVENTARIO. Para ser **descartados,** se deben pagar vidas. Si no se pueden pagar, se perderá automáticamente.



I. Cae la Temperatura: Al ser descartada, **ambos bandos pierden una VIDA** de sus **reservas.**



II. Hipotermia: Al ser descartada, se debe elegir entre perder **una VIDA** de un **soldado en juego** o perder **dos VIDAS** de la **reserva.**



III. Viento Blanco: Al ser descartada, el bando que descarta pierde **una VIDA** de la **reserva.**

ÚLTIMO ALIENTO

Es la **ronda final** del juego para disputar la victoria en caso de que ninguno de los bandos se haya **rendido**. Cada bando podrá **reactivar hasta dos soldados** para que hagan sus últimos disparos antes de morir, de acuerdo a lo siguiente:

- Se deben elegir hasta dos soldados **por bando** para que **disparen** o lancen una **granada** marcándolos con un MARCADOR DE COMANDANCIA.

- Siguiendo las reglas de **orden de los turnos**, se lanzan ambos dados. Si el resultado es **mayor o igual a la iniciativa** del soldado, este podrá ejecutar sus **acciones primarias** y posteriormente **morir** (sin importar cuántos cubos de vida le resten). Si el número es **menor**, el soldado **muere sin disparar**.

Una vez terminada esta fase, se finaliza el juego y se deben contar los **puntos de victoria** conseguidos.

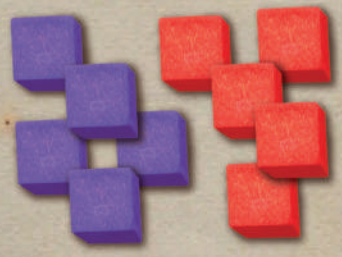
FIN DEL JUEGO, PUNTAJES Y GANADORES

El juego puede finalizar bajo las siguientes condiciones:

a) **Rendición:** Si alguno de los bandos se ha rendido luego de la quinta o séptima ronda, el bando contrario **ganará automáticamente** la partida.

b) **Triunfo por daño directo:** Si el rival no tiene **cubos de vida** en la reserva y recibe daño directo, perderá automáticamente la partida y el bando contrario será el vencedor.

c) **ÚLTIMO ALIENTO:** Al final del ÚLTIMO ALIENTO, el bando con mayor puntaje será el vencedor. Se deben contabilizar los **Puntos de Victoria (PV)** de la siguiente forma:



- Cada CUBO DE VIDA puntúa **1 PV**. Se deben sumar los cubos situados **sobre los soldados** y todos los que hayan quedado en la **reserva de vida**.
- Cada soldado que haya quedado en juego, puntúa **3 PV**.
- En caso de **empate**, se puede repetir la fase de ÚLTIMO ALIENTO y volver a contar los puntos, hasta que uno de los bandos se lleve la victoria.

DESENLACE

31 de enero de 1943

El sexto ejército alemán se rinde ante los soviéticos, aunque más de 11 mil soldados alemanes se negaron a rendirse y siguieron luchando fanáticamente hasta ser aniquilados.

2 de febrero de 1943

Se da por terminada esta terrible batalla. Los prisioneros del derrotado ejército alemán entraron a Moscú realizando la marcha de la rendición.

Miles de personas se aglomeraron vociferando en las calles para verlos entrar; esperaban ver feroces, bestiales e inhumanos enemigos, pero los gritos se transformaron poco a poco en un silencio sepulcral cuando los vieron... Entre la multitud se oye una mujer murmurar:

"Pero míralos... Si son como nuestros hijos..."

De los protagonistas de Desamparados, nunca más se obtuvieron noticias...



CRÉDITOS

AUTORES
Hermanos Chilo y Dany Varela

DIRECCIÓN GENERAL
Álvaro González Cataldo

DIRECCIÓN DE ARTE E ILUSTRACIÓN
Chilo Varela Ramos

DISEÑO GRÁFICO
Dany Varela Ramos
Erick Arancibia Valdés

COLABORACIONES ESPECIALES
Carlos García Torres
Pablo Muñoz Muñoz

Diseños y Entretenimientos Within Play Limitada
San Lucio 138, Los Andes, Chile.
Desamparados, Primera Edición, 2022.

www.withinplaygames.com
@juegoswithinplay
/juegoswithinplay
contacto@withinplaygames.com

GLOSARIO

- **Ataque:** Es la acción de disparar contra el enemigo, ya sea utilizando un arma de fuego o una granada.
- **Bajar una carta:** Ubicar una carta de SOLDADO u OBJETO, dentro de la cuadrícula de juego.
- **Cuadrícula de juego:** Es la cuadrícula formada por los SEPARADORES DE BANDOS y EL TABLERO DE BANDO.
- **Inventario:** Son las cartas en mano robadas desde el mazo de OBJETOS.
- **Lanzamiento de ataque:** Es cuando se lanzan los dados para atacar a un soldado del bando rival.
- **Robar:** Sacar una carta de alguno de los mazos de PELOTÓN u OBJETOS, según corresponda.
- **Reactivar:** Permitir que un soldado vuelva a ejecutar sus acciones primarias o secundarias.
- **Soldado Herido:** Cualquier soldado que haya perdido al menos una de sus VIDAS y no haya sido descartado aún.
- **Vida:** Las vidas de un soldado son la suma de los CUBOS DE VIDA sobre la carta, más la vida que trae el soldado por defecto. También se refiere a los cubos en la reserva de VIDA del TABLERO DE BANDO.

RESUMEN DE LA RONDA

1) Ubicar el MARCADOR DE RONDA en la ronda correspondiente.
2) **Robar** OBJETOS según la ronda en que se encuentren, respetando el máximo de OBJETOS de la ronda.
3) **Bajar Soldados** activos, alternando en cada ronda el bando que baja primero.
    - **Bando con 1 jugador:** El jugador baja **dos soldados** de su mano.
    - **Bando con 2 jugadores:** Cada jugador baja **un soldado** de su mano.
4) Asignar CUBOS DE VIDA a los soldados de acuerdo a la cantidad de **corazones** que tengan.
5) Establecer el **orden de los turnos** de acuerdo a las iniciativas de los soldados recién bajados. Se deben utilizar los MARCADORES DE ACCIÓN del 1 al 4 para definirlo.
6) Se realizan las **acciones** de los soldados activos, siguiendo el orden de los MARCADORES DE ACCIÓN previamente asignados.
7) **Comandancias:** Los soldados activos con comandancia, o con el OBJETO de comandancia, pueden dar la orden de reactivar a otro soldado.