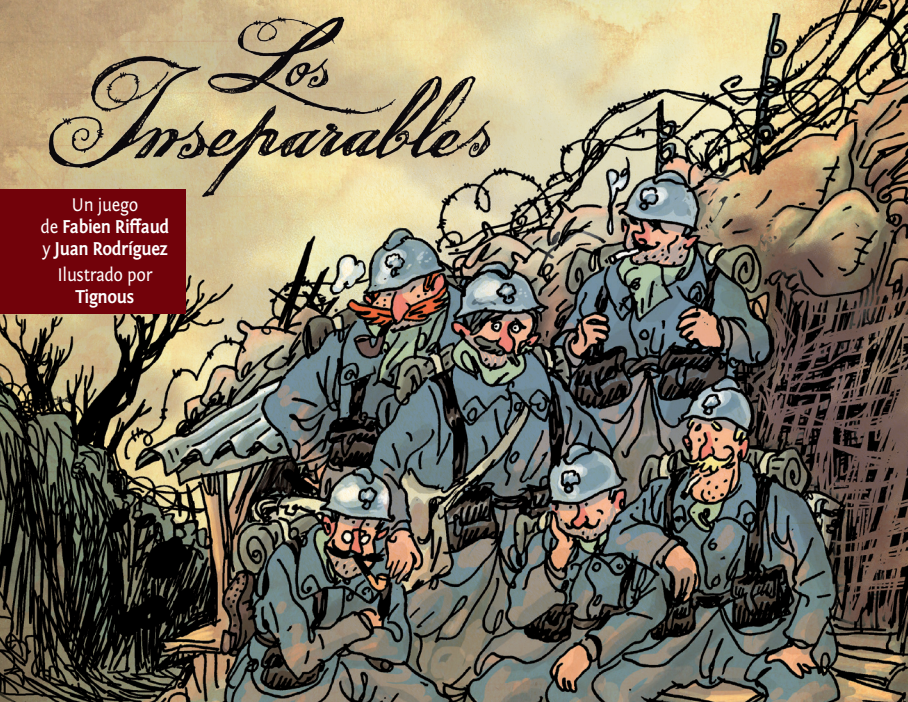


# Los Inseparables

Un juego  
de Fabien Riffaud  
y Juan Rodríguez

Ilustrado por  
Tignous



**2 de agosto de 1914** - En la plaza del pueblo, un grupo de amigos inseparables contemplan incrédulos la orden de Movilización General expuesta en el tablón de anuncios del Ayuntamiento. Desde hace semanas, la lectura de la prensa resultaba ya ciertamente inquietante, pero no por ello este anuncio ha dejado de sorprender a todos. Sin tener la menor idea del infierno que les espera, estos amigos juran permanecer unidos frente a cualquier adversidad y así poder regresar todos juntos a su hogar. Desgraciadamente, la dura realidad a la que se enfrentarán superará con creces al peor de sus temores.

# Los Inseparables

Un juego cooperativo de 2 a 5 jugadores,  
a partir de 10 años, con una duración  
aproximada de 30 minutos.

## Declaración de intenciones

*Al igual que la literatura y el cine, los juegos de mesa son un importante vehículo cultural, además, de carácter notablemente participativo.*

*Rara es la temática que no pueda ser abordada en un juego de mesa. Algunas son desde luego más delicadas que otras, como en este caso lo es la vida de los Poilus: los soldados franceses de trinchera de la Primera Guerra Mundial.*

*Por ello, hemos concebido y desarrollado este juego siempre guiados por el profundo respeto que nos merece el sufrimiento padecido por estos hombres.*

*En medio de la locura colectiva de la guerra, hemos decidido destacar a la persona, con sus miedos y sus preocupaciones cotidianas. La única escapatoria para estos hombres era su unión, su fraternidad, su capacidad para ayudarse mutuamente y al grupo.*

*Sin jamás abordar el aspecto puramente bélico, Los Inseparables trasladará a cada jugador parte de las adversidades experimentadas por los soldados en las trincheras: la tensión será palpable en cada partida, pero también la emoción.*

*El camino hacia la victoria puede parecer difícil pero no os desaniméis: insistid y sobrevivid a la Gran Guerra!*

Felipe

## Homenaje

Ciertas cartas de Poilu representan a personas que realmente existieron, y entre éstas, algunas son los abuelos de personas que han trabajado en este juego. Los Inseparables es un homenaje a todas las personas que vivieron este trágico período.



## Material



6 cartas de Poilu



Cara  
Amuleto



59 cartas de Adversidad



16 fichas de Apoyo



5 fichas de Discurso



1 ficha de Jefe de Misión



Ayuda de juego



1 carta de Paz



1 carta de Monumento

## Preparación

• Cada jugador recibe una carta de **Poilu**, con el **Amuleto** visible, y 3 fichas de **Apoyo** (que oculta):

- 1 ficha
- 1 ficha
- 1 ficha tomada al azar entre las restantes (que no se desvela).

Las fichas de **Apoyo** y no se utilizan en partidas de 2 o 3 jugadores.

• 25 cartas se colocan sobre la carta de **Paz**, formando el mazo de **Adversidad**; las 34 cartas restantes se colocan sobre la carta de **Monumento**, formando el mazo de **Moral** del grupo.

• Las fichas de **Discurso** se colocan entre esos dos mazos de cartas, formando una reserva; según el número de jugadores, se dispondrá de:

- 5 **Discursos** a 2 o 3 jugadores.
- 4 **Discursos** a 4 jugadores.
- 3 **Discursos** a 5 jugadores.

• La ficha de **Jefe de Misión** se entrega al jugador más peludo.

• ¡La partida puede empezar!



Discursos



Tierra de nadie

Mazo de Adversidad:  
25 cartas

Mazo de Moral:  
34 cartas

Carta de Poilu



3 fichas de Apoyo (ocultas) por jugador



Jefe de Misión



## Objetivo del juego



Cumpliendo sucesivas **Misiones**, los jugadores intentarán vaciar el mazo de **Adversidad** para dejar al descubierto la carta de **Paz**.

Los jugadores ganan la partida cuando la carta de **Paz** sea visible y no les quede ninguna carta en la mano.

Al acabar una **Misión**, la **Moral** del grupo se debilita, de modo que parte de las cartas de este mazo se transfieren al de **Adversidad**. Los jugadores pierden la partida cuando la carta de **Monumento** queda al descubierto.



## Desarrollo de una Misión

Una **Misión** se compone de 4 pasos.



*Nous faisons des préparatifs formidables en vue des prochaines attaques. Que se passera-t-il alors, je n'en sais rien, mais ce sera terrible car c'est tout ce que nous faisons nous prévoyons une chaude affaire...*  
Alpharic

### 1/4 Preparación

#### ■ Intensidad

El **Jefe de Misión** evalúa los riesgos y decide la intensidad de la **Misión**, es decir, el número de cartas que cada jugador va a recibir (todos los jugadores reciben el mismo número). Las reparte de una en una, empezando por él mismo (debe dar ejemplo).

Estas cartas se roban siempre del mazo de **Adversidad**.

La intensidad mínima es de 1 carta por jugador. Si durante el reparto el mazo de **Adversidad** se agota, simplemente cesa dicho reparto.

#### ■ Con el fusil al hombro

La intensidad de la primera **Misión** es como mínimo de 3 cartas por jugador.



*Bas avons fait des attaques les  
26 et 27 octobre. et tu peux croire  
que cela était terrible, car nous  
étions dans l'eau jusqu'aux épaules,  
et jours et nuits après les attaques...*

Un soldado de la 133ª ("La Gauloise")

## 2.4 La Misión

Los jugadores intentarán deshacerse del mayor número de cartas de **Adversidad** de su mano (que siempre es secreta). Las **Amenazas** se colocan en el centro de la mesa en **Tierra de Nadie** (ver *Preparación*), mientras que las cartas de **Impacto** se asignan a cada jugador. Para que la **Misión** pueda proseguir y cumplirse, nunca podrá haber 3 **Amenazas** idénticas activas al mismo tiempo sobre la mesa (en tal caso la **Misión** fracasaría).

Este jugador ha  
jugado un **Apoyo** y  
ya no forma parte  
de la Misión



Tierra de Nadie



Cartas de **Impacto**  
asignadas al  
jugador



**Amuleto  
usado**

## Los 6 tipos de **Amenazas**

Noche



Nieve

Lluvia



Máscara

Obús



Silbato\*

\*El silbato representa la señal de asalto.

## Las Acciones

Empezando por el **Jefe de Misión**, los jugadores tomarán sus turnos uno tras otro, en sentido horario, hasta que la **Misión** finalice (ver *Fin de la Misión*). En su turno, si no se ha replegado, un jugador debe elegir una sola Acción de entre las siguientes:



### Jugar una carta de **Adversidad** de su mano

Si la carta es una **Amenaza**, ésta se coloca en **Tierra de Nadie**; si es una carta de **Impacto**, el jugador se la asigna a sí mismo (la coloca junto a su carta de **Poilu** y siempre por el mismo lado), aplicándose su efecto de inmediato.



### Usar su **Amuleto**

El jugador retira del juego una de las cartas en **Tierra de Nadie** que contenga el mismo tipo de **Amenaza** que la de su **Amuleto**. A renglón seguido, voltea su carta de **Poilu**. Podrá usar nuevamente su **Amuleto** si consigue recuperarlo (ver **Apoyo**).



### Soltar un **Discurso**

La ficha de **Discurso** permite al jugador alentar a sus compañeros y protegerlos de una de las 6 **Amenazas**. Para ello, anuncia en voz alta una **Amenaza** y cada uno de los demás jugadores (excepto él) podrá entonces descartar de su mano una sola carta que contenga dicha **Amenaza**. Los jugadores ya replegados no podrán beneficiarse del **Discurso**. Una vez usada, la ficha se retira del juego.



### Replegarse y dar **Apoyo**

Al replegarse, el jugador dejará de formar parte de la **Misión** y no podrá por tanto realizar más acciones. En el momento del repliegue, debe decidir a qué compañero apoyará. Para ello, elige en secreto una de sus fichas de **Apoyo** (si aún le quedan) y la coloca boca abajo sobre su carta de **Poilu**. Las fichas de **Apoyo** que se hubieran jugado no se revelan hasta acabar la **Misión**. Todas las cartas de **Impacto** que tuviera asignadas el jugador replegado ya no afectan a la **Misión** en curso. Asimismo, mantiene su mano de cartas (si le quedan) para la siguiente **Misión**.



## ■ Cartas Trampa

Cuando un jugador juega una carta de **Adversidad** de su mano con el símbolo de **Trampa**, debe entonces robar otra carta del mazo de **Adversidad** y jugarla inmediatamente. Si una nueva **Trampa** es revelada, ésta se ignora (pero no la **Amenaza**); si una carta de **Impacto** es revelada, se la asigna a sí mismo el jugador que la ha robado.

2 tipos de **Amenazas**

Noche y Obús .....

Símbolo de

Trampa .....



La Misión  
prosigue



Fracaso  
3 Obuses



Fracaso  
3 Nieves



## ■ Fin de la Misión

Una **Misión** puede acabar de 2 formas:

- Todos los jugadores han conseguido replegarse a tiempo. La **Misión** ha sido un éxito. Todas las cartas en **Tierra de Nadie** se retiran del juego.
- Existen 3 **Amenazas** idénticas activas al mismo tiempo sobre la mesa, considerando en el recuento tanto las cartas en **Tierra de Nadie** como las de **Fobias** y **Traumata** que tuvieran asignadas los jugadores no replegados. La **Misión** ha fracasado. Las cartas en **Tierra de Nadie** se devuelven al mazo de **Adversidad**, barajándose éste nuevamente.

En ambos casos, los jugadores mantienen tanto su mano de cartas (si les quedan) como las cartas de **Impacto** que tuvieran asignadas a cada **Poilu**. A continuación, se resuelve el **Apoyo**.



### 34 El Apoyo

Una vez finalizada la **Misión**, cada jugador revela la ficha de **Apoyo** que colocó sobre su carta de **Poilu** (si pudo replegarse) y la entrega al jugador que corresponda.



... **Apoyo** otorgado al segundo jugador a la izquierda.

**Apoyo** otorgado al primer jugador a la derecha ...



Si un jugador recibe **más Apoyos que el resto**, se beneficia de la ayuda del grupo y puede entonces:

- retirar del juego 2 cartas de **Impacto** asignadas a su personaje.  
o bien
- recuperar su **Amuleto** (voltea su carta de **Poilu**).

En caso de empate en número de **Apoyos**, nadie es beneficiado (los esfuerzos mutuos se anulan). Cada jugador se queda con las fichas de **Apoyo** que haya recibido.

*Dans le fond de la tranchée et sous le terrain,  
on creuse de petites caves où un homme peut  
tenir couché, c'est pour se garantir des éclats d'obus.  
Adolphe Wegel*

### Si la Misión fracasa

Solo computan los **Apoyos** de los jugadores que pudieron replegarse. Si un jugador recibe **más Apoyos que el resto**, su beneficio únicamente consistirá en retirar del juego 1 carta de **Impacto** asignada a su personaje.

### Condición de derrota

Un jugador provoca la derrota del grupo, y con ello el final de la partida, si tras resolver el **Apoyo** permanece con **4 o más símbolos de Impacto** (⚡) asignados a su personaje.

### Condición de victoria

Si no se ha cumplido la condición de derrota anterior, el Armisticio se firma cuando la carta de **Paz** sea visible y a **ningún jugador le queden cartas en la mano**: el grupo ha sobrevivido a la Gran Guerra y gana la partida.

¡Enhorabuena!





## 4/4 Pérdida de Moral

Mientras la guerra no acabe, la **Moral** del grupo se resentirá: se transfieren cartas del mazo de **Moral** al de **Adversidad**, tantas como la suma de cartas en la mano de todos los jugadores al final de la Misión. Siempre se transfiere un mínimo de 3 cartas.

### Condición de derrota

En cuanto la carta de **Monumento** sea visible, el grupo carece ya de **Moral** para seguir adelante y pierde la partida.

Si los jugadores han resistido la pérdida de **Moral**, la ficha de **Jefe de Misión** pasa al siguiente jugador en sentido horario; el **Jefe de Misión** precedente recibe una ficha de **Discurso** de la reserva (si aún quedan). Una nueva Misión da comienzo...

... la guerra continúa !

*Il étaient comme nous, des pauvres types  
qui se faisaient casser la gueule pour rien...  
Lem Wal*

### Distribución de las cartas

- 39 cartas de **Amenaza**: cada símbolo (son 6) está presente 14 veces y 9 cartas contienen **Trampas**.
- 19 cartas de **Impacto**
- 1 carta de **Feliz Navidad**



## Partida para Reclutas

En las primeras partidas recomendamos ignorar el símbolo de **Trampa** contenido en ciertas cartas de **Amenazas**.

## Partida Normal

Cuando tengáis algo más de experiencia con el juego, el símbolo de **Trampa** se aplica con todas sus consecuencias.

## Partida para Veteranos

Para jugadores expertos: el mazo de cartas de **Adversidad** se formará de inicio con 30 cartas.

¡Buena suerte!

Las frases de **Poilus** insertadas en estas reglas han sido extraídas de **Paroles de Poilus** de Éditions Radio France.



## Partida a 2 jugadores

Se añade un jugador virtual: el **Capellán**. Una carta cualquiera de **Poilu** servirá para representarlo. Recibe de inicio 3 fichas de **Apoyo** como los otros dos jugadores, pero solo participará en el **Apoyo**. Nunca recibirá cartas de **Adversidad** ni será **Jefe de Misión**. El mazo de cartas de **Adversidad** se formará de inicio con 20 cartas. Las fichas de **Discurso** utilizadas vuelven a la reserva en vez de retirarse del juego. La partida se desarrolla de modo normal, excepto durante la Preparación: el **Capellán** se repliega antes de iniciar la **Misión**, jugando una de sus fichas de **Apoyo**; uno de los jugadores la elige al azar (sin ver la ficha) y la coloca boca abajo sobre la carta de **Poilu** del **Capellán**. El **Apoyo** se resuelve como de costumbre. Si el **Capellán** consigue la mayoría de **Apoyos**, conservará las fichas obtenidas y nada ocurrirá. Tras cada victoria obtenida, podéis plantear desafíos más ambiciosos: aumentar de inicio en 2 cartas el mazo de **Adversidad**. Cuando lleguéis a 30 cartas, la victoria os otorgará el grado de Veteranos.

## Agradecimientos

Muchas gracias a todos los jugadores que han tenido la paciencia de probar el juego una y otra vez, en particular a Catherine Riffaud, Corinne Blis, Muriel Lemay, Jérémy Jallet por su implicación constante, Didier Jacobée por su confianza, Paul Guignard por sus sabios consejos, Benoît Houivet por su puntillismo, Patrick Bard por su apoyo y comentarios, los miembros de la Maison de Jeux de Touraine, François, Super Bony, le Mipeul de Poitiers, Ludo Ergo Sum, Boris, Simon, Nicolas, Eva, Franck, así como todos aquellos que hemos omitido en esta lista demasiado corta.



## Aclaraciones

- La mano de cartas de cada jugador es secreta; nadie dará información sobre las mismas y cada cual procurará intuir las cartas de los demás en función de las acciones que el grupo vaya realizando durante la partida.
- Siempre pueden contarse las cartas restantes en cada uno de los mazos (**Adversidad** y **Moral**).
- Cuando una carta se retira, ya no vuelve a entrar en juego en lo que quede de partida.
- Cuando el mazo de cartas de **Adversidad** se ha agotado (la carta de **Paz** queda visible), se ignoran los efectos que impliquen robar cartas de dicho mazo (a causa de una **Trampa**, de un **Impacto**, etc.).

### Impacto

- Las cartas **Trauma**, **Fobia** y **Frágil** asignadas a un jugador que se ha replegado no surten efecto durante la **Misión** en curso.
- Cuando un jugador se queda sin cartas en la mano, siempre puede replegarse cualesquiera que sean los efectos de las cartas de **Impacto** activas.
- En caso de conflicto entre cartas de **Impacto** :
  - si afectan a un solo jugador, tiene prioridad la carta más antigua (la más cercana a su **Poilu**).
  - si afectan a varios jugadores, tiene prioridad el jugador en turno.

- **Torpe**: si se roba una carta de **Adversidad** con **Trampa**, la **Trampa** no se activa.
- **Mudo**: el jugador no puede soltar un **Discurso** pero sí puede dar su **Apoyo**.
- **Frenético**: las 2 cartas se roban (si aún quedan) al finalizar todo el reparto.
- A causa de una carta de **Impacto**, un jugador puede verse obligado a replegarse, no realizando más acciones durante la **Misión** en curso.

### Discurso

- Un **Discurso** no surte efecto sobre un jugador replegado.
- Los **Discursos** permiten descartarse de un **Trauma** o de una **Fobia** que contengan el símbolo de **Amenaza** correspondiente.
- Las fichas de **Discurso** son todas iguales. El texto escrito es solo de ambientación, como por ejemplo: *Amigos, no temáis los abusos: nuestros informadores dicen que hoy no habrá bombardeos.*

### Apoyo

- Un jugador siempre puede replegarse aunque no disponga de fichas de **Apoyo**. Simplemente, no jugará ficha de **Apoyo**. Si le quedan cartas en la mano, puede colocarlas boca abajo sobre su carta de **Poilu** para indicar que se ha replegado.

Más información en [www.ludonova.com/losinseparables](http://www.ludonova.com/losinseparables)

[www.ludonova.com](http://www.ludonova.com)



— Diseño gráfico : Juan Rodríguez —

Traducción: Rafael Sáiz y Juan Luque

Adaptación gráfica al castellano: David Prieto

Un juego concebido y desarrollado en Francia, dentro de la colección SWEET GAMES, por SWEET

NOVEMBER, 4 rue des Comblais, 28200 - Châteaudun - France

© Sweet November 2015 — Fabricado en la CEE - v1.1

Edición en castellano: Ludonova S.C.P. - San Pablo 22 Esc. 1 3º1

TIGNOUS

Cómo imaginar un juego sobre la amistad y la fraternidad si no es con un verdadero amigo a tu lado. Bernard, tu alegría y tu entusiasmo nos eran tan indispensables como tu talento. Hasta siempre Tignous.