

CRACK IT



En una Ciutat de Lladres, la mà més ràpida s'emporta el botí. Molts intentaran passar a la història assaltant totes les caixes fortes de la rodalia, només per acabar descobrint que, finalment, el caçador s'ha convertit en presa. Com a aspirants, haureu de fer servir el vostre enginy per a desxifrar la combinació de la caixa forta dels vostres rivals sense deixar de protegir el vostre propi contraban. Gireu el dial fins a sentir "CLICK".

Al final, només un de vosaltres assolirà la glòria.

Us convertireu en el Rei dels Lladres?

CRACK IT és un joc de 2 a 5 jugadors que prenen el paper d'un lladre de caixes fortes. Heu d'intentar descobrir la combinació dels vostres adversaris alhora que protegeix la vostra combinació.

COMPONENTS

- ❑ 95 cartes, dividides entre **30 cartes de combinació (A)**, **64 cartes de recursos (B)** i **1 carta de victòria (C)**.
- ❑ 24 tokens, dividits entre **16 tokens de mala fama (D)** i **8 tokens de prestigi (E)**.
- ❑ Aquest reglament.



(A)



(B)



(C)

(D)



(E)



IDEA DEL JOC

Intenteu descobrir les combinacions dels vostres rivals, fent servir els diferents recursos que teniu al vostre voltant: **cartes de dial** per tal d'acotar cada xifra de la combinació, **cartes d'acció** per facilitar-vos la feina i **cartes de prohibició** per tal de frenar els intents dels altres lladres d'obrir la vostra caixa de cabals.

PREPARACIÓ

Barregem en 2 piles separades les cartes de **combinació** i de **recursos**.

Escollim un mode de joc: **Rei dels lladres** (recomanat per entre 2 i 4 jugadors) o **Rei de les caixes fortes** (recomanat per entre 3 i 5 jugadors).



Repartim 3 cartes de combinació a cadascun dels jugadors. **Les cartes de combinació estan numerades del 0 al 9.** Podeu mirar-les i col·locar-les cap per avall en l'ordre que preferiu. Aquesta seqüència, d'esquerra a dreta, serà la vostra combinació. No l'ensenyeu a la resta de jugadors!

Repartim 5 cartes de la pila de recursos a cada jugador. El jugador inicial serà el més ràpid en dir **"CLICK"**.

EL TORN

En el vostre torn podeu escollir entre:

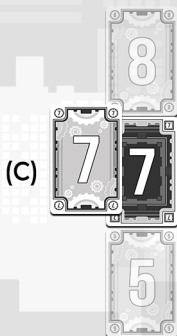
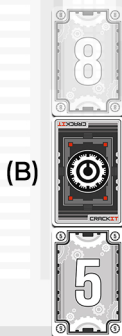
- ☐ Descartar qualsevol número de cartes de la vostra mà.
- ☐ Fer servir els recursos de la vostra mà, en qualsevol ordre: podreu acotar una xifra fent servir **una carta de dial** i/o realitzar tasques especials fent servir **qualsevol número de cartes d'acció**.

ACOTAR

Podeu intentar acotar una xifra de la combinació de qualsevol rival **una vegada per torn**. Escolliu un rival i feu servir una carta del dial (numerada del 0 al 9) contra el primer número no descobert (començant per l'esquerra) de la seva combinació. El rival objectiu de l'atac haurà de mirar la seva carta de combinació en secret i realitzar una de les següents accions:



- ❑ Si la carta llançada és **més alta** que el seu número, col·locarà la carta de dial **a sobre** de la seva carta de combinació (A).
- ❑ Si la carta llançada és **més baixa** que la seva xifra, col·locarà la carta del dial **a sota** de la seva carta de combinació (B).
- ❑ Si la carta llançada és **igual** al seu número, haurà de dir en veu alta **"CLICK"** i donar la volta a la seva carta de combinació, ja que ha estat descobert. A continuació mourà totes les cartes del dial emprades per acotar el seu número de combinació a la pila de descarts (C).



Les subsegüents cartes del dial s'hauran d'anar superposant a les cartes ja jugades (en la posició que pertorqui segons si són més altes o més baixes).

Número perfectament acotat: Si delimiteu un número de combinació de tal manera que només hi hagi un valor possible per a aquella xifra, podeu dir-la en veu alta i aquesta quedarà descoberta a l'instant, de la mateixa manera que si haguéssiu llançat una carta de la xifra exacta ("CLICK").

ACCIONS

Podeu fer servir **tantes cartes d'acció per torn com vulgueu** i disposeu. Podreu fer-les servir en qualsevol moment del vostre torn. Les cartes d'acció són estratagemes que podeu utilitzar per tal d'aconseguir certs beneficis o molestar els vostres rivals. Una vegada fetes servir, hauran d'anar a la pila de descarts. Les accions disponibles són les següents:



Pista: Escolliu una carta de dial de la pila de descarts o bé de la mà d'un altre jugador. Si es tracta d'un altre jugador, aquest haurà d'ensenyar-vos en secret totes les cartes de dial de la seva mà. Aquesta carta haurà de ser jugada immediatament per a acotar el número de qualsevol rival. *Aquesta acció és una excepció a la regla d'acotar una sola vegada per torn.*

Si no hi ha cartes de dial ni a la pila de descarts ni a la mà del rival escollit, la carta de pista es descarta sense efecte. Si les cartes de dial (ja siguin de la pila de descarts o de la mà del rival) no poden jugar-se, la carta de *pista* i la *carta* de dial escollida s'hauran de descartar.



Blocatge: Bloca el primer número descobert de la combinació (començant per l'esquerra) d'un rival qualsevol. Col·loqueu la carta de *blocatge* a sobre de la xifra de combinació en lloc de descartar-la. Un número *blocat* ja no podrà ser *reiniciat*.



Reinici: Reinicia el primer número descobert (començant per la dreta) de la vostra combinació. Canvieu el número reiniciat per un de nou de la pila de combinació i situeu-lo cap per avall. *Atenció: els rivals hauran de tornar a encertar aquest número abans de continuar amb la resta de xifres.*



CRACK IT: Descobriu automàticament el primer número no descobert (començant per l'esquerra) d'un rival qualsevol. Aquesta carta no provoca **CLICK** i després de fer-la servir no podreu realitzar més accions en aquest torn.



CRACK IT mestre: Descobriu automàticament el primer número no descobert (començant per l'esquerra) de tots els rivals. Aquesta carta no provoca **CLICK** i després de fer-la servir no podreu realitzar més accions en aquest torn.

CARTES DE PROHIBICIÓ

Les cartes de *prohibició* no es juguen com a accions, sinó com a interrupcions. Poden fer-se servir contra qualsevol carta d'acció de qualsevol rival tan bon punt com aquest llenci la seva carta, aturant immediatament la seva execució. Una *prohibició* també pot llançar-se contra d'altres cartes de *prohibició*, provocant així una successió de *prohibicions*.



Atenció: al fer servir una carta de prohibició no es pot robar una altra per reemplaçar-la, així que haureu de gestionar bé la vostra mà.

Les accions de *pista*, *blocatge*, *reinici* i *CRACK IT* es poden anul·lar amb una sola carta de *prohibició*. Per contra, el *CRACK IT mestre* ha de ser anul·lat de forma individual per part de cada jugador per evitar el seu efecte.

FI DEL TORN

Una vegada utilitzats o descartats tots els recursos que vulgueu, robeu de la pila de recursos fins que completeu la mà de 5 cartes. Si en cap moment s'esgota la pila de recursos, barregeu la pila de descarts i formeu una nova pila.

El torn passa al jugador de la vostra esquerra.

CLICK

Quan aconseguíu esbrinar una xifra de la combinació d'un rival, bé amb una carta de dial o bé acotant perfectament el número, aquest contestarà en veu alta amb un **"CLICK"**. Aquest encert us permetrà tot seguit, i de forma excepcional, **llançar una carta de dial extra sobre el següent número de combinació del mateix rival**. Aquesta carta de dial extra només es podrà utilitzar si el rival encara té algun número de combinació per descobrir.

*Atenció: Un **CLICK** només es provoca encertant una xifra amb una carta de dial o bé acotant el número perfectament. Les cartes de CRACK IT i CRACK IT mestre no provoquen **CLICK**.*

Si descobriu el tercer número de la combinació d'un rival, la seva caixa quedarà oberta i la seva combinació ja no podrà ser *reiniciada*.

MODES DE JOC I FI DE LA PARTIDA

CRACK IT disposa de dos modes de joc. Comparteixen la mecànica explicada anteriorment, però es diferencien en els objectius. Tots dos poden ser jugats per qualsevol número de jugadors, encara que per tal de gaudir-lo més, us donem la nostra recomanació.

REI DELS LLADRES

MODE BÀSIC - RECOMANAT DE 2 A 4 JUGADORS

En aquest mode de joc els jugadors competeixen per ser el millor lladre de la ciutat.

Per jugar a aquest mode haureu de ser l'últim lladre de la partida amb, com a mínim, un número de la vostra combinació sense descobrir.

Tot aquell jugador al que se li hagi descobert la combinació no podrà seguir jugant durant la resta de la partida. L'últim lladre amb la combinació per descobrir serà proclamat *Rei dels Lladres* i rebrà la **carta de victòria**, que podrà lluir i convertir-se en l'enveja dels seus rivals.

Duel Final (regla especial per a partides de 3 o més jugadors):

En aquesta modalitat de joc, quan només quedin 2 jugadors en peu ja no es podran jugar cartes de *reinici* per a reiniciar números de combinació. Això fa que el duel final sigui més ràpid i emocionant.

REI DE LES CAIXES FORTES

MODALITAT AVANÇADA - RECOMANADA DE 3 A 5 JUGADORS

En aquesta modalitat els jugadors competeixen per guanyar-se la reputació de "lladre més hàbil" obrint caixes fortes.

Per jugar a aquesta modalitat necessiteu els *tokens* vermells de *prestigi* i els *tokens* negres de *mala fama*. Repartiu tres *tokens* de *mala fama* a cada jugador i col·loqueu la resta juntament amb els *tokens* de *prestigi* al centre de la taula.

Es jugaran **dues partides** seguint la mecànica bàsica de **CRACK IT**, tot aplicant els següents canvis:

- ❑ Si descobriu un número de la combinació d'un rival qualsevol, retorneu un dels vostres *tokens* de *mala fama* al centre de la taula (en el cas de tenir-ne cap).
- ❑ Si rebeu un *blocatge* sobre una de les vostres xifres, agafeu un *token* de *mala fama* del centre de la taula.
- ❑ Si obriu la caixa d'un rival (descobriu l'últim número de la seva combinació), agafeu un *token* de *prestigi* del centre de la taula **però en aquest cas no torneu un *token* de *mala fama* al centre de la taula.**
- ❑ Si obren la vostra caixa (descobreixen la darrera xifra de la combinació) agafeu un *token* de *mala fama* del centre de la taula. Podreu seguir jugant per tal de descobrir la combinació dels altres jugadors i ser objectiu de cartes de *blocatge*, però **no podreu jugar cartes de *reinici* sobre les vostres cartes de combinació.**
- ❑ Si sou l'últim lladre en peu al final de la partida, podreu descartar-vos d'un dels vostres *tokens* de *mala fama* (en cas de tenir-ne cap).

A la segona partida, barregeu les piles i torneu a repartir cartes de combinació i de recursos a cada jugador, mantenint els *tokens* de *prestigi* i *mala fama* que han obtingut al finalitzar la primera partida.

Al final de la segona partida, cada jugador comptarà els seus punts: els *tokens* de **prestigi sumen 2 punts**, els *tokens* de **mala fama resten 1 punt**. El lladre amb major puntuació serà proclamat *Rei de les caixes fortes*. En cas d'empat, guanya el jugador amb més *tokens* de *prestigi*. Si es manté l'empat, els jugadors implicats comparteixen la victòria. El lladre o lladres guanyadors rebran **la carta de victòria**.

CRÈDITS

Disseny:

Aaron Campos + Ignasi Lausín

Il·lustració:

Ignasi Lausín

Maquetació:

Eitel Saavedra

Adaptació + Traducció:

Víctor Arenas

Edició:

FRH Factory

Impressió:

Gràfiques Trema

Distribució:

Enpeudejoc Edicions / V. Arenas



ALTRES IDIOMES



@enpeudejoc



enpeudejoc



enpeudejocedicions.com



@frhfactory



frhfactory.com



FRH
FACTORY