

LOK'n'ROLL



REGLAMENTO

Esta vieja locomotora ha visto mejores tiempos. Algunas de sus piezas se han oxidado, pero el paso del tiempo no ha conseguido arrebatarle las ganas de recorrer el mundo. ¡Ayúdala a hacerlo! Usa tus cartas para construir nuevas vías por las que pueda viajar, pero recuerda evitar que descarrile o perderás puntos.

CONTENIDO



46 cartas de vía



4 cartas de
vía destruida



5 cartas de
caos



1 ficha de
locomotora



4 dados



Este reglamento

CONCEPTO DEL JUEGO

Construid las vías con vuestras cartas y lanzad los dados para ver cuántas posiciones avanza la locomotora. Si la vía se acaba antes de haber terminado su movimiento, la locomotora descarrilará. Quien haya provocado el descarrilamiento tendrá que tomar cartas como penalización. Para ganar, evitad descarrillar y deshacedos de todas las cartas de penalización posibles.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1 Mezclad todas las cartas y formad un mazo con ellas. Colocadlo boca abajo sobre la mesa.
- 2 Construid la vía inicial. Para ello, tomad, por turnos, 1 carta del mazo y colocadla sobre la mesa, boca arriba, hasta formar una vía de 4 cartas. Conectad las cartas cumpliendo las reglas de colocación (ver recuadro). Si tomáis una carta de vía que no pueda colocarse o una carta de caos, apartadla y tomad otra. Cuando la vía inicial esté formada, devolved al mazo las cartas apartadas y volved a mezclarlo.
NOTA: si sois 2 personas, cada una colocará 2 cartas; si sois 3, una persona colocará 2 cartas y las otras solo 1.
- 3 Colocad la locomotora en la tercera carta (empezando por la primera que colocarais) de la vía inicial. Su movimiento será siempre hacia el final de la vía.

REGLAS DE COLOCACIÓN DE LAS CARTAS DE VÍA:



Las vías dibujadas han de conectar correctamente, y las cartas no pueden solaparse unas encima de otras.

- 4** Dependiendo de cuántas personas seáis, tomad un cierto número de cartas del mazo (ver tabla) y devolvedlas a la caja, sin mirarlas. Estas cartas no se usarán durante la partida.

RETIRAR CARTAS:

- 2 personas** retirad 11 cartas.
3 personas retirad 9 cartas.
4 personas retirad 7 cartas.

- 5** Repartid a cada persona una mano inicial de 2 cartas. Mantened siempre en secreto las cartas en mano.
- 6** Aseguraos de que cada persona tenga sitio suficiente para formar una pila de descartes personal frente a sí.
- 7** Comienza a jugar quien más recientemente haya viajado en tren.



Preparación de partida para 4 personas

CÓMO SE JUEGA

Los turnos se suceden en sentido horario. Cuando alguien tome la última carta del mazo, juega su turno y la partida termina. Después, se calculan las puntuaciones para determinar quién se alza con la victoria.

En tu turno, primero toma una carta del mazo y añádela a tu mano (no hay límite al número de cartas que puedes tener en mano). Tras ello, debes realizar una y solo una de las siguientes acciones posibles:

- 1 PASAR
- 2 AMPLIAR LA VÍA
- 3 DESCARTAR CARTAS DE CAOS

ACCIÓN 1: PASAR

Siempre está permitido pasar. A veces será la única acción posible y en otras ocasiones será la mejor opción. Cuando elijas pasar, mueve la locomotora 1 carta hacia delante **si es posible**. Después, toma 1 carta como penalización (ver recuadro).

NOTA: ¡al elegir pasar, la locomotora nunca descarrila!

PENALIZACIONES:

Las cartas de penalización se toman de la vía, empezando por el comienzo de la misma hasta haber tomado el número necesario de ellas o hasta que se alcance la carta en la que se encuentra la locomotora (ésta nunca se toma). Al terminar tu turno, tendrás que colocar en tu pila de descarte las cartas de penalización tomadas, **en el orden que quieras**.



CÓMO COMBINAR:



Puedes intentar combinarlas para deshacerte de ellas: si la carta que descartas tiene el mismo valor que **la carta superior de tu pila de descartes**, puedes combinarlas y retirarlas ambas a la caja. ¡Ya no contarán como puntos negativos al final de la partida!

Si tienes que descartar varias cartas de penalización en tu turno, puedes hacerlo en el orden que más te convenga para intentar combinar varias veces. Solo puedes combinar cada carta una vez. Está permitido descartar una carta y, en el mismo turno, descartar otra de igual valor para combinarla con la recién descartada.

NOTA: puedes consultar las cartas que hay en tu pila de descartes en cualquier momento. Conseguir combinar las cartas es clave para deshacerte de penalizaciones y mejorar tu puntuación.



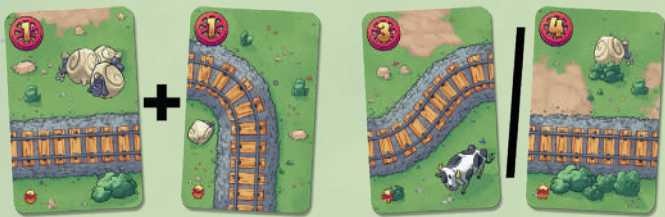
ACCIÓN 2: AMPLIAR LA VÍA

Juega **1 o más cartas con el mismo valor** desde tu mano y añádelas al final de la vía para ampliarla. Debes respetar las reglas de colocación (ver recuadro).

REGLAS DE COLOCACIÓN:

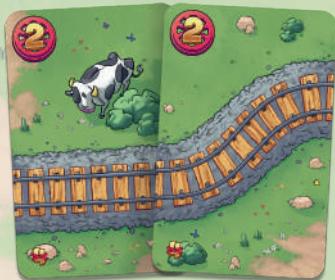
Debes cumplir las siguientes reglas de colocación al ampliar la vía:

- 1** Las cartas pueden colocarse o bien **horizontalmente** o bien **verticalmente**.
- 2** Los raíles de las vías deben siempre estar **alineados**, continuando la vía.
- 3** Está prohibido solapar cartas unas encima de otras.
- 4** La **diferencia** entre el valor de dos cartas adyacentes **nunca puede ser 2**. Por tanto, nunca pueden colocarse juntos un 1 y un 3. Lo mismo ocurre con un 2 y un 4. Por tanto, ten en cuenta que un 1 y un 4 pueden estar juntos perfectamente.




Ejemplo: si tienes en la mano 2 cartas de valor 1, puedes ampliar la vía con ambas. Pero si tienes un 3 y un 4 tendrás que elegir solo una de las cartas para jugar.

Tras ampliar la vía, la locomotora avanzará. **Suma** los valores de las cartas que hayas añadido a la vía y **lanza** un número de dados igual a ese resultado. Si la suma es más de 4, necesitarás tirar varias veces los dados.



Ejemplo: tras añadir a la vía 2 cartas de valor 2, tendrás que lanzar $2+2=4$ dados.

Cuenta el número total de ruedas  de tu tirada. Este será el número de cartas que la locomotora avanzará por la vía. Si alcanza el final de la misma y aún le quedan avances... ¡descarrila! (ver recuadro).

DESCARRILAR:

Cuando la locomotora descarrile, colócala en la última carta de la vía (en el sentido de avance de la locomotora) y toma tantas cartas de penalización como avances quedaran por aplicar antes de que descarrilara. Al final de tu turno, coloca estas cartas de penalización en tu pila de descartes en el orden que quieras (recuerda que puedes combinarlas para intentar deshacerte de ellas, ver recuadro anterior).



Ejemplo: al lanzar los dados han salido 3 ruedas 🛞. Por tanto, la locomotora avanzará 3 cartas. Como solo hay una carta delante de la locomotora, descarrilará. Coloca la locomotora en la última carta (valor 3) y toma 2 cartas como penalización.

Cada vez que hagas pasar la locomotora por una carta de **vía destruida** o que hagas que termine su movimiento sobre una, se estropeará y tendrás que tomar **1 carta como penalización** para pagar las reparaciones. Descarta esta carta al final de tu turno (recuerda que puedes intentar combinarlas). Si pasa por varias cartas de vía destruida, cada una te hará tomar 1 carta de penalización.

ACCIÓN 3: DESCARTAR CARTAS DE CAOS

Solo puedes realizar esta acción si tienes al menos 1 **carta de caos** en la mano. Coloca **1 o más cartas de caos** en tu pila de descartes, en el orden que desees. Si descartas más de una, no tienen por qué ser del mismo valor. Puedes intentar combinarlas del mismo modo que las cartas de vía normales. Con esta acción no se mueve la locomotora ni se toman cartas de penalización.



FINAL DE PARTIDA Y PUNTUACIÓN

La partida termina al acabarse el mazo. Quien tomara la última carta juega su turno. Después, cada persona suma los valores de las cartas que tenga **tanto en su mano como en su pila de descartes** para determinar su puntuación final. Gana la partida quien tenga **la menor puntuación**.

En caso de empate a menor puntuación, gana quien menos cartas tenga en total. Si el empate persiste, quien menos cartas de valor 4 tenga, gana. Si todavía hubiera empate, se comprobaría quién tiene menos cartas de valor 3, 2 y 1 (en orden, de ser necesario). En el improbable caso de haber todavía empate, se comparte la victoria.

MODO SOLITARIO

En esta variante para una sola persona competirás por mejorar tu puntuación récord en cada partida, intentando acabar con el menor número de puntos de penalización.

La preparación es idéntica a la de una partida para 2 personas. Construye una vía inicial con 4 cartas, retira 11 cartas del mazo a la caja y juega con las mismas reglas hasta que el mazo se acabe. Después, calcula tu puntuación. Puedes anotar las puntuaciones de tus partidas en solitario en una hoja de papel que guardes en la caja.

Si necesitas un reto mayor, juega con esta variante del modo solitario: la locomotora puede descarrilar un máximo de 3 veces durante la partida. Si descarrila una cuarta vez, termina la partida y habrás perdido.

NOTA: las cartas de vía destruida no son descarrilamientos y, por tanto, no cuentan para este límite de 3 descarrilamientos.

MODO SOLITARIO CONTRA RIVAL

En esta variante para una sola persona te enfrentarás a Laura, tu rival virtual. La preparación es idéntica a la de una partida para 2 personas, y se juega con las mismas reglas, hasta que el mazo se acabe. Sin embargo la forma de jugar de Laura es un poco distinta.

Comienza a jugar Laura, sin cartas en su mano. En su turno, toma una carta del mazo (que, evidentemente, podrás ver). Si es una carta de caos, colócala en la pila de descartes de Laura. Si es una carta de vía normal, Laura intentará siempre jugarla para ampliar la vía. Si esto no fuera posible, estará obligada a pasar y la carta de vía tomada se retirará de la partida (colócala en la caja).

Tras ampliar la vía, Laura nunca lanzará los dados. Siempre avanzará la locomotora el número de pasos indicados por la carta jugada. Si la locomotora descarrila, tomará siempre una única carta como penalización.

Cada vez que Laura reciba una carta de penalización, colócala directamente en la parte superior de su pila de descartes, sin esperar al final de su turno. Al descartar, Laura siempre combina cartas si es posible.

La puntuación final de Laura se determina contando el número de cartas en su pila de descartes, en vez de sumar sus valores.



CRÉDITOS

Un juego de: Michiel de Wit

Ilustraciones: Miša Jovanović

Diseño gráfico: Sebastian Koziner

Diseño y maquetación del reglamento: Sebastian Koziner,
Magalí Reyes y Daniel Theuerkauffer

Dirección editorial y traducción: Álex Garcigregor

Agradecimientos: Meeple Foundry

©2020 Tranjis Games S.L. (CIF: B-87478038), todos los derechos reservados.
Avda. Los Almendros 40, 28522, Rivas Vaciamadrid, Madrid.

tranjisgames.com     @tranjisgames

