

MIDNIGHT EXCHANGE™



Reglas



blue orange
Hot Games Cool Planet



**Wilfried Fort
Marie Fort
Sylvain Aublin**

Introducción

Como el ladrón experimentado que eres, saldrás a robar una noche más en las mansiones más lujosas de la ciudad para cambiar luego tu botín en el mercado negro y hacer crecer tu preciada colección. Pero te han llegado rumores de que tus principales rivales van detrás de ti pisándote los talones. ¿Serás el primero en robar las piezas más codiciadas y conseguir así ser el coleccionista más prestigioso?

Contenido

- ✦ 4 tableros de identidad
- ✦ 4 tableros de mercado negro
- ✦ 4 fichas de fuga
- ✦ 54 fichas de ubicación
- ✦ 24 cartas de prestigio
- ✦ 60 fichas de obras de arte
- ✦ 1 bolsa de tela

Objetivo del juego

Robar el mejor botín para intercambiarlo en el mercado negro por suntuosas obras de arte para aumentar tu colección y ganar el máximo número de puntos de prestigio.

Preparación

- 1 Cada jugador escoge un personaje y coge el tablero correspondiente **A**.
- 2 Repartid todas las fichas de ubicación boca arriba por el centro de la mesa **B**. Las fichas no pueden taparse entre ellas ni siquiera por los bordes.
- 3 Tomad tantas fichas de fuga como número de jugadores sois y colocadlas entre las fichas de ubicación **C**.
 - > Para una partida de 2 jugadores, se utilizan las fichas de fuga 1 y 2.
 - > Para una partida de 3 jugadores, se utilizan las fichas de fuga 1, 2 y 3.
 - > Para una partida de 4 jugadores, se utilizan todas las fichas de fuga.

En las partidas de menos de 4 jugadores se devuelven a la caja del juego las fichas de fuga no utilizadas.

- 4 Sin darles la vuelta, removed y mezclad las fichas de ubicación y las fichas de fuga en el centro de la mesa.
- 5 Colocad sobre la mesa tantos tableros de mercado negro como número de jugadores sois por el lado que queráis **D**. Si jugáis menos de 4 jugadores devolved los tableros sobrantes a la caja de juego. En este caso puede ocurrir que durante esa partida algunos botines no se puedan intercambiar en el mercado negro.
- 6 Meted todas las fichas de obras de arte en la bolsa de ropa y mezcladlas **E**.
- 7 Robad al azar tantas fichas de obras de arte como sean necesarias para completar cada una de las casillas de los diferentes tableros de mercado negro teniendo en cuenta que solo puede haber una ficha en cada casilla. **F**
- 8 Mezclad todas las cartas de prestigio y ponedlas boca abajo formando una pila al lado de los tableros de mercado negro **G**.
- 9 Colocad boca arriba tantas cartas de prestigio como sean necesarias para llenar cada uno de los espacios de los tableros de mercado negro que están en juego **H**. Atención, tened en cuenta que en uno de los espacios van dos cartas y hay que colocarlas una sobre la otra.

Ejemplo de preparación para 4 jugadores



Cómo Jugar

En el transcurso de sucesivas rondas, actuaréis como los ladrones experimentados que sois, llevaréis a cabo diversos robos y cambiaréis vuestro preciado botín por obras de arte en el mercado negro. Cada ronda consta de tres fases:

- 1) Robo
- 2) Fin del robo
- 3) Intercambios

Durante las fases de robo y fin del robo todos los jugadores juegan a la vez.

1) Robo

El ladrón más joven anuncia el inicio de la partida diciendo en voz alta: "¡A robar!". A partir de ese momento, todos los jugadores buscan al mismo tiempo entre las fichas de ubicación situadas en el centro de la mesa girándolas para ver y robar el botín que se esconden en su anverso. Cada jugador almacena las fichas que robe en su tablero de identidad.

Reglas de Robo

- ✦ Se roba con una sola mano, cada jugador ha de tener la otra mano cerca de su tablero de identidad.
- ✦ Cada ladrón puede escoger qué botín quiere robar. Cuando un jugador encuentra un botín que le interesa, lo coloca en una de las casillas libres de su tablero de identidad. Si encuentra un botín que no le interesa puede dejarlo de nuevo en la mesa boca abajo entre las fichas de ubicación. Atención: las fichas no pueden taparse entre ellas.

✦ El jugador ha de colocar cada uno de los botines robados en las casillas libres de su tablero de identidad. Cada jugador puede coger un máximo de 6 fichas de ubicación por ronda. Se puede robar más de una ficha del mismo tipo de botín a excepción de las llaves. Solo se puede coger una sola llave de hierro y una sola llave de latón en cada fase de robo.

✦ Atención, cuando se inicia el robo, los jugadores solo tienen acceso al garaje azul que está entreabierto y no pueden robar aún ni en el despacho (fichas moradas), ni la caja fuerte (fichas naranjas).



✦ Llave de hierro

Para poder robar dentro del despacho (fichas moradas), el jugador ha de conseguir antes una de las llaves de hierro que se encuentran en el garaje azul. Una vez que un jugador consigue la llave de hierro la coloca en una casilla libre de su tablero de identidad y ahora sí este jugador puede robar en el despacho (fichas moradas).



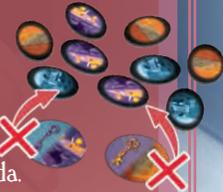
✦ Llave de latón

De la misma manera, para poder acceder a la caja fuerte (fichas naranjas), el jugador ha de conseguir una de las llaves de latón escondidas en el despacho (fichas moradas). Una vez que el jugador consigue una llave de latón la coloca en una casilla libre de su tablero y puede acceder a la caja fuerte (fichas naranjas).



✦ Mientras dura la fase de robo, los jugadores pueden devolver, si quieren, uno o varios de los botines cogidos anteriormente. Para realizar esta acción, el jugador puede coger las fichas de ubicación de su tablero de identidad que ya no quiera y devolverlas al centro de la mesa poniéndolas boca abajo (de forma que no se vea el botín) y sin tapar a ninguna otra ficha.

Sin embargo, no se puede devolver una llave ya sea de hierro o de latón. Una vez el jugador coloca una ficha de llave en su tablero de identidad esta permanecerá allí hasta el final de la ronda.



2) Fin del robo

En el momento en que un jugador esté satisfecho con las 6 fichas de botín que tiene en su tablero de identidad puede finalizar su búsqueda cogiendo la ficha de fuga de menor valor de entre las estén disponibles. La coloca frente a su tablero y anuncia en voz alta el número indicado en la ficha.

«¡Uno!»



Al mismo tiempo, el resto de jugadores pueden continuar buscando botines o parar de buscar si están satisfechos con las 6 fichas de botín que han conseguido. En el momento que ya estén contentos con sus fichas, toman la ficha de fuga con el número más bajo entre las disponibles y la colocan delante de su tablero anunciando en voz alta el número correspondiente.

La fase de robo finaliza cuando solo queda una ficha de fuga sobre la mesa. El último jugador que está todavía buscando, ha de parar y tomar la última ficha de fuga aunque no haya podido conseguir los 6 botines.

Ejemplo: En una partida de 4 jugadores, el fin del robo se activa a partir del momento en el que un jugador toma la ficha de fuga número 3 y lo anuncia en voz alta. El cuarto y último jugador ha de parar su búsqueda y tomar la última ficha de fuga disponible.



3) Intercambios

Una vez todos los jugadores han finalizado la fase de robo, es el momento de ir al mercado negro para intercambiar el botín conseguido. A continuación, en el orden creciente de las fichas de fuga cogidas, cada jugador en su turno podrá ir al mercado negro para realizar un primer intercambio con el vendedor.

Reglas de intercambio

Para realizar un intercambio, un jugador puede realizar, a su elección, una de las dos acciones siguientes:

✦ El jugador elige uno de los tableros de mercado negro y paga el coste que figura en la parte superior izquierda del tablero con las obras que ha robado. Para ello, el jugador coge de su tablero de identidad las piezas mostradas en el tablero de mercado negro y los coloca, con la cara de ubicación boca arriba, entre las fichas de ubicación que se encuentran en el centro de la mesa.

A cambio, coge una de las cartas de prestigio o una de las obras de arte que se encuentran en el tablero de mercado negro elegido.

Ejemplo: en este mercado negro, el jugador ha de pagar con un fajo de billetes y un lingote de oro. Si quiere comprar en él, debe coger estos dos botines de su tablero de identidad y devolverlos, con el lado de ubicación hacia arriba, en el centro de la mesa. A cambio, puede coger una de las 4 fichas de obra de arte o una de las tres cartas de prestigio que tiene el vendedor.



Importante: una de las casillas de los mercados negros tiene 2 cartas de prestigio, una sobre la otra. En este caso particular, el jugador coge las dos cartas.

O en vez de comprar en el mercado negro, el jugador puede:

✦ **Cambiar uno de los bolsos de cuero que ha conseguido en el robo.** En este caso, el jugador coge de su tablero de identidad una ficha de bolso de cuero y la vuelve a colocar, con la cara de ubicación boca arriba, entre las fichas de ubicación que se encuentran en el centro de la mesa.



A cambio, el jugador podrá sacar al azar una obra de arte de la bolsa de ropa. Una vez hecho, muestra el preciado objeto y lo coloca donde él decida:

> Sobre su tablero de identidad para utilizarlo más adelante.

> Sobre una de sus cartas de colección anteriormente adquiridas: ver **cartas de prestigio**.



Caso particular: si un jugador decide robar una ficha de obra de arte de la bolsa y no quedan fichas, el jugador no podrá robar y simplemente devolverá la ficha de bolso de cuero a la zona de juego.

Si esto sucede, se desencadena el final del juego que tendrá lugar después de que termine la fase final de intercambios: ver **Fin de la partida**.

✦ Una vez todos los jugadores que pueden han realizado un primer intercambio en el mercado negro, empieza un nuevo turno de intercambios que se desarrolla de la misma manera, siguiendo el mismo orden creciente de las fichas de fuga.

✦ Si un jugador no puede realizar ningún intercambio le pasa el turno.

✦ La **fase de intercambios** finaliza cuando todos los jugadores han tenido la segunda oportunidad de realizar un intercambio. Con ella acaba la ronda en curso y empieza una nueva.

Prestigio de los coleccionistas

Gracias a sus intercambios en el mercado negro, los ladrones adquieren una gran diversidad de obras maestras: piezas de arte o cartas de prestigio que aumentan su fama y puntuación.



Cartas de prestigio

Pueden contener piezas únicas o colecciones a completar.



✦ **Pieza única**

(Carta sin banda de mejora)

Si un jugador consigue una carta de pieza única, la coloca boca abajo cerca de su tablero de identidad y gana 3 puntos de prestigio al final de la partida.

✦ **Colección**

(Carta con banda de mejora)

> Si un jugador coge una carta de colección la coloca boca arriba al lado de su tablero de identidad ya que esta puede ser completada con otras piezas. Si la colección no se amplía, esta carta le hace ganar 2 puntos de prestigio al final de la partida.

> Si el jugador amplía esta colección adquiriendo las obras de arte indicadas en la banda, la carta le dará el número de puntos correspondientes: ver **Fichas de obras de arte**.

Ejemplo: esta carta de prestigio es una colección. Sin mejorarla da 2 puntos de prestigio a su propietario al final de la partida. Si esta carta se completa con una ficha de manuscrito, le da 4 puntos de prestigio en vez de 2.



> Si todas las casillas de la banda de mejora de una carta se completan antes de finalizar la partida, la carta de colección se coloca boca abajo cerca del tablero de identidad del jugador. Todas las fichas de obra de arte de esta carta se devuelven a la caja de juego.

Fichas de obras de arte

Con el fin de ganar más prestigio, los jugadores pueden ampliar cada una de sus colecciones añadiendo obras de arte en la banda de mejora de sus cartas.



✦ Cuando un jugador consigue una ficha de obra de arte en el mercado negro, puede colocarlo según decida:

> Sobre su tablero de identidad para utilizarlo más tarde.

> Sobre una de sus cartas de colección anteriormente adquiridas para completarla.

✦ Cuando un jugador decide colocar una ficha de obra de arte sobre una de sus cartas de colección, ha de ponerla sobre la casilla vacía que se encuentra más abajo de la banda de mejora. Esta ficha ha de corresponderse con la obra de arte requerida en la carta. No se puede colocar una ficha diferente a la indicada. Cada ficha colocada se conserva hasta el final de la partida o hasta que se complete la colección.

Ejemplo: Un jugador decide mejorar su carta de colección de cálices. Empieza colocando su primera ficha de cáliz sobre el emplazamiento vacío situado más abajo de la banda de mejora para ganar 4 puntos de prestigio.

El jugador puede, en cualquier otro momento del juego, completar la segunda casilla con una nueva ficha de cáliz y ganar 7 puntos de prestigio en lugar de 4.

Recordad, hay que colocar un total de 2 fichas de cáliz para completar esta colección y no se puede utilizar ninguna otra obra de arte que no sea un cáliz.



✦ Cada carta de colección ha de ser completada siempre de abajo hacia arriba en orden creciente de puntos de prestigio. En el recuento final, cada colección aporta un número de puntos de prestigio igual a la cifra indicada en la casilla llena que se encuentre más arriba de la carta.

Recordad: si una carta de colección no tiene ninguna ficha de obra de arte, aporta 2 puntos de prestigio a su propietario al final de la partida.



Ejemplo: en esta carta de colección el jugador ha de completar primero el primer espacio vacío de la banda de mejora con una ficha de collar. Así esta colección le aportará al final de la partida 5 puntos de prestigio en vez de 2.



A continuación, el jugador decide ampliar esta colección y añade una ficha de reloj a la segunda casilla. Con esta nueva mejora esta carta le aporta 9 puntos en vez de 5.



Si finalmente, el jugador completa la tercera y última casilla con una ficha de cuadro, la colección le hará ganar 14 puntos de prestigio en vez de 9.



Nueva ronda

✦ Los ladrones preparan juntos una nueva ronda de la siguiente forma:

> Cada jugador coloca, en el centro de la mesa, todos sus botines no intercambiados en el mercado negro y que se encuentran todavía en su tablero de identidad. Las llaves, son también botines y como tales, han de ser igualmente colocados en el centro de la mesa.

> Se mezclan de nuevo todas las fichas teniendo en cuenta que muestren la cara de garaje, despacho o caja fuerte como en el inicio del juego. Recordad: ninguna ficha ha de taparse con otra.

> Se completan de nuevo los tableros de mercado negro con fichas de obras de arte extraídas de la bolsa de ropa y con cartas de prestigio extraídas de la pila.

> Atención: si esta preparación no desencadena el final del juego (ver Fin del juego) cada jugador coloca también su ficha de fuga entre las fichas de ubicación.

✦ A continuación empieza una nueva ronda comenzando por la fase de **robo**, seguida por la de **fin del robo** y los **intercambios**.

✦ Se sigue jugando varias rondas hasta que termine el juego.

Fin del juego

La partida finaliza cuando sucede una de las dos situaciones siguientes:

✦ **No queda ninguna ficha de obra de arte en la bolsa.**

> Si esto ocurre mientras se prepara una nueva ronda, la partida finaliza inmediatamente.

> Si esto ocurre durante una de las fases de intercambios, en el momento en el que un jugador trata de robar de la bolsa una ficha de obra de arte, este jugador no roba y solo coloca su ficha de bolso de cuero en el centro de la mesa. Los otros jugadores terminan la última fase de intercambios y así finaliza el juego.



o bien,

✦ **No quedan cartas de prestigio para completar los tableros de mercado negro durante la preparación de una nueva ronda.**



Cada jugador muestra sus cartas de prestigio boca arriba y se realiza el recuento final de puntos acumulados en los diferentes robos. Cada jugador gana:

> 1 punto de prestigio por cada ficha de obra de arte plateada (manuscrito, cáliz o estatua) que se encuentre en su tablero de identidad.

> 2 puntos de prestigio cada ficha de obra de arte dorada (collar, reloj o pintura) que se encuentre en su tablero de identidad.

> 3 puntos de prestigio por cada carta de pieza única conseguida.

> Por cada carta de colección completada, el nivel de prestigio igual a la cifra indicada en la parte superior de la banda de mejora.

> Y por cada carta de colección incompleta, el nivel de prestigio igual a la cifra indicada en la casilla más alta que haya sido completada.

> Recordad: si la banda de mejora está vacía, la carta de colección aporta 2 puntos de prestigio a su propietario.

Los bolsos de cuero no aportan ningún punto de prestigio al final de la partida.

¡El jugador con mayor número de puntos de prestigio gana la partida y obtiene el reconocimiento del resto de coleccionistas!

En caso de empate, el jugador que haya conseguido la ficha de fuga con el número más pequeño en la última ronda, gana la partida.





Ejemplo: el jugador que encarna a la ladrona lila acumula los siguientes puntos de prestigio:

- ✦ 1 punto de prestigio por la ficha plateada del cáliz y 4 puntos de prestigio por las fichas doradas del collar y del reloj que se encuentran en su tablero de identidad.
- ✦ 3 puntos de prestigio por la pieza única de la estatua del faraón.
- ✦ 5 puntos de prestigio por su colección de joyas completada.
- ✦ 11 puntos de prestigio por su colección de manuscritos completada.
- ✦ 4 puntos de prestigio por su colección incompleta de estatuas.
- ✦ 9 puntos de prestigio por su vitrina de obras de arte incompleta.

Este jugador tiene 33 puntos de prestigio al final de la partida gracias a las obras de arte que ha conseguido.

Tipos de botín en cada ubicación



Garaje (azul)

Las **joyas** y los **fajos de billetes** se encuentran en todas las ubicaciones: 4 en cada ubicación.



Los **bolsos de cuero** están escondidos en todas las ubicaciones: 2 en cada ubicación.

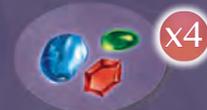


Una vez colocáis una **llave** en una casilla vacía de vuestro tablero de identidad, os da acceso a robar en una habitación superior



Una **llave de hierro** encontrada en el garaje (azul) os da acceso al despacho (morado): 4 copias.

Una **llave de latón** encontrada en el despacho (morado) os da acceso a la caja fuerte (naranja): 4 copias.



Los **cajones vacíos** solo se encuentran en el garaje (azul), algunos os harán perder un tiempo muy valioso de robo o, por el contrario, os ayudarán a completar vuestro tablero de identidad más rápidamente: 4 copias.



Las **pedras preciosas** se encuentran en el despacho (morado) y en la caja fuerte (naranja): 4 por ubicación.



Los **lingotes de oro** solo se encuentran en la caja fuerte (naranja): 4 copias.




blue orange
Hot Games Cool Planet

© 2020 Blue Orange Edition. Midnight Exchange y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia.
Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu