



El juego de mesa de batallas estratégicas en gravedad cero.

Nombre: Wravity

Diseño: Fernando García Romera

Ilustrador: Javier Sánchez García

Nº de jugadores: 2-6

Tiempo de juego: 90 minutos

Edad recomendada: +12

Estilo: Ameritrash.

Ciencia ficción / espacial, deportes.

Componentes:

- Un libreto de instrucciones
- Un tablero reversible de 50x42cm
- 36 fichas porta dados
- 6 fichas de Planetas
- 36 dados de colores de 6 caras (10mm)
- 1 dado de 10 caras
- 34 cartas de soldados y resumen de reglas (63.5 x 88 mm)
- 32 cartas de objetos/especiales (45 x 68mm)
- 18 contadores de vida
- 1 contador de turnos
- 1 ficha
- 1 marcador de iniciativa



Dependencia de idioma: en reglamento y cartas.

Mecánicas:

Gestión de dados,
Movimiento en hexágonos,
Habilidades de jugadores variables,
Cartas

Descripción:

Siglo XXIII. El planeta tierra ha sucumbido ante el cambio climático y la vida en él ya no es posible. Las naciones, asustadas ante la falta de alimentos y recursos, comenzaron una guerra que llevó al declive del sistema político global.

Los restos de las antiguas naciones crearon cuatro Estados, estableciendo bases en órbita planetaria.

Debido a sus luchas por materias primas y puntos estratégicos en el espacio, los Estados siguieron luchando hasta que la supervivencia de la humanidad se vio seriamente amenazada.

Decididos a conservar hasta el último de los seres humanos, se crearon estaciones de batalla donde los Estados pueden aclarar sus diferencias sin temor a la extinción.

El juego representa un combate en una estación espacial sin gravedad, de modo que varias escuadras de soldados intentan cruzar la puerta enemiga o inmovilizar a todos los soldados enemigos. Los soldados se distinguen por su rango y función: *Comandante, Tiradoras, Exploradores, Ingeniera y Reclutas.*

WRAVITY

Los soldados utilizan pistolas laser para inmovilizar a los soldados, además de otros objetos y herramientas que pueden obtener al comienzo y durante la partida: cables, ganchos, escudos, granadas de gravedad, etc. Los soldados se desplazan por la estación sin gravedad. Esto supone que los soldados no pueden cambiar de dirección ni de velocidad en pleno vuelo, y hace que los comandantes vayan imaginando los movimientos que seguirán sus soldados. Para cambiar de velocidad o dirección habrá que empujar o apoyarse en otros soldados, planetas o paredes. También existe la posibilidad de usar objetos especiales que te permitan hacerlo.

Desarrollo:

Los jugadores deciden a suertes quien comienza la batalla tirando un dado. El jugador que comienza decide cuantos de sus soldados salen por la puerta de entrada en su turno. Cada soldado puede realizar dos acciones en su turno. Las acciones posibles son moverse por las paredes, empujarse, disparar, agarrarse, usar un objeto especial, volar (involuntario) y concentrarse. Cuando ya ha decidido que no realiza más acciones, o no puede realizar más, pasa el turno al jugador siguiente. Se van alternando los turnos hasta un máximo de 10 turnos por jugador o 90 minutos de juego. Lo que antes ocurra.

Si antes de que finalicen los turnos o el tiempo, uno de los jugadores traspasa la puerta contraria o inmoviliza a los soldados enemigos, entonces finalizará el combate y se procederá a contabilizar los puntos.

En las cartas que se pueden conseguir al comienzo y durante la batalla pueden aparecer misiones complementarias, de modo que si las completas, obtendrás más puntos al finalizar el combate.

Más información:

Facebook: <https://www.facebook.com/wravity/>

Web: <http://wargamewords.blogspot.com/>

Contacto:

wargamewords@gmail.com

Fernando García Romera 649075827

Antonio García-Alcaide Rupérez 655537085

