

Buenos Aires, 1983.

Traeme otro feca, pibe — deslizó en una bocanada de humo —. Bueno, los cité en este bodegón de mala muerte para maquinar la que se viene. Les tengo un plan tan redondo que se van a quedar fríos. ¡Igual les digo, eh! no es por la guita. Hay algo en estas obras... algo que va más allá de lo material. Es una atracción indescriptible, casi como un metejón inevitable. Pero bueno, yo ya estoy fané para estos ruedos, y no me fío de mi pulso... así que les voy a garpar para que me traigan la cuestión. Ahora escuchan bien, porque éste es mi último golpe y va a hacer que hasta el mismísimo lunfardo se quede sin palabras.



1-8



15-30'



7+ años

RESUMEN

En Cleptómano vas a intentar **robar** la mayor cantidad posible de **pinturas y reliquias** en un museo de arte **usando tus dedos** para eludir el sistema de seguridad, compuesto por una serie de rayos láser, un guardia y un temporizador. Las piezas robadas otorgan distintos puntajes y depende de vos llevarte el mayor botín.

Entrar y salir... ¿Te parece un trabajo fácil?

COMPONENTES

2 Paredes



— 4 Soportes de pared



5 Rayos láser

1 Ficha de Guardia



1 Linterna



2 Pinturas*



3 Reliquias

1 Galería del museo (base de la caja)



1 Mataburro

Es necesario usar un temporizador durante el juego.

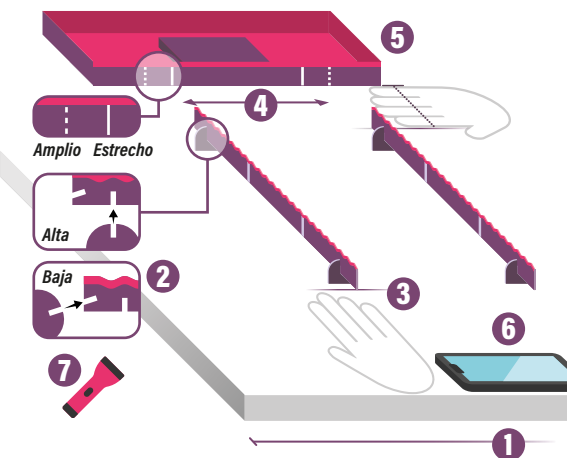
**Esta caja contiene 2 pinturas aleatorias de edición limitada.*

OBJETIVO

Ganar 2 rondas antes que el resto.

PREPARACIÓN

- 1 Elegí un lado de la mesa para armar el museo. Los participantes jugarán ubicándose, por turnos, en la misma **zona de juego**.
- 2 Poné los soportes en los encastrés de las paredes, regulando la altura de las mismas a gusto.
- 3 Poné las paredes del museo paralelas entre sí formando un pasillo cuyo comienzo quede a un largo de una mano de distancia del borde de la mesa. El espacio entre el pasillo y el borde de la mesa será la **entrada del museo**.
- 4 Poné la base de la caja al final del pasillo, a un ancho de una mano de distancia y perpendicular al mismo, con el láser impreso en ella de frente a la zona de juego. Ésta será la **galería del museo**.
- 5 Ajustá la distancia entre las paredes según el nivel de dificultad elegido (pág. 8), guiándote con las líneas de la galería.
- 6 Buscá un dispositivo apto para usar de temporizador y colocalo junto al borde de la mesa.
- 7 Quien tenga manos más grandes roba primero y es quien elige, antes de comenzar la primera ronda, a cualquier otra persona para que sea **guardia de turno**, entregándole la linterna de guardia. Quien cumpla este rol debe **configurar el sistema de seguridad** del museo y colocar las **piezas del botín** (además de tener su oportunidad para robarlo).



Recomendamos jugar de pie para una mayor libertad de movimiento y maniobra.

SISTEMA DE SEGURIDAD

El sistema de seguridad del museo consiste en una serie de obstáculos a superar para poder hacerte con el botín. Cada elemento que lo conforma tiene sus propias reglas y opciones de configuración:

Temporizador

Usá un temporizador para definir la duración de cada turno según el nivel de dificultad deseado (pág. 8).

Dejalo junto al borde de la mesa, al alcance del ladrón.

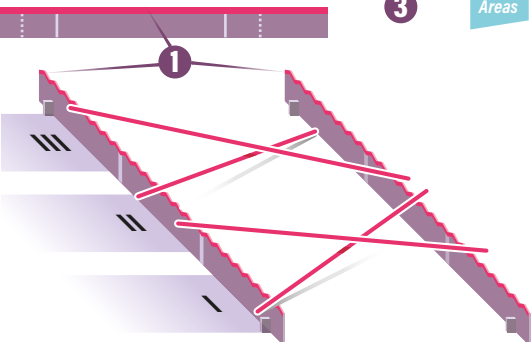
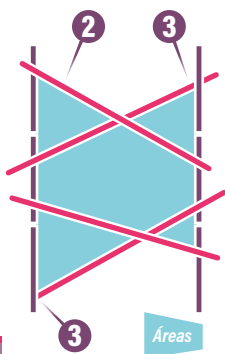
Rayos láser

En el museo hay 3 láseres fijos, impresos: uno en cada pared del pasillo y otro en la galería delante de las pinturas ❶. Éstos estarán en todas las partidas en la misma ubicación.

El resto de rayos láser a agregar (de 3 a 5, según el nivel de dificultad elegido en la página 8) los configurará quien sea guardia de turno según las siguientes reglas:

- Cada láser debe apoyarse sobre ambas paredes ❷, o bien tener uno de sus extremos sobre una pared y el otro en la mesa, en contacto con la otra pared o por debajo de ella ❸, pudiendo así cruzarse por debajo de otro láser.
- Para 3/4/5 láseres en juego debe haber, respectivamente, 1/2/2 extremos apoyados en la mesa.
- Los **láseres agregados nunca** deben tocarse entre sí.
- Cada pared está dividida en **3 zonas** (I , II , III). **Nunca** puede haber más de 2 extremos de láseres en una misma zona de una pared.

Al colocar los rayos láser se crean **áreas** entre éstos y las paredes del pasillo, en las que luego vas a colocar reliquias, probablemente teniendo que corregir la posición de algún láser para ello. No te preocupes por esto por ahora.



PIEZAS DEL BOTÍN

Una vez configurado el sistema de seguridad, quien sea guardia debe colocar el botín en el museo.

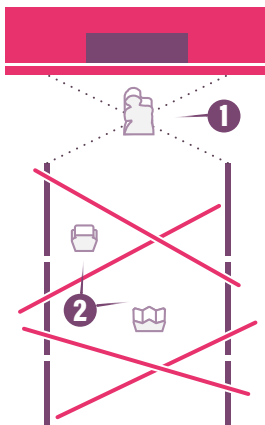
Pinturas

Colocá ambas pinturas, una horizontal y la otra vertical, en la tarima dentro de la galería del museo.

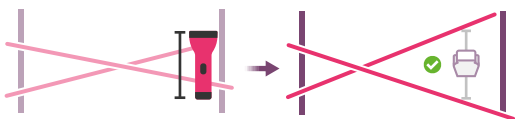


Reliquias

- Trazá una x imaginaria entre el final del pasillo y el comienzo de la galería del museo y colocá una reliquia en el centro **1**.
- Las otras dos reliquias **2** deben ubicarse en las áreas de mayor tamaño entre las paredes.
- Quien sea guardia debe asegurarse de que el espacio más amplio dentro de un área que deba contener una reliquia tenga como mínimo el largo de una linterna, usando a ésta para medirlo y verificarlo; y, en caso de haberse generado áreas muy pequeñas, debe reconfigurar la posición de uno o más láseres.



Las reliquias deben colocarse erguidas.

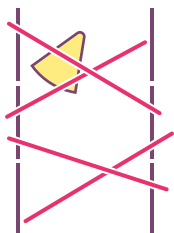


- Nunca puede haber más de una reliquia por área.
- Cada reliquia debe ubicarse en el centro del área que ocupe, separada de cualquier otro componente (láser, pared o guardia) una distancia mínima igual a su tamaño.

Guardia

La ficha de guardia es el último elemento a incluir para terminar de configurar el sistema de seguridad, y debe colocarse cumpliendo con las siguientes reglas:

- Debe ubicarse en cualquier sector del pasillo del museo (podés ayudarte empujándola con tu linterna o con un láser que no esté en juego).
- Puede reubicarse al comienzo de cada turno por quien sea guardia, menos durante su propio turno.



CÓMO JUGAR

Una partida de Cleptómano se juega en rondas sucesivas en cada una de las cuales cada participante tendrá un turno, equivalente a un intento de robo. Comenzará quien tenga manos más grandes y, al final de cada turno, quien acaba de jugar decidirá quién continúa, hasta que acabe la ronda.

Una vez que alguien haya conseguido ganar dos rondas, la partida habrá terminado.

TU TURNO

Elegí tu mano hábil para entrar al museo y demostrar con destreza (¿o torpeza?) cómo hacerse con el botín, mientras el resto de malvivientes te observan esperando que cometas el más mínimo error.

Cada vez que se hable de "mano" o "dedos", será en referencia a la mano elegida para jugar. **La otra mano queda totalmente inhabilitada durante tu turno**, no pudiendo formar parte de la acción en modo alguno.

Seguí las reglas y evitá que te descubran:

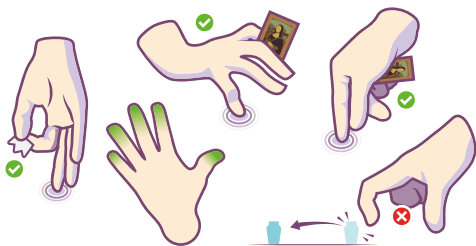
Caminar

- Usá cualesquiera de tus dedos, menos el pulgar, para caminar por el pasillo.
- Siempre debe haber al menos 1 dedo **fijo** sobre la mesa: tu mano **nunca** puede quedar suspendida en el aire ni deslizarse sobre la mesa.
- Podés dar cuantos pasos desees en cualquiera de las áreas del pasillo en cualquier dirección.
- No podés caminar ni apoyarte en la galería del museo.



Robar

- Usá cualesquiera de tus dedos (sí, tu pulgar también) para robar una pieza del botín, teniendo siempre al menos un dedo fijo sobre la mesa.
- Podés guardar una pieza usando la palma de tu mano y tus dedos para sujetarla.
- Sólo podés robar una pieza a la vez (pintura o reliquia).
- Debés robar al menos una pintura antes de poder comenzar a robar reliquias.
- Las reliquias deben robarse en orden, comenzando por la más cercana a la galería y finalizando por la más cercana a la entrada del museo. Frente a la duda, el jugador puede elegir en qué orden robarlas.
- Caminá con cada pieza hasta la puerta del museo, dejándola ahí para formar tu botín.
- Las piezas no pueden ser "pateadas" o empujadas con los dedos para sacarlas del museo ni para cambiarlas de lugar. ¿Qué clase de bárbaro haría eso?



PENALIZACIONES

Temporizador

En tu turno podrás salir del museo con tu botín, dejarlo, y volver a entrar por más, cuantas veces quieras, durante el tiempo establecido. Pero ¡ojo!, si el tiempo se termina y aún estás dentro del museo, perdés todo el botín que hubieras logrado sacar. ¡Te atraparon!

Rayos láser y guardia

Si tocás un láser o la ficha de guardia con cualquier parte de tu mano o con una pieza que transportes, recibirás una penalización, según se explica a continuación:

- Cada vez que toques un láser perdés 1 punto.
- Tu turno se acaba inmediatamente y perdés todo el botín que hubieras obtenido si:
 - Tocás 3 veces los láseres.
 - Descolocás uno o más láseres, es decir, los sacas de su lugar.
 - Tocás la ficha de guardia.

Reliquias

Si tumbás una reliquia o la dejás caer de tu mano estando dentro del museo, ya no podrá ser robada ni otorgará puntos. *Bien hecho, la rompiste.*

FIN DE TURNO Y PUNTUACIÓN

¡Alto ahí!

Si te atrapan con las manos en la masa (por tocar al guardia, tocar 3 láseres o descolocar alguno de ellos, o no salir a tiempo), **tu turno finaliza inmediatamente** y no recibís puntuación alguna. ¡A la gayola!

Robo exitoso

Si antes de que concluya el tiempo establecido para cada turno lográs salir del museo sin que te atrapen, ¡tu golpe ha sido un éxito! Recibirás **2 puntos** por cada pintura y **1 punto** por cada reliquia que hayas robado, **menos 1 punto** por cada láser que hayas tocado (**no hay puntaje negativo**). Tu turno terminó, tomá nota de tu puntuación.

Siguiente atraco

Si no finalizaste la ronda, elegí a alguien que no haya entrado durante la misma para que tenga su intento de robo (¡también puede ser quien hace de guardia!).

Antes de comenzar el turno siguiente, de ser necesario, quien esté cumpliendo el rol de guardia deberá reconfigurar el sistema de seguridad y reubicar las piezas del botín, de modo que todo quede tal como estaba antes de que comience el atraco (recordá que la ficha de guardia puede cambiarse de lugar por quien sea guardia).

FIN DE RONDA

Luego de que cada participante haya entrado al museo una vez, habrá finalizado una ronda. Se comparan entonces los puntajes anotados: la persona que haya obtenido mayor puntaje será quien gane la ronda.

En caso de empate se da por ganada la ronda a cada una de las personas empatadas. Si nadie ha logrado aún ganar dos rondas, se preparará una nueva.

Quien haya jugado el último turno en una ronda elegirá quién comenzará la próxima. A su vez, quien comience la ronda designará a quien hará de guardia (no puede cumplirse el rol de guardia dos veces seguidas).

FIN DE PARTIDA

El juego termina cuando alguien haya ganado dos rondas.

Desempate

Si dos o más personas cumplen con las condiciones de victoria en simultáneo, contarán con un intento de robo extra para cada una de ellas. Quien entre a robar elegirá entre el resto a quien oficie de guardia.

Quien logre robar una pintura en el menor tiempo posible ganará la partida.

La penalización por tocar un láser sumará 1 segundo a la marca de tiempo en lugar de restar 1 punto.

NIVELES DE DIFICULTAD

Combiná las configuraciones del sistema de seguridad para conseguir distintos niveles de dificultad.

	FÁCIL	NORMAL	DIFÍCIL
TEMPORIZADOR	∞	★ 60"	30"
RAYOS LÁSER	★ 3	4	5
ANCHO DE PASILLO	★ amplio		estrecho

★ Recomendación para primeras partidas.

Rompé las reglas y sentite libre de crear tus propios niveles, variando el tiempo y quitando o agregando elementos (inclusive externos al contenido del juego). Por ejemplo, podés poner un chocolate en lugar de las pinturas: ¡quien logre el mayor puntaje se lo morfa!

ROBO SOLITARIO

Armá tu sistema de seguridad y conseguí el botín en un único intento. El nivel de dificultad y el puntaje obtenido determinarán tu título delictivo.

1°		TEMPORIZADOR		
RAYOS LÁSER		∞	60"	30"
	3	"Aficionadx..."	"Maestría..."	"Profesional..."
	4	"Maestría..."	"Profesional..."	"Especialista..."
PUNTAJE	5	"Profesional..."	"Especialista..."	"Leyenda..."
	2°			
	3°			
	Puntos			
	1-2	"...en hurtos..."		
	3-4	"...en robos..."		
	5-6	"...en atracos..."		
	7	"...en golpes..."		
	PASILLO			
		"...de alto riesgo."		
	⋮	"...imposibles."		

Ej: 60", 5 rayos láser, 4 pts. y pasillo amplio: **"Especialista en robos de alto riesgo."**

Diseño de juego y gráficos por **Julián Tunni**

Desarrollo por **Aibel Nassif** y **Julián Tunni**

Edición de reglamento por **Laura Carballido Delloro**

Gracias a **Luis Olcese** por revisar el reglamento y a **Cami Ferfiel** por encontrar el mejor nombre para este juego.

Contiene reinterpretaciones artísticas de pinturas históricas.

No imitan las obras originales, solo las reinterpretan creativamente.

Contacto, info y más juegos en www.SuperNoob.Games

TESTEADO EN

**SUPER
NOOB**
GAMES

Super Noob Games © 2024
Todos los derechos reservados
Industria Argentina

