locked out

REGLAMENTO · VERSIÓN 1.08

Introducción

Corre el año 2368. Tú y tu banda de criminales acabáis de dar un golpe y os habéis hecho con una nave espacial para volver a vuestro escondite.

Por desgracia, tras el despegue, el ordenador de a bordo ha detectado la manipulación y os ha bloqueado, dejándoos sin poder navegar. Vais con rumbo equivocado, lo que os llevará sin remedio a ser atrapados, y además se os están agotando los recursos.

A bordo hay herramientas que os permitirán recuperar el control de la nave, cambiar el rumbo y escapar. Pero si vuestros codiciosos compañeros quieren quedárselas… ¿lo lograréis?

30–45	**3–6**	**12+**
minutos	**jugadores**	**años**

Lista de componentes

- 18 cartas de recurso (6 rojas, 6 amarillas, 6 azules)
- 3 cartas de recurso doble (rojo/amarillo/azul)
- 16 cartas de acceso (8 naranjas, 8 moradas)
- 22 cartas de botín (verdes)
- 3 cartas de peligro (rosas)
- 1 carta de mantenimiento (blanca)
- 8 losetas de tablero
- 6 peones (meeples)
- 3 marcadores de recurso (cubos)
- 1 soporte para carta
- 1 reglamento

Objetivo

El objetivo de vuestra banda es acceder al ordenador de a bordo antes de que se agote alguno de los recursos.

Tu objetivo personal es conseguir la **mayor** ganancia económica, pero ten cuidado: ¡puede poner en peligro el objetivo de la banda! Si la banda no logra escapar, gana quien haya reunido **menos** dinero.

Visión general

El tablero representa vuestra nave y tiene cuatro zonas: azul, naranja, morada y verde. La partida se desarrolla en tres fases:

Fase 1 · zona azul
Al empezar, solo la zona azul es accesible. Hay que registrar sus salas en busca de objetos (cartas).

Fase 2 · zona naranja
Jugar el conjunto correcto de cartas naranjas da acceso a la zona naranja.

Fase 3 · zona morada
Jugar el conjunto correcto de cartas moradas da acceso al ordenador de a bordo.

La zona verde (la sala de máquinas) nunca es accesible; solo sirve para llevar la cuenta de los recursos.

Recursos

Hay tres recursos: oxígeno (azul), energía eléctrica (amarillo) y combustible (rojo). Se irán agotando durante la partida, y se lleva la cuenta con los marcadores (cubos transparentes) en la sala de máquinas.

Las cartas

La carta de mantenimiento (blanca) solo indica quién hace el mantenimiento; no va en el mazo. Todas las demás cartas representan objetos que puedes encontrar. Tienen un valor monetario en *znooties* (la moneda del juego) y una categoría (indicada por su color).

- **Cartas de recurso** (rojas, amarillas y azules): ralentizan el agotamiento de los recursos.
- **Cartas de acceso** (naranjas y moradas): abren el paso a otras zonas de la nave.
- **Cartas de botín** (verdes): valen dinero y pueden ayudarte a encontrar más objetos.
- **Cartas de peligro** (rosas): no se usan en la partida estándar. Ver *Variante de peligros*.

Preparación

Coloca las losetas del tablero sobre la mesa en el orden que muestra la figura. Deja algo de espacio alrededor para los mazos de robo y las áreas de juego.

Reparte una carta «*Parte del botín*» (hay 6) a cada jugador y retira del juego las que sobren. Toma las otras 16 cartas de botín (verdes) y barájalas. Haz lo mismo con todas las cartas de recurso sencillas. Deja fuera de la partida las 3 cartas de peligro y las 3 de recurso doble (solo se usan en la Variante de peligros).

Divide las cartas en ocho mazos de robo:

Mazos 1–4

- dos cartas naranjas idénticas,
- dos cartas de botín al azar,
- dos cartas de recurso al azar.

Mazos 5–8

- dos cartas moradas idénticas,
- dos cartas de botín al azar,
- dos cartas de recurso al azar.

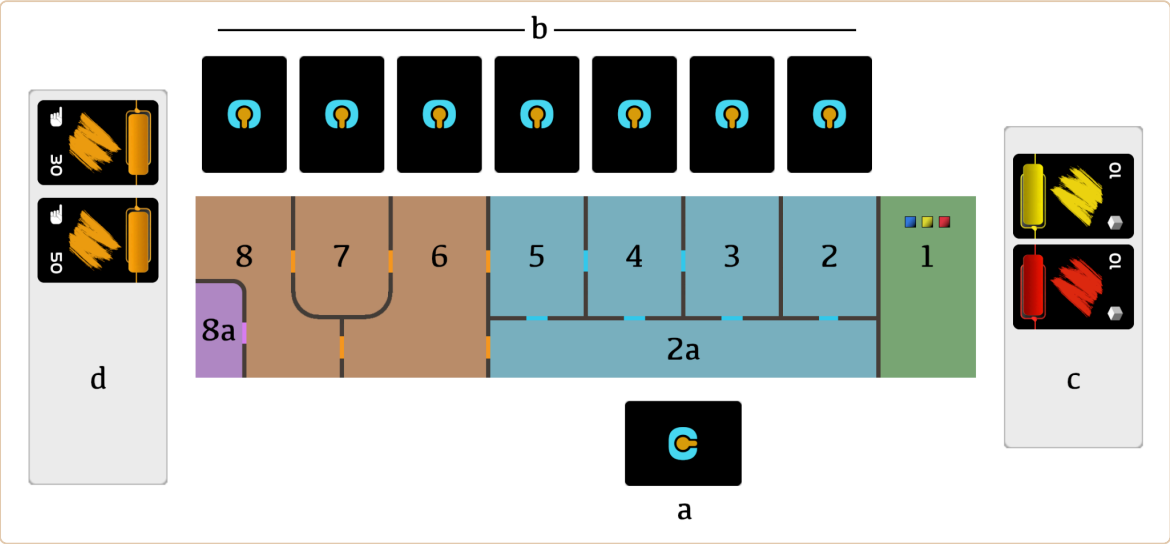
Sin mirarlos, revuelve la posición de los mazos 1–4 para que nadie sepa cuál es cuál, y haz lo mismo con los mazos 5–8 (sin mezclar los dos grupos). Asigna los mazos 1–4 a las salas azules y los mazos 5–8 al pasillo y a las salas naranjas.

Pon las 2 cartas de recurso que sobran en el mazo del pasillo. Baraja bien cada mazo y colócalo en su lugar de la mesa como mazo de robo (ver figura).

Coloca los marcadores de recurso en el espacio de la sala de máquinas:

- todos en el [8] en partidas de 3 o 4 jugadores;
- todos en el [7] en partidas de 5 jugadores;
- todos en el [6] en partidas de 6 jugadores.

Cada jugador elige un color y coloca su meeple, que hará de peón, en el espacio del pasillo. Decidid quién empieza: esa persona es automáticamente el primer *jugador de mantenimiento*. Pon la carta de mantenimiento en el soporte y colócala sobre la mesa, delante de quien empieza.



1. sala de máquinas con los marcadores de recurso
2a. pasillo
2–8. salas
8a. ordenador de a bordo
a. mazo de robo del pasillo (2a)
b. mazos de robo de las salas (2–8)
c. área de recursos (cartas de recurso)
d. área de acceso (cartas de acceso)

Resumen del turno

En tu turno, **muévete** (es obligatorio): lleva tu peón por una puerta hasta una sala adyacente accesible.

Si quedan cartas en el mazo de esa sala, **roba** la de arriba y añádela a tu mano.

Después, puedes **jugar** cualquier número de cartas de tu mano.

El turno pasa al siguiente jugador en sentido horario. Las cartas que haya en las áreas de recursos y de acceso se quedan donde están.

1 · Mover a una sala adyacente accesible → **2 · Robar** 1 carta del mazo de la sala → **3 · Jugar** las cartas que quieras → **4 · Pasar** el turno en sentido horario

Tras moverte

Si la zona morada es accesible y un jugador se mueve al ordenador de a bordo, vuestra banda puede cambiar el rumbo de la nave: **escapáis y la partida termina.** Ver *Ganar la partida*.

Tras robar: Interceptación

Si cuando robas hay otros jugadores en tu misma sala, mira la carta y enséñasela a cada uno de ellos, de uno en uno y en sentido horario.

Cualquiera de ellos puede, si quiere, quedarse con esa carta y darte a cambio una de su mano. Si lo hace, la carta que recibes pasa a tu mano y la ronda termina: la carta robada ya no se ofrece a los demás. Si nadie quiere cambiarla, la carta se queda en tu mano.

Cómo jugar cartas

Para acercar a la banda a su objetivo común, juega **cartas de acceso** en el área de acceso. Puede que no surtan efecto de inmediato, pero se quedan sobre la mesa entre turnos hasta que lo hagan (ver *Obtener acceso*).

Las cartas naranjas y las moradas pueden jugarse en cualquier fase. De cada carta de acceso hay dos copias; puedes jugar un duplicado, pero no tiene efecto adicional.



Para ralentizar el agotamiento de los recursos, juega **cartas de recurso** en el área de recursos. Se quedan ahí entre turnos (ver *Agotamiento de recursos*). Hay varias copias de cada tipo; puedes jugar duplicados, pero no tienen efecto adicional.



Para rebuscar con más cuidado y encontrar más objetos, juega **dos cartas de botín** con este icono (mientras te concentras en la búsqueda, pierdes o extravías esos objetos). Descártalas y haz un turno extra. Solo puedes hacerlo una vez antes de que el turno pase al siguiente jugador. Las cartas que robes en ese turno extra también están sujetas a *Interceptación*.

Tras jugar (1): Obtener acceso

En cuanto haya **cuatro cartas de acceso naranjas distintas** en el área de acceso, la partida entra en la segunda fase y la zona naranja de la nave pasa a ser accesible. Descarta todas las cartas naranjas del área de acceso. A partir de ese momento, cualquier carta naranja que se juegue se descarta en el acto.

En cuanto haya **cuatro cartas de acceso moradas distintas** en el área de acceso, la partida entra en la tercera fase y el ordenador de a bordo (zona morada) pasa a ser accesible. Descarta todas las cartas de acceso del área de acceso. A partir de ese momento, cualquier carta de acceso que se juegue se descarta en el acto.

Las cartas de acceso siguen provocando una Acusación al jugarse, incluso después de que su zona haya pasado a ser accesible.

Tras jugar (2): Acusación

Siempre que juegues una carta de acceso en tu turno, **debes acusar** a otro jugador de tu elección (el *sospechoso*) de estar guardándose una carta de acceso.

- Si el sospechoso tiene de verdad una carta de acceso, puede jugarla en el área de acceso. Esto no provoca otra acusación.
- Si el sospechoso no tiene ninguna carta de acceso, o dice que no la tiene (aunque sea mentira), **debes** revisar la mitad de las cartas de su mano (redondeando hacia arriba), que eliges al azar. Si entre ellas hay cartas de acceso, elige una y juégala tú en el área de acceso. Esto no provoca otra acusación. Devuelve las demás cartas al sospechoso.

Al pasar el turno: Agotamiento de recursos

Si tienes la carta de mantenimiento y el turno llega a ti, **no juegas un turno normal**: haces el mantenimiento. (Excepción: en el primer turno de la partida, quien empieza juega con normalidad.)

Baja un paso cada marcador de la sala de máquinas (cero = fuera del tablero), **salvo** el de los recursos que tengan al menos una carta de su color en el área de recursos. Los duplicados no tienen efecto adicional. Después, descarta todas las cartas del área de recursos.

Si algún marcador llega a cero, ya no se puede cambiar el rumbo de la nave: vuestra banda ha fracasado y será atrapada. **La partida termina.**

Pasa la carta de mantenimiento al siguiente jugador en sentido horario. Esa persona juega su turno normal ahora mismo, y hará el mantenimiento cuando el turno vuelva a ella.

Ejemplo con A, B, C y D (empieza A): juegan A, B, C y D. Vuelve a A: hace el mantenimiento y pasa la carta a B, que juega su turno. Siguen C, D y A. Vuelve a B: hace el mantenimiento y pasa la carta a C, y así sucesivamente.

Ganar la partida

Cuando termina la partida, cada jugador suma el valor monetario de las cartas de su mano. En caso de empate, se considera de mayor valor la mano con más cartas de acceso; si persiste, la que tenga más cartas de recurso.

> **Si la banda logró escapar**, gana el jugador con la mano de **mayor** valor.
>
> **Si la banda fracasó**, gana el jugador con la mano de **menor** valor, pues se habrá ganado la fama de ser el más colaborador.

Consejos estratégicos

Quizá te convenga guardarte las cartas de acceso valiosas en lugar de jugarlas. Intenta llevar la cuenta de dónde están las cartas de acceso, y aprovecha que el mazo de cada sala (también el del pasillo) contiene una pareja de cartas de acceso idénticas. Habla con los demás sobre vuestras prioridades y sobre qué salas conviene visitar.

Puedes compartir información sobre las cartas que tienen otros jugadores… y también mentir. ¡Al fin y al cabo, sois criminales!

Variante de peligros (opcional)

Los peligros son objetos de mala calidad, difíciles de transportar (por ejemplo, frágiles) o incluso peligrosos (por ejemplo, explosivos). Se representan con cartas rosas y tienen un valor monetario negativo.

Durante la preparación

Retira las cartas de botín *Soldador* (5), *Cartas de apuestas* (5) y *Pistola de plasma* (10) y pon en su lugar las tres cartas de peligro (*Ampolla*, *Material de laboratorio* e *Isótopo radiactivo*). Retira también tres cartas de recurso (una de cada tipo) y pon en su lugar las de recurso doble. Al formar los mazos de robo, trata los peligros como cartas de botín. Las cartas de recurso doble solo se usan cuando se juega con peligros.

Durante la partida

Los peligros interfieren con la electrónica de la nave o con la tarea de mantenimiento, de modo que la reposición de recursos falla.

Por eso los peligros se juegan en el área de recursos. Cuando llega el turno del jugador de mantenimiento y hay algún peligro en esa área, primero se descartan todas sus cartas (así que ningún recurso queda protegido) y después todos los marcadores bajan un paso.

Notas de la traducción (no están en el original): cada carta de recurso doble protege los dos recursos que muestra; y con un peligro, los marcadores bajan un solo paso en total, no dos.

Agradecimientos

Muchas gracias por las pruebas de juego, la corrección y las sugerencias a: Rodney Singotiko, Kees van de Wiel, Joyce Scheeren, Dirk Kuik, Paul Scholey, Sandra Scholey, Caitlin Scholey, Steven Janssen, Stephen Bates, Peter Verhagen, Marcel Oostenbrink, Jan Potma, Sjoerd Slagman, Wim van Gruisen, Michiel de Wit, Gideon Hoogeveen, Adam Collins, Tim Forbis.

Autor y copyright

Diseñado © 2023 René Uittenbogaard
Publicado © 2024–2025 Bearded Board Games
Versión 1.08

Escanea el código QR para descargar la última versión del reglamento (en inglés) o para ver un breve vídeo de introducción.

Traducción no oficial al español de Locked Out, reglamento v1.08, para uso personal. Los nombres de las cartas son los de la versión traducida de las cartas.