locked out

Introductie

Het is het jaar 2368. Jij en je bende van criminelen hebben zojuist een kraak gezet en een ruimtesloep gestolen om terug te keren naar jullie schuilplaats.

Helaas: de boordcomputer heeft direct na opstijgen gedetecteerd dat er met het schip is geknoeid en heeft jullie uit de computer buitengesloten, waardoor het niet meer mogelijk is om te navigeren. Het schip is op de verkeerde koers, en op deze manier worden jullie zeker in de kraag gevat; en jullie resources lopen terug.

Er zijn voorwerpen aan boord die kunnen helpen om de controle over het schip terug te krijgen, de koers te wijzigen en te ontsnappen. Maar als hebberige medeplichtigen deze willen stelen, gaat dat dan wel lukken?



Lijst van componenten

- 18 resource kaarten (6 rood, 6 geel, 6 blauw)
- 3 dubbele resource kaarten (rood/geel/blauw)
- 16 access kaarten (8 oranje, 8 paars)
- 22 buit kaarten (groen)
- 3 gevarenkaarten (roze)
- 1 maintenance kaart (wit)
- 8 spelbordtegels
- 6 pionnen (meeples)
- 3 resource blokjes
- 1 kaartstandaard
- 1 spelregeldocument.

Doel

Het doel van jullie bende is om toegang te verkrijgen tot de boordcomputer voordat een van de resources opraakt.

Je persoonlijke doel is een zo groot mogelijk financieel gewin, maar pas op: dit kan het groepsdoel in gevaar brengen! Als het jullie niet lukt om te ontsnappen, dan wint de speler die het *minste* heeft achterovergedrukt.

Overzicht

Het spelbord stelt de ruimtesloep voor en heeft vier zones: blauw, oranje, paars en groen. Het spel speelt zich af in drie fases: aan het begin van het spel (eerste fase) is alleen de blauwe zone *toegankelijk*. De spelers moeten door de blauwe kamers lopen om nuttige voorwerpen (kaarten) te vinden. Door de juiste combinatie van oranje kaarten te spelen wordt de oranje zone ontsloten (tweede fase). Daarna wordt door het spelen van de juiste combinatie van paarse kaarten de paarse zone toegankelijk (fase drie).

De groene zone (de machinekamer / engine compartment) is nooit toegankelijk; deze wordt alleen gebruikt voor het bijhouden van het verbruik van resources.

Resources

Er zijn drie resources: zuurstof (oxygen, blauw), elektriciteit (power, geel) en brandstof (fuel, rood). Deze lopen terug gedurende het spel, en dit wordt bijgehouden met transparante blokjes in de machinekamer.

De kaarten

De maintenance kaart (wit) is alleen een *tracker*. Deze gaat niet in de trekstapel. Alle overige kaarten stellen voorwerpen voor die je kunt vinden. Ze hebben een geldelijke waarde in znoeties en een categorie (aangegeven door hun kleur).

- Resource kaarten (rood, geel en blauw) vertragen het verbruik van resources.
- Access kaarten (oranje en paars) helpen om toegang tot andere zones te verkrijgen.
- Buit kaarten (groen) hebben een geldwaarde, en kunnen helpen meer voorwerpen te vinden.
- Gevarenkaarten (roze) worden alleen in de *Gevarenvariant* gebruikt. Zie hieronder.

Voorbereiding

Plaats de bordtegels op tafel in de volgorde van de afbeelding hieronder. Reserveer wat ruimte eromheen voor trekstapels en speelgebieden (zie afbeelding).

Geef iedere speler een "Share of the Booty" (aandeel in de buit) kaart; de overige "Share of the Booty" kaarten doen niet mee. Neem de overige 16 buit kaarten uit de stapel en schud ze. Neem alle enkele-resource kaarten uit de stapel en schud ze. Neem de 3 gevarenkaarten en de 3 dubbele-resources kaarten uit het spel (deze zijn alleen voor de *Gevarenvariant*, zie hieronder).

Verdeel de kaarten blind in acht trekstapels:

Stapels 1-4: twee identieke oranje kaarten,
twee willekeurige buit kaarten,
twee willekeurige resource kaarten.



Stapels 5-8: twee identieke paarse kaarten,
twee willekeurige buit kaarten,
twee willekeurige resource kaarten.



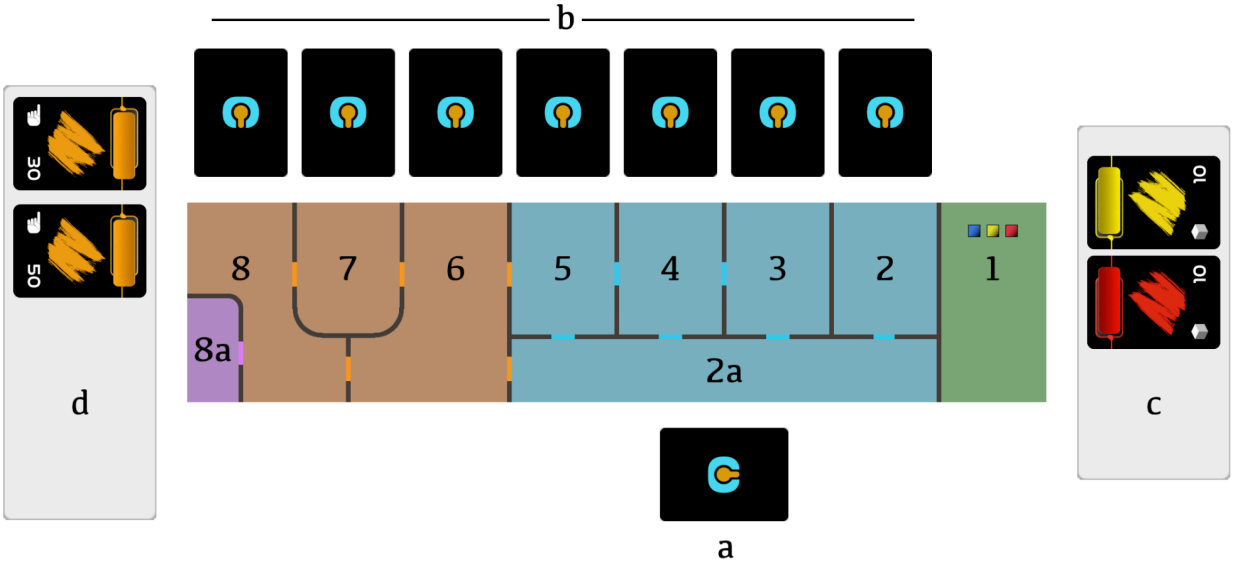
Verwissel de stapels 1-4 onderling en doe hetzelfde met stapels 5-8 (vermeng de sets niet onderling). Leg de trekstapels 1-4 willekeurig bij de vier kamers in de blauwe zone, en trekstapels 5-8 bij de hoofdgang *(corridor)* en kamers in de oranje zone (zie afbeelding).

Leg de overgebleven resource kaarten op de trekstapel voor de hoofdgang. Schud elke stapel goed.

Leg de resource blokjes in de machinekamer:

- alles op [8] voor een spel met 3 of 4 spelers;
- alles op [7] voor een spel met 5 spelers;
- alles op [6] voor een spel met 6 spelers.

Laat iedere speler een kleur pion uitkiezen en zet de pion in de hoofdgang. Bepaal wie begint. Deze speler is automatisch de *maintenance* speler. Zet de maintenance kaart in de kaartstandaard en zet deze vóór deze speler op tafel.



1. machinekamer met resource blokjes
2a. hoofdgang
2-8. kamers
8a. boordcomputer

a. trekstapel voor hoofdgang (2a)
b. trekstapels voor kamers (2-8)
c. speelgebied voor resource kaarten
d. speelgebied voor access kaarten

Spelverloop, samenvatting

Op je beurt: **verplaats** je pion door een deuropening naar een aangrenzende *toegankelijke* kamer.

Als er kaarten liggen op de trekstapel voor die kamer, **trek** dan een kaart van de stapel en voeg deze bij je handkaarten.

Vervolgens mag je kaarten uit je hand **uitspelen**.

De beurt gaat met de klok mee rondom de tafel. Als er kaarten liggen in de speelgebieden op tafel, laat deze dan liggen.

Na het verplaatsen

Als de paarse zone toegankelijk is en de speler verplaatst zijn pion naar de boordcomputer, dan betekent dat dat je bende de koers van de ruimtesloep kan wijzigen. Jullie ontsnappen en het spel is beëindigd. Zie hieronder bij *Winnen*.

Na het trekken van een kaart: Onderscheppen

Het kan zijn dat er zich andere spelers in jouw kamer bevinden wanneer je een kaart trekt. Kijk eerst zelf naar je getrokken kaart. Daarna laat je deze zien aan elk van de andere spelers in dezelfde kamer, één voor één, met de klok mee.

Als een van deze spelers dat wil, mag hij de kaart ruilen met een kaart uit zijn hand. Na een dergelijke ruil voeg je de geruilde kaart bij je handkaarten; laat deze niet meer aan verdere spelers zien. Als er geen ruil plaatsvindt, neem je de getrokken kaart in je hand.

Hoe kaarten worden uitgespeeld

- Om het spel dichter te brengen bij het gezamenlijke doel kun je **access kaarten** uitspelen naar het desbetreffende speelgebied. Deze hebben mogelijk niet direct effect, maar in dat geval blijven ze liggen totdat dat wel het geval is (zie hieronder bij *Toegang verkrijgen*).

Zowel oranje als paarse kaarten mogen worden gespeeld in elke fase van het spel. Er zijn twee kopieën van elke access kaart. Duplicaten mogen gespeeld worden, maar deze hebben geen extra effect.

- Om het teruglopen van resources af te remmen kun je **resource kaarten** spelen naar het desbetreffende speelgebied. Deze blijven liggen totdat ze effect krijgen (zie hieronder bij *Teruglopende resources*).



Er zijn meerdere kopieën van elk type resource kaart. Duplicaten mogen gespeeld worden, maar deze hebben geen extra effect.

- Om zorgvuldig te zoeken naar voorwerpen, kun je twee **buit kaarten** uitspelen met dit symbool (deze voorwerpen raak je kwijt terwijl je je concentreert op je zoekactie). Leg deze kaarten af en speel een extra beurt. Dit mag je slechts eenmaal



doen voordat je beurt doorgaat naar de volgende speler. Extra getrokken kaarten zijn onderhevig aan *Onderscheppen* (zie hierboven).

Na het uitspelen (1): Toegang verkrijgen

Zodra er *vier verschillende oranje* access kaarten in het speelgebied liggen gaat het spel over naar de tweede fase en de oranje zone wordt *toegankelijk*. Leg alle oranje access kaarten uit het speelgebied af. Vanaf nu worden gespeelde oranje kaarten direct afgelegd.

Zodra er *vier verschillende paarse* access kaarten in het speelgebied liggen gaat het spel over naar de derde fase en de paarse zone (boordcomputer) wordt *toegankelijk*. Leg alle access kaarten uit het speelgebied af. Vanaf nu worden alle gespeelde access kaarten direct afgelegd.

Access kaarten blijven een *Beschuldiging* triggeren wanneer ze gespeeld worden, zelfs wanneer hun bijbehorende zone al *toegankelijk* is geworden.

Na het uitspelen (2): Beschuldigen



Wanneer je een access kaart uitspeelt op jouw beurt, moet je een andere speler uitkiezen (de *verdachte*) en ervan beschuldigen dat ze een access kaart in handen houden.

- Als de verdachte inderdaad een of meerdere access kaarten heeft, mag hij kiezen om er één uit te spelen naar het speelgebied. Dit veroorzaakt niet nog een beschuldiging.
- Als de verdachte geen access kaart heeft of zegt er geen te hebben, dan moet je willekeurig de helft van de kaarten uit zijn hand trekken (naar boven afgerond) en inspecteren. Als hier access kaarten bij zitten, dan moet je er één kiezen en uitspelen naar het speelgebied. Dit veroorzaakt niet nog een beschuldiging. Geef de overgebleven kaarten terug aan de verdachte.

Na de beurt: Teruglopende resources

Als je de maintenance speler bent wanneer de beurt bij jou komt (behalve op de eerste beurt), dan speel je niet je normale beurt. In plaats daarvan moet je de niveaus van de resources bijwerken. Schuif elk resource blokje in de machinekamer naar het eerstvolgende lagere nummer (nul = naast het bord), behalve als er een corresponderende resource kaart is gespeeld naar het resource kaart speelgebied. Dubbele kaarten hebben geen extra effect. Leg vervolgens alle kaarten uit het resource kaart speelgebied af.

Zodra tenminste één blokje op nul terechtkomt, kan de koers van het schip niet meer worden gewijzigd. Je bende heeft gefaald en wordt opgepakt. Het spel eindigt. Zie hieronder bij Winnen.

Geef de maintenance kaart *met de klok mee* door (naar de volgende speler). Deze speelt dan een normale beurt, en is de volgende ronde de maintenance speler.

Winnen

Als het spel is beëindigd berekenen alle spelers de totale geldelijke waarde van hun handkaarten. Bij een gelijke score heeft de hand met de meeste *access* kaarten de hoogste waarde. Is er dan nog steeds een gelijke score, dan heeft de hand met de meeste *resource* kaarten de hoogste waarde.

Als de bende heeft kunnen ontsnappen, dan wint de speler met de hoogste waarde. Als de bende heeft gefaald, dan wint de speler met de *laagste* waarde: deze wordt dan namelijk beschouwd als meest coöperatief bendelid.

Strategische tips

Spelers willen misschien de waardevolle access kaarten voor zichzelf houden in plaats van deze uit te spelen. Probeer te volgen wie access kaarten in zijn hand heeft. Maak gebruik van de kennis dat in elke kamer twee identieke access kaarten liggen. Bespreek met andere spelers wat jullie prioriteiten zijn en welke kamers nog bezocht moeten worden.

Je mag informatie delen over de kaarten die andere spelers in hun hand houden. Je mag ook liegen. Jullie zijn per slot van rekening criminelen!

Gevarenvariant (optioneel)

Gevaren zijn voorwerpen van slechte kwaliteit, lastig om mee te nemen, bijvoorbeeld omdat ze breekbaar zijn, of zelfs gevaarlijk om mee te nemen, bijvoorbeeld explosieven. Gevaren worden weergegeven door roze kaarten en hebben een negatieve geldwaarde.

Tijdens de voorbereiding:
Vervang de volgende buitkaarten door de drie gevarenkaarten: Sonic Corkscrew *of* Soldering Iron (5), Gambling Cards (5) en Plasma Gun (10). Vervang daarnaast drie enkele-resource kaarten, één van elk type, door de dubbele-resource kaarten. Behandel gevaren bij het samenstellen van de trekstapels als buitkaarten.

De dubbele-resource kaarten zijn alleen in het spel als ook de gevarenkaarten in het spel zijn.

Tijdens het spelen:
Gevaren verstoren de elektronica van het schip of bemoeilijken het onderhoud. Daardoor lukt het aanvullen van resources niet.

Gevaren worden daarom in het speelgebied voor resource kaarten gespeeld. Wanneer de onderhoudsspeler aan de beurt is en er één of meer gevarenkaarten in het speelgebied liggen, worden eerst alle kaarten uit het speelgebied voor resource kaarten afgelegd. Daarna gaan alle resource blokjes één stap omlaag.

Dankwoord

Hartelijk bedankt voor het testen, proeflezen en voor gedane suggesties: 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.

Auteur en Copyright

Ontwerp © 2023 René Uittenbogaard
Gepubliceerd © 2024-2025 Bearded Board Games
Versie 1.08
Scan de QR code om de laatste versie van de spelregels te downloaden of een korte introductievideo te bekijken.