



Rulebook

BLACKOUT

HONG KONG



Poco después de medianoche en un día clásico de Otoño en el 2020, las luces en Hong Kong se apagan.

Inicialmente, solo algunos supervisores y oficiales de seguridad en las plantas de energía en Hong Kong se preocupan. No tienen ninguna pista sobre lo que ha podido ocurrir en las plantas, todo parece normal, pero no pueden reiniciar los generadores.

Al amanecer del día siguiente, la gente comenzó su día encontrase que nada funcionaba, el caos cayó sobre Hong Kong...

Components

1 HONG KONG BOARD



4 PLAYER BOARDS



50 COINS

30 x 1 HK Dollar
20 x 5 HK Dollars



24 TRANSPORT TOKENS



48 SCOUT TILES



4 LOCKED MARKERS



12 GPS TOKENS



4 MARKERS 0-6



136 CARDS

48 PLAYER CARDS (12 for each player)

Front



Zodiac icon

Card's color

Back



8 STARTING VOLUNTEER CARDS



S for "starting"

72 OBJECTIVE CARDS



Back

4 DICE

DISTRIBUTION CARDS



Back

4 EMERGENCY PLANS



Back

3 RESOURCE DICE



1 STARTING PLAYER MARKER



20 SECURED DISTRICT MARKERS (5 in each player color)



100 CUBES (25 in each player color)



4 SCORE DISCS (1 in each player color)



Preparación

Antes de hacer la preparación, decide si vais a jugar una partida normal de **Blackout** o si jugareis un capítulo de la campaña (tiene variante para solo). Si juegas una partida normal, sigue los pasos a continuación. Si juegas la campaña, hay que tener en cuenta las modificaciones en las páginas 17 a 19, las cuales modifican los pasos 6 y 16 de la preparación.

1. Tablero Hong Kong

Coloca el tablero en el centro de la mesa.

2. Fichas de transporte

Coloca las 24 fichas al lado del tablero.

3. Fichas de GPS

Coloca las 12 fichas de GPS al lado del tablero.

4. Monedas HK

Coloca las monedas HK al alcance de los jugadores como banco general.

5. Losetas de exploración

Mezcla las 48 losetas bocabajo. Coloca 3 de ellas bocabajo formando una pila en cada uno de los 16 distritos del tablero.

6. Cartas de objetivo

Baraja las 72 cartas de objetivo. Forma un mazo bocabajo de Reserva con las cantidades:

- Para 2 jugadores, 36 cartas.
- Para 3 jugadores, 21 cartas.
- Para 4 jugadores, 15 cartas.

Deja ese mazo a un lado de momento. Entrará en juego cuando se dispare el Final de Partida (ver página 15). Durante una campaña, el número de cartas varía dependiendo del capítulo (ver páginas 17 a 19).

Coloca el resto de cartas como mazo de Robo en la esquina superior derecha del tablero.

Revela 9 cartas del mazo de Robo y colócalas bocarriba haciendo una cuadrícula de 3x3 al lado del tablero.



7. Elige un color

Cada jugador elige un color y se realizan los 2 pasos siguientes:

Preparación del tablero de jugador

Cada jugador realiza los siguientes pasos:

10. Tablero de jugador

Coge 1 tablero de jugador y colócalo delante de ti. Coge 1 carta de distribución de dados para referencias (como se distribuyen las caras de cada dado).

11. Fichas de inicio de transporte

Coge 5 fichas de transporte y colócalas al lado de tu tablero de jugador.

12. Monedas HK iniciales

Coge 4 monedas del banco.

13. Marcadores de distrito asegurado

Coloca los 5 marcadores de distrito asegurado (casas de madera) de tu color en los huecos con la marca en el lado izquierdo de tu tablero de jugador.

14. Marcadores del 0-6 y de bloqueo

Coge un marcador del 0-6 y otro de bloqueo y colócalos en cada hueco indicado de tu tablero de jugador.

15. Cartas de voluntarios iniciales

Coge 2 voluntarios iniciales aleatorios. Colócalos en 2 huecos de objetivo de tu tablero de jugador. Si juegas con menos de 4 jugadores, devuelve el resto de cartas iniciales a la caja. No se usarán en la partida.

16. Planes de emergencia

Coge 1 plan de emergencia aleatorio. Colócalo en el hueco de plan de emergencia de tu tablero de jugador. Si juegas con menos de 4 jugadores, devuelve el resto de planes de emergencia a la caja.

En una partida de campaña, en vez de esto, sigue las reglas en las páginas 17 a 19.



ANYTIME ACTIONS

5

1

14

0-6

10

16

EMERGENCY PLAN B

1

5

5

5

B - B

10

10

14

Tercer hueco

Cuarto hueco
(Disponible tras quitar el bloqueo)

10



17^a Hospital



17. Cartas de jugador

Coge las 12 cartas con iconos del zodiaco de tu color (esquina inferior izquierda de las cartas).



- Coloca tu voluntario azul mostrando 2 cubos (arriba a la izquierda) y tu Líder bocarriba en el hospital a la derecha de tu tablero de jugador.
- Coloca 1 de tus voluntarios amarillos bocarriba en el espacio más a la izquierda en la parte inferior de tu tablero de jugador. En el segundo hueco, coloca 1 de tus voluntarios rojos bocarriba y, encima de este, otro de tus voluntarios azules cubriéndolo parcialmente, de forma que puedas ver la parte superior del voluntario rojo.
- El resto de voluntarios de tu mano serán: 1 amarillo, 2 rojos y 1 azul, así como los especialistas: Doctor, Mecánico, Explorador.



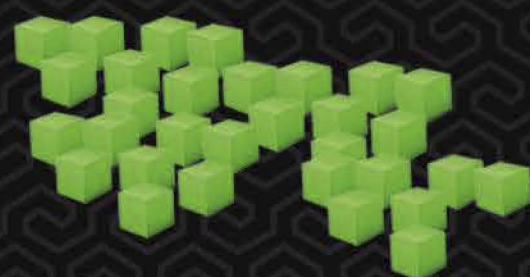
18. Jugador inicial y posiciones iniciales

Finalmente, determina el jugador inicial como desees y este recibe el marcador de jugador inicial y los 3 dados de recursos.

En sentido antihorario, comenzando con el jugador a la derecha del inicial, cada jugador coloca 1 de sus cubos en una localización a su elección (círculos coloreados en el mapa del tablero de juego). Esa localización debe ser diferente para cada jugador.

¡Ya estás listo para jugar la primera ronda!

9



18



Ronda de juego

Cada ronda se compone de 8 fases, cada una de ella la realiza cada jugador antes de pasar a la siguiente:

1. Lanzar los dados de recursos y cartas de plan (simultáneamente todos los jugadores)
2. Jugar voluntarios y especialistas.
3. Objetivos.
4. Explorar.
5. Nuevos objetivos.
6. Limpieza.
7. Asegurar distritos.

Refrescar mano, entonces realizan las acciones desmarcadas (Esta fase solo pueden llevarla a cabo los jugadores que cumplan los requisitos)

Cada fase se muestra en el tablero de jugador (de abajo a arriba). Para asegurarse de que cada fase se realiza, el jugador inicial anunciara que fase se está llevando a cabo.

El jugador inicial mantiene el track de fases en su tablero de jugador colocando el marcador de jugador inicial en la fase actual y moviéndolo entre fases.

Al final de la fase 8, el marcador de jugador inicial se pasa al siguiente jugador en sentido horario.



Marcador de jugador inicial

1. Lanzar los dados de recursos y cartas de plan

El jugador inicial establece los recursos para esta ronda lanzando los dados.

Entonces, los jugadores planean sus cartas para la ronda.

A) El jugador inicial, lanza los 3 dados de recursos hasta tener un resultado valido. Para un resultado valido, cada dado debe mostrar un recurso diferente. Si algún dado muestra el mismo recurso, lanza los dados de nuevo. Una vez que tengas un resultado valido, coloca los dados en el segmento del rondel que corresponda.

B) A continuación, planea tus cartas. Cada jugador coloca 1 carta de tu mano bocabajo en cada hueco de la zona inferior de tu tablero de juego (huecos uno, dos y tres).

Si hay alguna carta de la preparación o rondas anteriores, coloca la nueva bocabajo dejando visible la parte superior de la carta tapada.

Ten en cuenta que puedes ver en cualquier momento las cartas que tienes bocabajo, pero no las de los demás.

Continúa con la fase 2.

Ejemplo: Resultado invalido

Como los dados rojo y azul muestran el mismo recurso (pack medico) es un resultado invalido.

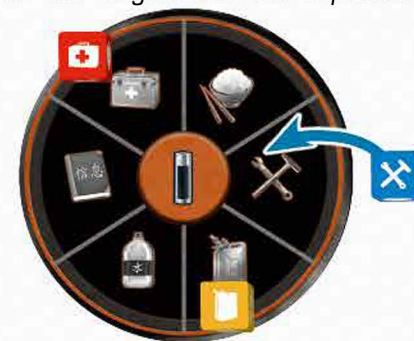
El jugador inicial debe relanzar ambos dados rojo Y azul.



¡Relanzamiento necesario!

Ejemplo: Resultado valido

Como cada dado muestra diferentes recursos es un resultado valido. El jugador inicial coloca los dados en los segmentos correspondientes del rondel.



El cuarto hueco

Solo puedes colocar una carta en el cuarto hueco si lo has desbloqueado. Puedes desbloquearlo cuando completes el objetivo que marca (durante la fase 3). Una vez hecho, quita el marcador de bloqueo de tu tablero de jugador y devuélvelo a la caja. No se volverá a usar durante la partida.



Ejemplo: Huecos para cartas



Peter ha colocado 1 carta en cada uno de sus huecos desbloqueados.

2. Jugar voluntarios y especialistas

En esta fase puedes realizar tus cartas planificadas. La mayoría te permitirán conseguir o gastar recursos para obtener monedas, fichas de GPS o puntos. Otras, como el Doctor o Líder, pueden incluir habilidades específicas (ver página 15).

Esta fase se realiza en sentido horario, empezando por el jugador inicial. En tu turno, realiza todas tus cartas planificadas en el orden que quieras (las cartas bocabajo en tus huecos). Voltea una y realiza su acción. A continuación, voltea otra y así. Puedes voltear una carta y no realizar su acción. Hay dos tipos de cartas básicas:

Cartas de especialista

Cartas con un fondo morado

Los especialistas te permiten realizar una o varias acciones especiales. Las acciones se explican en la página 15.



Acciones especiales

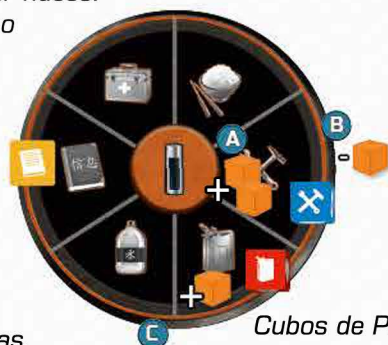
Ejemplo: Jugar voluntarios y especialistas

A Es el turno de Peter y está realizando sus cartas planificadas en ese orden. El voltea la carta en el segundo hueco. La carta es un voluntario azul con 2 cubos, así que coloca 2 de sus cubos en el segmento con el dado azul en el rondel.

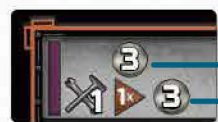


Tablero de Peter.

B El realiza su Especialista en el tercer hueco. El coge 3 monedas del banco. Como su carta tiene una segunda acción, paga un cubo del segmento de herramientas y coge 3 monedas más. (Ten en cuenta que es totalmente valido gastar un cubo que acabe de recibir)



Cubos de Peter en el rondel.



Coge 3 monedas.

Paga 1 herramienta para conseguir 3 monedas.

C Entonces finaliza su fase 2 realizando su voluntario rojo del primer hueco. Coloca uno de sus cubos en el segmento con el dado rojo en el rondel (recurso gasolina).

Cartas de voluntario

Cartas con un fondo rojo, amarillo o azul

Los voluntarios producen los recursos lanzados en los dados de su color. El número de recursos que una carta produce se indican en el número de cubos arriba a la izquierda (de 1 a 3).

Coloca 1 de tus cubos en el segmento correspondiente del rondel por cada recurso que produzca tu voluntario.

Puedes usar fichas de transporte para cambiar qué tipo de recurso produce tu voluntario (ver el bloque azul a continuación).



Número y color de los recursos que produce el voluntario.

Usa ficha de transporte para cambiar los recursos



En cualquiera de tus voluntarios planificados, puedes gastar fichas de transporte para cambiar el tipo de recursos que produce. Cada ficha de transporte que gastes te permite mover 1 segmento en el rondel desde el resultado del dado.

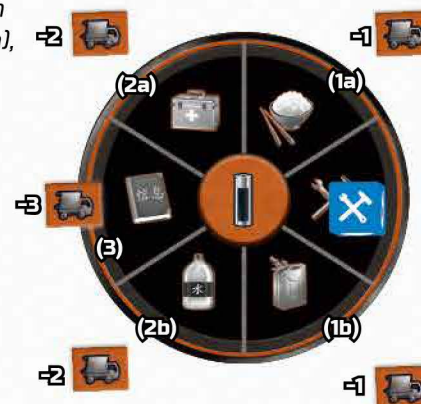
Puedes adquirir nuevas fichas de transporte del suministro gastando 1 punto por cada ficha que cojas. (Es posible tener puntos negativos durante la partida. Las fichas de transporte tienen otro uso en la fase 3, ver página 10).

Ejemplo: Fichas de transporte para cambiar recursos

Si Peter gasta 1 ficha de transporte en su carta azul (ejemplo A de la izquierda), puede conseguir dos comidas **(1a)** o 2 gasolinas **(1b)**.

Si gasta 2 fichas de transporte, podrá conseguir 2 packs médicos **(2a)** o 2 aguas **(2b)**.

Si gasta 3 fichas de transporte, puede conseguir 2 libros **(3)**.



3. Objetivos

En esta fase, puedes completar objetivos que otorguen recompensas, como añadir cartas a tu mano o tu zona de checklist y expandir tu influencia en el mapa.

En sentido horario, comenzando con el jugador inicial, puedes completar tantos objetivos que puedas y quieras en tu zona de objetivos de tu tablero de jugador (incluyendo planes de Emergencia y Restaurar energía). Para completar un objetivo, debes pagar todos los costes y rellenar todos los requisitos indicados en la zona roja. Después de completar un objetivo, mueve la carta a su destino y lleva a cabo su efecto inmediatamente. (Ver la página siguiente para reglas específicas de las cartas con múltiples objetivos y los objetivos de tu tablero de jugador)



A Costes y requisitos



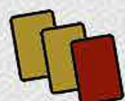
Numero de recursos: La mayoría de los objetivos tienen un coste en recursos indicados por un icono de recurso y un número. Para pagar el coste, devuelve los cubos del segmento correspondiente del rondel al suministro.



Numero de un tipo de recurso de tu elección: Elige un recurso y paga los recursos correspondientes.



Numero de monedas HK: Paga la cantidad de monedas al banco.



Requisitos de hueco: Al menos uno de tus huecos debe contener todas las cartas de los colores indicados (en cualquier orden).



Explorar losetas de requisitos: Debes tener al menos 2 losetas para explorar, una de las cuales tiene "puntos" como recompensa y la otra algún tipo de recurso. (ver página 12 para detalles en las losetas de exploración.)



Requisitos del centro de crisis: En el mapa del tablero de juego, debes conectar las dos localizaciones de centro de crisis de cada letra con una línea continua de cubos.



B Destino de las cartas

Estos iconos muestran el destino de la carta después de completar su objetivo:



Añade esta carta a tu mano.



Añade esta carta a tu zona de checklist a la izquierda de tu tablero de jugador.

C Efectos inmediatos



Puntos: Puntúa esa cantidad de puntos.



Monedas HK: Coge esa cantidad de monedas del banco.

Coloca un cubo en el mapa de Hong Kong:



O



Coloca un cubo en una localización del color indicado en el mapa.

Coloca un cubo en una localización de cualquier color en el mapa.

Cuando coloques un cubo en el mapa del tablero, sigue estas reglas:

- El cubo debe colocarse en una localización del color indicado en el efecto. (Si tienes un cubo en cada localización de ese color, debes colocarlo en cualquier localización, pero debes cumplir las otras normas)
- La localización debe ser adyacente a otra que contenga uno de tus cubos. Sin embargo, puedes gastar una ficha de transporte para saltar localizaciones de otro color (ver el cuadro azul a continuación).
- La localización puede contener cubos de otros jugadores (pero no tuyos).

Gastar fichas de transporte para saltar localizaciones

Paga 1 ficha de transporte por cada localización que quieras evitar. (Si te quedas sin fichas de transporte antes de llegar a la localización del color requerido, DEBES comprar fichas de transporte a 1 punto cada una, de forma que llegues el color indicado)



Ejemplo: Completa un objetivo y coloca un cubo en el mapa



Para completar este objetivo, uno de los huecos de Martin debe contener al menos una carta de voluntario amarillo y dos rojos. Como lo cumple, él paga 4 monedas al banco.

Martin (verde) coloca la carta en su mano y coloca un cubo en una localización amarilla:



Opción 1: Martin coloca su cubo en esta localización, ya que es amarilla y esta adyacente a uno de sus cubos.

Opción 2: Martin coloca su cubo en esta localización, ya que es amarilla. PERO debe pagar 1 ficha de transporte ya que hay una localización (azul) entre su cubo verde más cercano y la nueva.



Cartas con varios objetivos

Mientras que los voluntarios y especialistas solo tienen un objetivo, los planes de contingencia y emergencia pueden tener varios. Puedes completar dichos objetivos en cualquier orden. Esas cartas tienen efectos que dependen de cuantos objetivos se completan:

Cuando completas un objetivo de una carta, revisa los siguientes casos:

Si aún quedan otros objetivos en la carta sin completar:

Realiza el efecto inmediatamente de ese objetivo (como se explica en la página 10) y coloca un cubo indicando que se ha realizado. Entonces, decide si quieres realizar el efecto por finalización ahora o no:

Sí, ahora:

Elimina todos los cubos de esta carta y muévela a tu zona de checklist (a la izquierda de tu tablero de jugador, según el destino de la carta). Luego realiza el efecto por finalización (el más común es colocar un cubo en el mapa, como se explica en la página 10).

No, después:

Deja la carta en tu zona de objetivos.

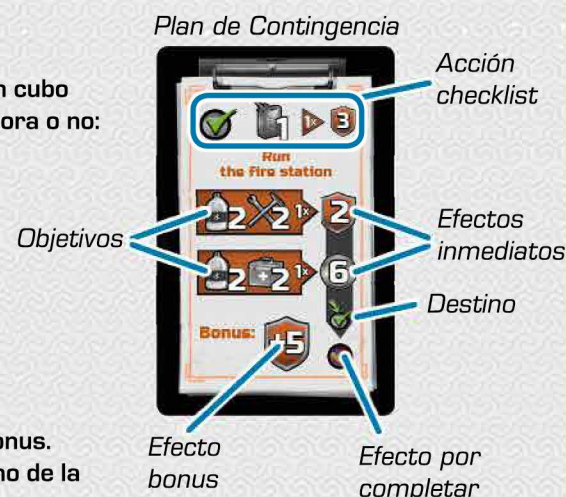
Si no hay objetivos sin completar en la carta:

Realiza el efecto inmediato del objetivo (como se explica en la página 10) Y realiza el efecto bonus. Entonces, elimina todos los cubos de la carta y muévela a tu zona de checklist (según el destino de la carta).

Finalmente, realiza el efecto por finalización.



Bonus



Ejemplos: varios objetivos y efectos por finalización

Ejemplo 1:

Karla está completando un objetivo en el plan de contingencia. Coloca uno de sus cubos en el efecto inmediato y coge 6 monedas. Aún quedan objetivos incompletos y decide dejar la carta así de momento. Ella continúa con la fase de objetivos.



Ejemplo 2: Karla está completando el primer objetivo en un plan de emergencia:

A Coloca un cubo en un efecto inmediato y recibe 5 monedas.

B Decide realizar el efecto por finalización de la siguiente manera: elimina el cubo que había colocado y mueve la carta su zona de checklist.

C Entonces, ella coloca un cubo en el mapa como efecto por finalización de la carta. Como puede ser colocado en una localización de cualquier color, elige una localización azul al lado de su cubo blanco en la localización morada.



Ejemplo 3:

Karla está completando el último objetivo incompleto de su plan de contingencia. Después de pagar los recursos, consigue el efecto inmediato (2 puntos). También puntúa los 5 puntos de bonus, ya que ha completado todos los objetivos de la carta. Entonces, ella elimina todos los cubos de la carta, mueve el plan de contingencia a su zona de checklist y realiza el efecto por finalización.



Objetivos de restaurar energía

Hay 2 objetivos de restaurar energía en tu tablero de jugador que puedes completar durante esta fase:



Si completas este objetivo, puntúas **10 puntos** y colocas el marcador **0-6** en el hueco superior **0-4** de la fase 8 en tu tablero de jugador (ver página 14 para especificaciones).

Puedes completar ambos objetivos solo una vez por partida.



Si completas este objetivo, puntúas 10 puntos y eliminas el marcador de bloqueo de tu tablero de jugador y lo devuelves a la caja. A partir de ahora, puedes colocar 1 carta en este hueco durante tu planificación (ver página 8).

Recurso comodín: Baterías



En el rondel hay 6 recursos básicos: comida, herramientas, gasolina, agua, libros y pack médico. La batería en medio del rondel es un comodín. Puede sustituirse por cualquiera de los otros. La única excepción es que una batería no puede usarse como agua o comida en la fase 6 (ver página 13). Puedes comprar baterías en cualquier momento por 5 monedas cada una.

Después de que todos los jugadores hayan completado sus objetivos, el jugador inicial mueve el marcador a la fase 4.

4. Explorar

La exploración es una vía alternativa para conseguir recursos y puntos, pero tiene un coste. Explorar los distritos no asegurados es difícil para tus voluntarios y especialistas, un miembro de tu equipo de búsqueda acabará en el hospital.

En sentido horario, comenzando con el jugador inicial, cada jugador puede elegir diferentes distritos en el mapa. El distrito elegido debe ser anexo a uno de tus cubos y contener losetas de exploración (bocarrriba o bocabajo). Mira las losetas de exploración del distrito en privado. Puedes coger 1 de ellas. Si no puedes o no quieres hacerlo, devuélvelas en la misma orientación que las cogiste (bocarrriba o bocabajo).

Si quieres coger una loseta, haz lo siguiente:
Primero, devuelve las demás bocarrriba al distrito.
Entonces, elige el enfrentamiento en la loseta que quieras obtener: simple o avanzado.

Después, forma un equipo de búsqueda para realizar ese encuentro. Revela de tu mano una o más cartas con iconos de búsqueda. Esas cartas formarán tu equipo. (Ten en cuenta que tu Doctor es la única carta que no tiene iconos de búsqueda, por lo que nunca formará parte del equipo. Ver página 15 para detalles). Luego, añade los iconos de búsqueda del equipo y añade lo siguiente:

- Número de iconos de búsqueda en los planes de contingencia de tu zona de checklist. (Ver página 16 para detalles)
- Número de iconos de búsqueda en las losetas de exploración bocabajo al lado de tu tablero de jugador (ver a continuación).
- 3 iconos de búsqueda por ficha de GPS que gastes ahora.

Si la suma tus iconos de búsqueda igualan o superan el enfrentamiento, coge la loseta y recibe la recompensa indicada. Revela la loseta de exploración y colócala al lado de tu tablero de jugador, bocarrriba o bocabajo dependiendo de los siguiente:

Si es tu primera loseta de ese tipo de recompensa, colócala bocarrriba al lado de cualquiera que hayas obtenido. Pero, si ya tienes alguna de ese tipo, colócala bocabajo al lado de ellas. A partir de ahora, el icono de búsqueda de la trasera se añade al total cada vez que formes un equipo de búsqueda para explorar.

Finalmente, como uno de los miembros del equipo será herido durante la búsqueda, haz lo siguiente: Determina una carta aleatoria de tu equipo y ponla bocarrriba en tu hospital a la derecha de tu tablero de jugador.

Cuando cada jugador haya tenido su oportunidad para explorar, pasad a la fase 5.

Prueba de pruebas

Cuando decides coger una loseta de exploración con el valor mínimo en el enfrentamiento simple de ese distrito, puedes alternativamente realizar su prueba de pruebas (en vez de la simple o avanzada). Esto significa que solo debes conseguir un total de 4 iconos de búsqueda con tu equipo. Si lo haces, muestra la loseta de exploración a los demás jugadores y colócala bocabajo al lado de tu tablero de jugador, sin conseguir ninguna recompensa.

Loseta de exploración



Iconos de búsqueda



Ejemplo: Exploración

Para explorar, Peter puede elegir los distritos B, C o D. Él no puede elegir los distritos A o E porque no tiene cubos adyacentes.

Elige el distrito B.

Coge las 3 losetas de exploración y las revisa en secreto. Entonces decide realizar el enfrentamiento simple en la loseta con la recompensa del libro.



Peter necesita 6 iconos de búsqueda para completar el enfrentamiento simple.

Peter tiene 4 cartas en su mano, pero una de ellas es el Doctor (no tiene iconos de búsqueda) y otra es el Líder (con 2 iconos de búsqueda). Peter, además, tiene 1 icono de búsqueda en su zona de checklist de una carta de plan de contingencia y 2 de losetas de exploración que ha conseguido previamente. Además, tiene 1 ficha de GPS (3 iconos de búsqueda) a su disposición.



Mano de Peter:
4 iconos de búsqueda.

1 ficha de GPS:
3 iconos de búsqueda.



Como Peter solo necesita 6 iconos de búsqueda para igualar el enfrentamiento, puede decidir que cartas enviar como equipo. Como tiene 3 iconos entre las losetas de exploración y plan de contingencia completos, solo necesita otros 3. Podría decidir formar equipo a su Líder con el voluntario rojo para tener esos 3 iconos, pero supondría un riesgo enviar el Líder al hospital. Así que, Peter elige otra opción: gastar la ficha de GPS y solo enviar la carta azul como equipo de uno. Peter supera el enfrentamiento simple de la loseta de exploración con un equipo de una carta y 7 iconos de búsqueda en total.



Peter recibe la recompensa de dos libros poniendo dos de sus cubos en ese segmento del rondel. Entonces, coloca la loseta de exploración al lado de su tablero de jugador. Como ya tiene 1 loseta de exploración con recompensa libros, la coloca bocabajo a su lado.

Finalmente, envía una carta aleatoria al hospital. Como solo tiene una carta en su equipo de exploración, su carta azul se coloca bocarrriba en el hospital a la derecha de su tablero de jugador.

5. Nuevos Objetivos

En esta fase, los jugadores pueden conseguir nuevos voluntarios, especialistas o planes de contingencia del muestrario y colocarlos en sus tableros de jugador.

Comenzando con el jugador inicial y en sentido horario, los jugadores realizan su turno comprando o pasando. Se continua hasta que han pasado todos continuado (pasar no te impide comprar más tarde en esa fase).

El precio de cada carta depende de cuantas cartas tengas en esa fila:

- Si hay 3 cartas, costara 4 Monedas comprar una.
- Si hay 2 cartas, costara 3 Monedas comprar una.
- Si hay 1 carta, costara 2 Monedas comprar una.

Coloca la carta comprada en la zona de Objetivos de tu tablero de jugador. Ten en cuenta que solo tienes 3 huecos en la zona de Objetivos, así que solo puedes tener tres cartas a la vez. (Atención: El hueco para la carta de plan de emergencia está separado de esa zona. Una vez completes o elimines el plan de emergencia, ninguna carta puede ubicarse en el hueco).

Si una fila se queda sin cartas, rellénala inmediatamente con 3 cartas del mazo de Robo. Colócalas bocarriba. Si el mazo de Robo se agota, se dispara el final de partida (ver sección "Final de partida y puntuación final").

Los jugadores deberían considerar lo siguiente cuando compran cartas: ¿Puedo completar los objetivos de las cartas que quiero comprar? ¿Puedo colocar el cubo asociado a la carta en el mapa? ¿Justifica el coste de la carta la habilidad o los puntos a conseguir?

6. Limpieza

En esta fase, se siguen los pasos:

- **Descartar cartas del muestrario:** El jugador inicial descarta la carta más a la derecha de cada fila. Si se queda alguna fila vacía, rellénala (pero solo esa) con 3 cartas bocarriba del mazo de Robo. Cuando se agote el mazo de Robo, se dispara el final de partida (ver la sección "Fin de partida y puntuación final" en la página 15).
- **Gastar recursos:** En sentido horario, cada uno debe hacer lo siguiente: devolver todos sus cubos en los segmentos de agua y comida del rondel a su suministro, al lado de su tablero de jugador. Por cada cubo de comida devuelto, coge 2 Monedas del banco. Los cubos de agua se pueden devolver solos o en pareja. Por cada pareja, recibe 1 ficha de GPS del suministro. Por cada cubo simple, recibe 1 Moneda del banco. Los planes de contingencia en tu zona de checklist pueden mejorar esos valores (ver página 16).
- **Mover objetivos:** Cada uno puede elegir descartar 1 carta de sus huecos de objetivo al descarte.

Cuando se completen esos pasos, se pasa a la fase 7.

Ejemplo: Nuevos objetivos

1 En la fase 5, Karla, Martin y Peter realizan sus turnos comprando cartas del muestrario. Como Karla es la jugadora inicial, empieza ella. Compra la carta de la fila inferior por 2 Monedas y la coloca en un hueco libre de objetivos de su tablero. Como la fila se ha quedado vacía, se roban 3 cartas del mazo de robo y se forma una fila.



Martin va segundo. Como Karla ha rellenado la última fila, hay más cartas para elegir, pero son más caras. Como Martin solo tiene 2 Monedas debe pasar, pero espera que Peter compre una carta de la fila superior.

2 Peter, sin embargo, compra la carta roja en la fila del medio por 4 Monedas (la fila consta de 3 cartas).

Le llega el turno a Karla de nuevo. Como sus huecos para objetivos están completos, no puede comprar ninguna carta y pasa. Martin no tiene opción a comprar cartas, ya que la más barata cuesta 3 Monedas y solo tiene 2. Peter tampoco tiene Monedas, así que pasa también. La fase finaliza, ya que todos los jugadores han pasado de forma continua.

Ejemplo: Limpieza

1 Karla es la jugadora inicial, ella descarta las cartas más a la derecha de cada fila del muestrario. 2 Como la primera fila se ha quedado vacía, la rellena con 3 cartas robadas del mazo de Robo.



Entonces, ella gasta sus 4 recursos de agua del rondel: con un par ella coge una ficha de GPS del suministro y con los otros dos coge 2 Monedas del banco. Martin gasta 2 cubos de comida y coge 4 Monedas.

Peter no tiene recursos para gastar, pero elige mover una carta de sus huecos de objetivos, porque cree que no podrá completarla. Tras esto, se pasan a la fase 7.

7. Distritos asegurados

En esta fase, los jugadores puntúan y desbloquean acciones del checklist de sus tableros de jugador para los distritos que hayan asegurado esta ronda.

Revisa si hay nuevos distritos asegurados. Un distrito se considera asegurado si al menos un jugador tiene un cubo de su color en cada localización que la rodea. Por cada distrito asegurado que haya nuevo, proceded así:

1. Elimina las losetas de exploración que queden en ese distrito y devuélvelas a la caja.
2. Tras esto, cada jugador que haya contribuido en los distritos de alrededor (teniendo algún cubo en esas localizaciones) debe elegir uno de sus distritos asegurados (marcadores de su tablero de jugador) y colocarlo en ese distrito. Si a un jugador no le quedan marcadores de distritos asegurados, colocan un cubo de su suministro en su lugar.
3. Cada jugador cuenta el número de cubos que tienen en las localizaciones de alrededor al distrito y puntúa de acuerdo con la siguiente tabla:

Número de cubos	1-2	3	4	5	6	7
Puntos	2	3	5	7	10	14

Nota: Esto significa que solo los jugadores que inicien la seguridad de un distrito pueden colocar un marcador de distrito asegurado en este y desbloquear una de sus acciones de checklist de sus tableros. Si un distrito se asegura en la misma ronda por varios jugadores, cada uno de ellos coloca uno de sus marcadores de distrito asegurado y desbloquea una acción de checklist. Además, esto significa que cada distrito solo se puntura una vez y la puntuación la inicia el/los jugador/es que lo aseguren primero. Sin embargo, TODOS los jugadores que tengan al menos un cubo en alguna de las localizaciones cercanas al distrito formaran parte de la puntuación.

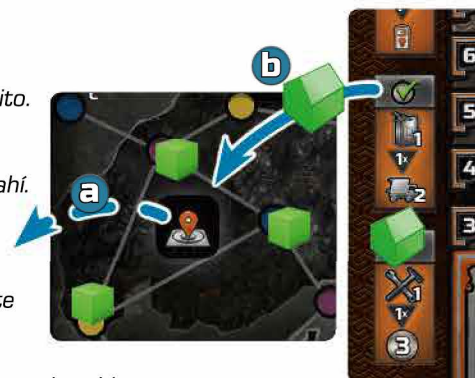
Ten en cuenta que esta tabla de puntuación también se encuentra en el tablero de juego.

Ejemplo: Distritos asegurados

Ejemplo 1

Los cubos de Martin han asegurado un distrito.

- a Las losetas de exploración se eliminan y
- b Martin coloca uno de sus marcadores de distrito asegurado de su tablero de jugador ahí. Como ha cogido el marcador de distrito asegurado de la habilidad de recompensa gasolina, ha desbloqueado esa acción de checklist (la cual puede usar desde ya durante la fase 8).



A continuación, puntúa 3 puntos de acuerdo con la tabla.

Ejemplo 2

Más tarde, Karla también asegura un distrito. Coloca el marcador de distrito asegurado de habilidad de recompensa herramientas y puntúa 14 puntos por sus 7 cubos cercanos. Martin también puntúa, ya que tiene 2 cubos cerca de ese distrito. Puntúa 2 puntos según la tabla.



Ejemplo 3

Después de que Karla y Martin hayan asegurado un distrito en la misma ronda. Ambos colocan un marcador de distrito asegurado de su tablero de jugador en distrito asegurado y puntúan 5 puntos de acuerdo con la tabla.



8. Refrescar mano

En sentido horario, comenzando con el jugador inicial, cada uno revisa si puede refrescar tu mano. Solo puedes refrescarla si tienes 4 cartas o menos en mano. (Si has desbloqueado el marcador 0-6 y lo has colocado encima del hueco 0-4 de tu tablero de jugador, puedes refrescar con 6 o menos).

Si decides refrescar, primero devuelve a tu mano todas las cartas del hueco en la parte inferior de tu tablero que tenga más cartas. (si hubiera un empate para la mayoría de cartas, elige el hueco que quieras). A continuación, y solo si has devuelto cartas a tu mano, puedes realizar cualquier acción de checklist desbloqueada y/o un plan de contingencia en tu zona de checklist. Puedes realizarlas en cualquier orden, pero de una en una. (Ver la página 16 para los detalles de todas las acciones de checklist).

Después de que cada jugador haya finalizado con la fase 8, comienza una nueva ronda. El marcador de jugador inicial se pasa al siguiente jugador en sentido horario. Si fue la última ronda de juego, muévelo a la puntuación final.

Ejemplo: Refrescar mano

Martin solo tiene 3 cartas en su mano en la fase 8, así que puede refrescar su mano. Decide hacerlo. Su segundo hueco tiene 4 cartas, el que más tiene de los huecos. Por lo que devuelve esas 4 cartas a su mano y realiza una de sus acciones de checklist.



Final de partida y puntuación final

Cuando el mazo de Robo se acaba, se dispara el Final de partida. Si fuera necesario, rellena el resto del muestrario con cartas del mazo de Reserva (ver preparación, página 4). Termina esta ronda y juega una más. Después de la ronda final, realiza la puntuación final.

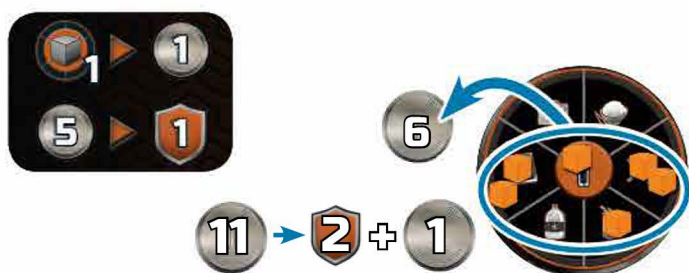
Cada jugador puntúa de la siguiente manera:

- Primero vende todos tus recursos del rondel por 1 Moneda cada uno, sin importar el tipo. A continuación, cambia 5 Monedas por 1 punto, todos los que puedas.
- Puntúa las losetas de exploración bocarriba que tengas, de acuerdo con la tabla en la parte superior derecha del tablero.
- Cada carta en tu mano y en tus huecos puntúan los puntos indicados en la parte superior derecha. No consigues nada de las cartas en los huecos de objetivos u hospital.

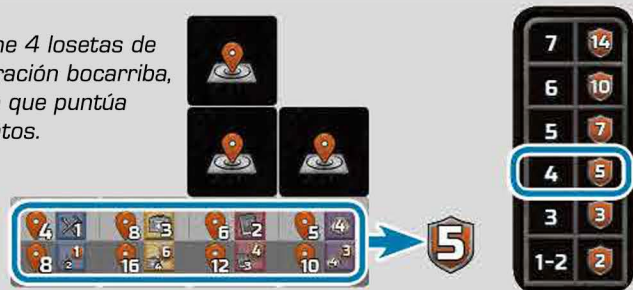
El jugador con la máxima puntuación gana. En caso de empate, gana el jugador con más Monedas. Si el empate persiste, la victoria se comparte.

Ejemplo: Puntuación final

- A** Peter vende sus 6 cubos del rondel por 1 Moneda cada uno. Ahora, tiene 11 Monedas y los cambia por puntos en un valor de 5 a 1. Significa que puntúa 2 puntos y le sobra 1 Moneda para romper el empate.



- B** Tiene 4 losetas de exploración bocarriba, por lo que puntúa 5 puntos.



- C** Finalmente, puntúa las cartas de su mano y de sus huecos.



Colección de cartas

Cartas de especialista de los jugadores



Líder

Recibe 1 batería (colocando un cubo de tu suministro en el centro del rondel).

Realiza una de tus acciones de checklist desbloqueadas. Ver la página 16 para detalles de las acciones.



Explorador

Paga 1 gasolina o 1 libro para coger 1 ficha de GPS de la reserva.

Coge 2 Monedas del banco.



Mecánico

Coge 3 Monedas del banco. Entonces, puedes pagar 1 herramienta para coger otras 3.



Médico

Paga 1 pack médico para añadir una carta de tu hospital a tu mano y puntúa los puntos indicados en la esquina superior derecha de la carta.

Tu Médico no tiene icono de búsqueda y no puede usarse como parte de un equipo de exploración. Así que no puede acabar en el hospital.

Cartas de especialista del mazo de robo



Coge 5 Monedas del banco. Después revela tu mano y coge 1 Moneda del banco por cada icono de búsqueda en esta.



Coge el número superior en Monedas del banco. Entonces, puedes pagar 1 herramienta para coger el segundo número en Monedas.



Paga 1 comida para colocar 1 cubo en el mapa de acuerdo con las reglas de la página 10.



Paga 1 gasolina o 1 libro para coger 1 ficha GPS de la reserva. Alternativamente, pagas 1 gasolina y 1 libro para coger 2 fichas GPS de la reserva.



Paga 3/4 Monedas para coger 3 recursos de cualquier tipo (ya sean libros, agua, gasolina, herramientas, comida o packs médicos).



Puntúa 2 puntos. Entonces, puedes pagar 1 herramienta para puntuar 2 más.

Acciones de checklist y planes de contingencia

Acciones de checklist en planes de contingencia

La acción de checklist de una carta se considera desbloqueada si la carta está en la zona de checklist a la izquierda de tu tablero. Esta puede activarse durante la fase 8 (pero solo si has refrescado tu mano, ver página 14) o con la ayuda de tu Líder durante la fase 2 (ver Líder, página 15):



Cuando la actives, recibes 1 recurso del tipo indicado. (Una vez por activación).



Cuando la actives, gasta 1 de los recursos indicados antes de la flecha para los recursos de después. (Una vez por activación).



Cuando la actives, gasta 2 Monedas por 1 batería. (Una vez por activación).



Cuando la actives, coge 3 Monedas del banco. (Una vez por activación).



Cuando la actives, gasta 1 recurso de los indicados antes de la flecha para puntuar 3 puntos. (Una vez por activación).

Acciones de checklist del tablero de jugador

Una acción de checklist de tu tablero se considera desbloqueada si no tiene marcador de distrito asegurado encima. Solo las acciones desbloqueadas pueden activarse durante la fase 8 (ver página 14) o con la ayuda de tu Líder (ver página 15):



Cuando la actives, gasta 1 libro para coger 1 GPS de la reserva. (Una vez por activación).

Cuando la actives, gasta 1 gasolina para coger 1 ficha de transporte de la reserva. (Una vez por activación).

Cuando la actives, gasta 1 herramienta para coger 3 Monedas del banco. (Una vez por activación).

Cuando la actives, gasta 1 pack medico por 1 batería. (Una vez por activación).

Cuando la actives, gasta 4 Monedas para puntuar 2 puntos. (Una vez por activación).

Otros planes de contingencia

Los siguientes planes de contingencia te otorgan efectos permanentes en la fase de exploración o en la de limpieza, siempre que estén en tu zona de checklist:



Tienes 1 icono de búsqueda permanente, el cual puedes añadir a tu total cuando explores.



Incrementa el valor de búsqueda por cada una de tus fichas de GPS en 1.



En cada fase 6 (Limpieza), puedes gastar 2 comidas por 4 puntos, tantas veces como quieras.



En cada fase 6 (Limpieza), puedes gastar 2 aguas por 7 Monedas del banco, tantas veces como quieras.

Campaña y solitario

¡El caos descende sobre Hong Kong! ¿Cómo de preparado estas para el Blackout?!

Esta sección contiene las reglas para jugar una serie de partidas en campaña. Puedes jugar la campaña en solitario y apuntar tu puntuación.

Las reglas de esta sección tienen prioridad si entran en conflicto con las reglas de las secciones previas.

La campaña tiene 5 capítulos. Modifica la preparación de acuerdo con las reglas del capítulo en si como se describe a continuación en los cuadros azules en esta página. Empieza la campaña por el capítulo 1. Al final de cada partida de campaña, anota el número de flores que hayas obtenido. Cuando completes la campaña, suma el total de flores para ver cómo has manejado la crisis (ver el cuadro blanco a continuación).

Reglas de los planes de emergencia en una campaña

En partidas de campaña, coloca los planes de Emergencia nombrados en la preparación del capítulo al lado del tablero de juego (en vez de en tu tablero).

Todos los objetivos están disponibles para todos desde el inicio. Pero si hay más de 1 plan de Emergencia (como en el caso de 3 y 4 jugadores), cada jugador solo puede completar los objetivos de una de ellas. Cuando un jugador complete el primer objetivo de un plan de Emergencia, se vincula a ese plan. Varios jugadores pueden completar los mismos objetivos y obtener las mismas recompensas, incluso si otro jugador los ha completado antes. Siempre que completes un objetivo, colócale un cubo para marcar que no puedes hacerlo de nuevo.

Además, los planes de Emergencia no tienen efecto por completar durante las campañas y siempre permanecen al lado del tablero de juego. Ej. Nunca las añades a la zona de checklist y nunca colocaras un cubo en el mapa por completarla.



Reglas añadidas a la campaña

Modifica las reglas como se indica para el solitario:

Usa el marcador de jugador inicial para marcar la fase en la que estas.

Añade la siguiente regla a la fase 5 (Nuevos objetivos):

Si no compras una carta en esta fase, elimina la carta más a la derecha de la fila superior. Rellena la fila como se explica en la página 13, si fuera necesario.

Añade esta condición de victoria a cada capítulo:

Puntúa los puntos necesarios para conseguir . Si pierdes, reinicia este capítulo con 2 Monedas más que antes. (Ejemplo: Después de 2 derrotas, empiezas con 8 Monedas).

En una partida de 2 a 4 jugadores, solo modifica la puntuación final como sigue:

Ganas si tienes la mayor puntuación y has completado las condiciones de victoria del capítulo.

En caso de empate, gana el jugador con más Monedas.

Puntuación de campaña

- 15 ✿ ¡Puntuación perfecta! Eres el primero en conseguir la Medalla del Gran Bauhinia de Hong Kong.
- 12+ ✿ Muy bien. La gente de Hong Kong nunca olvidara como te pusiste de su lado.
- 10+ ✿ Bien. El manejo de la crisis ayudo a paliar un gran dolor.
- 5+ ✿ ¡Al menos lo has hecho! Ha pasado lo peor:
Pero es un fino velo el que separa el civismo del barbarismo en estos tiempos.

Capítulo 1 – 48 horas tras el Blackout

La gente se reúne en las calles. Al continuar sin energía eléctrica en Hong Kong, cada vez es más difícil vivir con normalidad.

Modifica la preparación de la siguiente manera:

En el paso 6, el tamaño del mazo de Reserva será:

- 1 jugador: 33 cartas.
- 2 jugadores: 24 cartas.
- 3 jugadores: 18 cartas.
- 4 jugadores: 12 cartas.

Coloca los planes de Emergencia al lado del tablero de juego en el paso 16:

- 1 y 2 jugadores: Plan de Emergencia A.
- 3 y 4 jugadores: Planes de Emergencia A y D.

Condición de victoria:

- Tener un cubo en todos los objetivos de un plan de Emergencia.
- Tener una puntuación final de al menos:
 - 60 puntos para conseguir ✿.
 - 75 puntos para conseguir ✿✿.
 - 90 puntos para conseguir ✿✿✿.

Capítulo 2 – 72 horas

Debes asegurar el convoy de comida que atraviesa la ruta de los centros de crisis B y C.

Modifica la preparación de la siguiente manera:

En el paso 6, el tamaño del mazo de Reserva será:

- 1 jugador: 48 cartas.
- 2 jugadores: 42 cartas.
- 3 jugadores: 39 cartas.
- 4 jugadores: 36 cartas.

Coloca los planes de Emergencia al lado del tablero de juego en el paso 16:

- 1 y 2 jugadores: Plan de Emergencia B.
- 3 y 4 jugadores: Planes de Emergencia B y C.

Condición de victoria:

- Tener un cubo en, al menos, 2 objetivos de un plan de Emergencia.
- Tener una puntuación final de al menos:
 - 35 puntos para conseguir ✿.
 - 50 puntos para conseguir ✿✿.
 - 65 puntos para conseguir ✿✿✿.

Capítulo 3 – 80 horas

La situación empeora en el distrito central. Las multitudes se juntan y tratan de buscar un cabeza de turco. Asegura el distrito central.

Modifica la preparación de la siguiente manera:

En el paso 6, el tamaño del mazo de Reserva será:

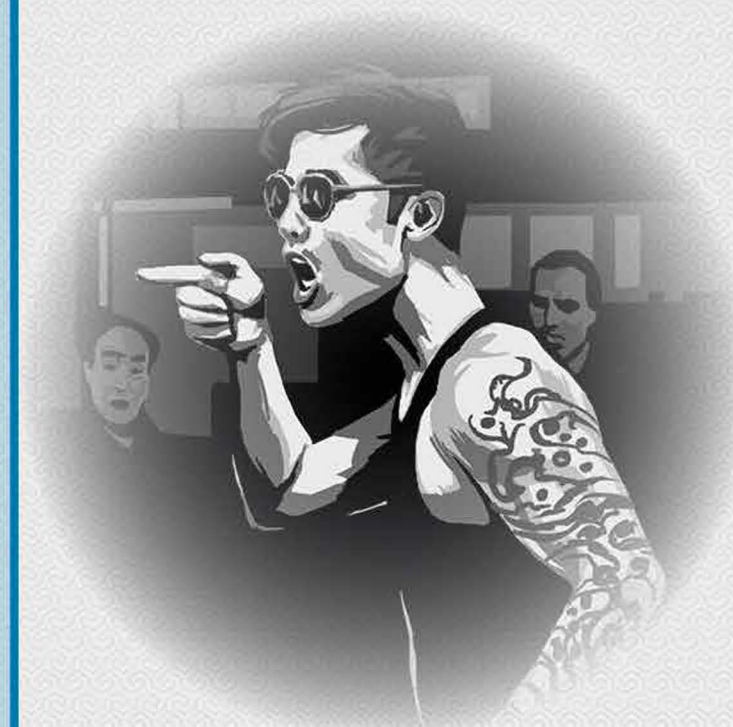
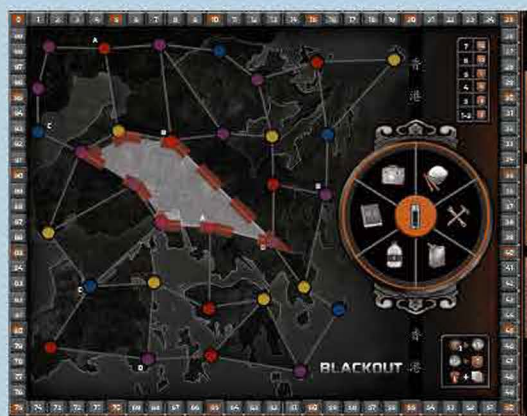
- 1 jugador: 33 cartas.
- 2 jugadores: 24 cartas.
- 3 jugadores: 18 cartas.
- 4 jugadores: 12 cartas.

Coloca los planes de Emergencia al lado del tablero de juego en el paso 16:

- 1 y 2 jugadores: Plan de Emergencia B.
- 3 y 4 jugadores: Planes de Emergencia B y D.

Condición de victoria:

- Tener un cubo en, al menos, 2 objetivos de un plan de Emergencia.
- Tener, al menos, 4 cubos en localizaciones adyacentes al distrito indicado a la derecha.
- Tener una puntuación final de al menos:
 - 65 puntos para conseguir ✿.
 - 85 puntos para conseguir ✿✿.
 - 105 puntos para conseguir ✿✿✿.



Capítulo 4 – 96 horas

Nuestra fuerza de voluntarios está sufriendo por hambre y lesiones, necesitamos reclutar nuevos ayudantes.

Modifica la preparación de la siguiente manera:

En el paso 6, el tamaño del mazo de Reserva será:

- 1 jugador: 39 cartas.
- 2 jugadores: 30 cartas.
- 3 jugadores: 24 cartas.
- 4 jugadores: 18 cartas.

Coloca los planes de Emergencia al lado del tablero de juego en el paso 16:

- 1 y 2 jugadores: Plan de Emergencia C.
- 3 y 4 jugadores: Planes de Emergencia A y C.

Condición de victoria:

- Tener un cubo en, al menos, 2 objetivos de un plan de Emergencia.
- Tener, al menos, 4 cubos en localizaciones rojas.
- Tener una puntuación final de al menos:
 - 65 puntos para conseguir ✨.
 - 80 puntos para conseguir ✨✨.
 - 95 puntos para conseguir ✨✨✨.



Capítulo 5 – Al final de la semana 1

¡Al final de la semana Uno del Blackout, Hong Kong necesita algo de orden de nuevo!

Modifica la preparación de la siguiente manera:

En el paso 6, el tamaño del mazo de Reserva será:

- 1 jugador: 27 cartas.
- 2 jugadores: 18 cartas.
- 3 jugadores: 9 cartas.
- 4 jugadores: 0 cartas. (Nota: Si el mazo se agota, las filas del muestrario no se rellenan para el resto de la partida).

Coloca los planes de Emergencia al lado del tablero de juego en el paso 16:

- 1 y 2 jugadores: Plan de Emergencia D.
- 3 y 4 jugadores: Planes de Emergencia B y D.

Condición de victoria:

- Tener un cubo en, al menos, 2 objetivos de un plan de Emergencia.
- Haber completado ambos objetivos de Restauración de energía en tu tablero de jugador (ver página 11).
- Tener una puntuación final de al menos:
 - 105 puntos para conseguir ✨.
 - 125 puntos para conseguir ✨✨.
 - 145 puntos para conseguir ✨✨✨.



Credits

AUTHOR: Alexander Pfister
PRODUCER: Sophie Gravel
EDITOR: Philippe Schmit
GAME DEVELOPMENT: Peter Eggert,
Viktor Kobilke,
Philippe Schmit
ILLUSTRATIONS: Chris Quilliams
GRAPHIC DESIGN: Karla Ron,
Marie-Ève Joly
RULES REVISION: Neil Crowley
Traducción: Álvaro "enede" Ordóñez
Development by: © 2018 Plan B Games

Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70,
21077 Hamburg,
Germany
Eggertspiele is a brand of Plan B Games Europe GmbH.



No part of this product may be reproduced
without specific permission.

Retain this information for your records

www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

Made in Germany