



En una Ciudad de Ladrones, la mano más rápida se lleva el botín. Muchos intentarán pasar a la historia asaltando todas las cajas fuertes del lugar, solo para descubrir que, al final, el cazador se ha convertido en presa. Como aspirante, deberás usar tu ingenio para descifrar la combinación de la caja fuerte de tus rivales sin dejar de proteger tu propio alijo. Gira el dial hasta oír “CLICK”.

Al final, solo uno alcanzará la gloria.

¿Te convertirás en Rey de los Ladrones?

CRACK IT es un juego para 2 a 5 jugadores que toman el papel de un ladrón de cajas fuertes e intentan descubrir la combinación de sus rivales, al mismo tiempo que protegen su propia combinación.

COMPONENTES

- ❑ 95 cartas, divididas entre **30 cartas de combinación** (A), **64 cartas de recursos** (B) y **1 carta de victoria** (C).
- ❑ 24 tokens, divididos entre **16 tokens de mala fama** (D) y **8 tokens de prestigio** (E).
- ❑ Este reglamento.



(A)



(B)



(C)

(D)



(E)



IDEA DEL JUEGO

Intenta descubrir las combinaciones de tus rivales, usando los distintos recursos a tu alcance: **cartas de dial** para acotar cada número de la combinación, **cartas de acción** para facilitar tu tarea y **cartas de prohibición** para frenar los intentos de abrir tu caja fuerte por parte del resto de ladrones.

PREPARACIÓN

Baraja en 2 mazos separados las cartas de **combinación** y de **recursos**.

Escoge un modo de juego: **Rey de los ladrones** (básico; recomendado para 2 a 4 jugadores) o **Rey de las cajas fuertes** (avanzado; recomendado para 3 a 5 jugadores).



Reparte 3 cartas de combinación a cada jugador. **Las cartas de combinación están numeradas del 0 al 9.** Puedes mirarlas y colocarlas boca abajo en el orden que quieras. Esta secuencia, de izquierda a derecha, será tu combinación. ¡No la muestres al resto de jugadores!

Reparte 5 cartas del mazo de recursos a cada jugador. El jugador inicial será el más rápido en decir **“CLICK”**.

EL TURNO

En tu turno puedes escoger entre:

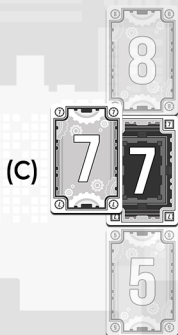
- ❑ Descartar cualquier número de cartas de tu mano.
- ❑ Usar recursos de tu mano, en cualquier orden: podrás acotar un número usando **una carta de dial** y/o realizar tareas especiales usando **cualquier número de cartas de acción**.

ACOTAR

Puedes intentar acotar un número de la combinación de cualquier rival **una vez por turno**. Elige un rival y usa una carta de dial (numerada del 0 al 9) contra el primer número no descubierto (empezando por la izquierda) de su combinación. El rival objetivo del ataque deberá mirar su carta de combinación en secreto y realizar una de las siguientes acciones:



- ❑ Si la carta lanzada **es mayor** que su número, colocará la carta de dial **encima** de su carta de combinación (A).
- ❑ Si la carta lanzada **es menor** que su número, colocará la carta de dial **debajo** de su carta de combinación (B).
- ❑ Si la carta lanzada **es igual** a su número, deberá decir en alto **“CLICK”** y voltear su carta de combinación, ya que ha sido *descubierto*. A continuación moverá todas las cartas de dial usadas para acotar su número de combinación a la pila de descarte (C).



Las subsiguientes cartas de dial se irán superponiendo a las cartas ya jugadas (en la posición correspondiente según si son mayores o menores).

Número perfectamente acotado: Si acotas un número de combinación de tal forma que solo existe un valor posible para ese número, puedes decir en voz alta el número correspondiente y este quedará descubierto al instante, del mismo modo que si hubieras lanzado una carta de dial del número exacto ("CLICK").

ACCIONES

Puedes usar **tantas cartas de acción por turno como quieras** y dispongas. Podrás usarlas en cualquier momento de tu turno. Las cartas de acción son artimañas que puedes utilizar para obtener ciertos beneficios o fastidiar a tus rivales. Una vez usadas, deben ir a la pila de descarte. Las acciones disponibles son las siguientes:



Pista: Elige una carta de dial de la pila de descarte o bien de la mano de otro jugador. Si se trata de otro jugador, este deberá mostrarte en secreto todas las cartas de dial de su mano. Esa carta deberá ser jugada inmediatamente para acotar el número de cualquier rival. *Esta acción es una excepción a la regla de acotar una sola vez por turno.*

Si no hay cartas de dial ni en la pila de descarte ni en la mano del rival escogido, la carta de *pista* se descarta sin efecto. Si las cartas de dial (sean en la pila de descarte o en la mano del rival) no pueden jugarse, la carta de *pista* y la de carta de dial escogida deberán descartarse.



Bloqueo: Bloquea el primer número descubierto de la combinación (empezando por la izquierda) de un rival cualquiera. Coloca la carta de *bloqueo* encima del número de combinación en lugar de descartarla. Un número *bloqueado* ya no podrá ser *reiniciado*.



Reinicio: Reinicia el primer número descubierto (empezando por la derecha) de tu propia combinación. Cambia el número reiniciado por uno nuevo del mazo de combinación y sitúalo boca abajo. *Atención: los rivales deberán volver a acertar este número antes de proseguir con el resto.*



CRACK IT: Descubre automáticamente el primer número no descubierto (empezando por la izquierda) de **un rival** cualquiera. **Esta carta no provoca CLICK** y después de su uso **tu turno finaliza automáticamente**.



CRACK IT maestro: Descubre automáticamente el primer número no descubierto (empezando por la izquierda) de **todos los rivales**. **Esta carta no provoca CLICK** y después de su uso **tu turno finaliza automáticamente**.

CARTAS DE PROHIBICIÓN

Las cartas de *prohibición* no se juegan como acciones, sino como interrupciones. Pueden usarse contra cualquier carta de acción de cualquier rival **justo después de que este lance su carta**, parando de inmediato su ejecución. Una *prohibición* también puede lanzarse contra otras cartas de *prohibición*, pudiendo provocar así una sucesión de *prohibiciones*.



Atención: al usar una carta de prohibición no se roba otra para reemplazarla, así que deberás gestionar bien tu mano.

Las acciones de *pista*, *bloqueo*, *reinicio* y *CRACK IT* se pueden anular con una sola carta de *prohibición*. Por el contrario, el *CRACK IT maestro* **debe ser anulado de forma individual por cada jugador** para evitar su efecto.

FIN DE TURNO

Una vez utilizados o descartados todos los recursos que desees, roba del mazo de recursos hasta completar tu mano de 5 cartas. Si en algún momento se agota el mazo de recursos, mezcla la pila de descartes y forma un nuevo mazo.

El turno pasa al jugador situado a tu izquierda.

CLICK

Cuando consigues adivinar un número de combinación de un rival, bien con una carta de dial o acotando perfectamente el número, este responderá en voz alta con un **“CLICK”**. Este acierto te permitirá acto seguido, de forma excepcional, **lanzar una carta de dial extra sobre el siguiente número de combinación del mismo rival**. Esta carta de dial extra solo se podrá efectuar si el rival todavía tiene algún número de combinación por descubrir.

*Importante: Un **CLICK** solo se provoca acertando un número con una carta de dial o acotando perfectamente el número. Las cartas de CRACK IT y CRACK IT maestro no provocan **CLICK**.*

Si descubres el tercer número de la combinación de un rival, su caja quedará abierta y su combinación no podrá ser *reiniciada*.

MODOS DE JUEGO Y FIN DE PARTIDA

CRACK IT dispone de dos modos de juego. Comparten la mecánica explicada anteriormente, pero se diferencian en los objetivos. Ambos pueden ser jugados por cualquier número de jugadores, aunque para un mayor disfrute os damos nuestra recomendación.

REY DE LOS LADRONES

MODO BÁSICO – RECOMENDADO PARA 2 A 4 JUGADORES

En este modo de juego los jugadores compiten por ser el mejor ladrón de la ciudad.

Para jugar a este modo deberás ser el último ladrón en pie con al menos un número de tu combinación sin descubrir.

Todo jugador cuya combinación haya sido descubierta por el camino no podrá seguir jugando durante el resto de la partida. El último ladrón cuya combinación quede por descubrir será proclamado Rey de los ladrones y recibirá la **carta de victoria**, que podrá lucir para envidia de sus rivales.

Duelo Final (regla especial para partidas de 3 o más jugadores): En este modo de juego, cuando solo queden 2 jugadores en pie no se pueden jugar cartas de *reinicio* para reiniciar números de combinación. Esto hace que el duelo final sea más rápido y emocionante.

REY DE LAS CAJAS FUERTES

MODO AVANZADO – RECOMENDADO PARA 3 A 5 JUGADORES

En este modo de juego los jugadores compiten para ganarse la reputación de “ladrón más habilidoso” abriendo cajas fuertes.

Para jugar a este modo necesitarás los *tokens* rojos de *prestigio* y los *tokens* negros de *mala fama*. Reparte tres *tokens* de *mala fama* a cada jugador y coloca el resto junto a los *tokens* de *prestigio* en el centro de la mesa.

Se jugarán **dos partidas** siguiendo la mecánica básica de **CRACK IT**, aplicando los siguientes cambios:

- ❑ Si descubres un número de la combinación de un rival cualquiera, devuelve uno de tus *tokens* de *mala fama* al centro de la mesa (en el caso de tener alguno).
- ❑ Si recibes un *bloqueo* sobre uno de tus números, coge un *token* de *mala fama* del centro de la mesa.
- ❑ Si abres la caja de un rival (descubres el último número de su combinación) coge un *token* de *prestigio* del centro de la mesa **pero en este caso no devuelvas un token de mala fama al centro de la mesa.**
- ❑ Si abren tu caja (descubren el último número de tu combinación) coge un *token* de *mala fama* del centro de la mesa. Podrás seguir jugando para descubrir la combinación de los demás jugadores y ser objetivo de cartas de *bloqueo*, pero **no podrás jugar cartas de reinicio sobre tus cartas de combinación.**
- ❑ Si eres el último ladrón en pie al final de la partida, podrás descartarte de uno de tus *tokens* de *mala fama* (en caso de tener alguno).

De cara a la segunda partida, baraja los mazos y vuelve a repartir cartas de combinación y de recursos a cada jugador, manteniendo los *tokens* de *prestigio* y *mala fama* que han obtenido al finalizar la primera partida.

Al final de la segunda partida cada jugador contará sus puntos: los *tokens* de **prestigio suman 2 puntos**, los *tokens* de **mala fama restan 1 punto**. El ladrón con mayor puntuación será proclamado *Rey de las cajas fuertes*. En caso de empate, gana el jugador con más *tokens* de *prestigio*. Si persiste el empate, los jugadores implicados comparten la victoria. El ladrón o ladrones ganadores recibirán la **carta de victoria**.

CRÉDITOS

Diseño:

Aaron Campos + Ignasi Lausín

Ilustración:

Ignasi Lausín

Maquetación:

Eitel Saavedra

Adaptación + Traducción:

Víctor Arenas

Edición:

FRH Factory

Impresión:

Gràfiques Trema

Distribución:

Enpeudejoc Edicions / V. Arenas



OTROS IDIOMAS



@enpeudejoc



enpeudejoc



enpeudejocedicions.com



@frhfactory



frhfactory.com



FRH
FACTORY