La Clave Perdida



Introducción

¡Exploradores, estáis en apuros! El Templo del Sol resultó ser un lugar muy peligroso y para salir sanos y salvos… ¡tendréis que resolver el antiguo enigma! Pon a prueba tu talento e intuición mientras consigues todos los puntos que puedas, pero no olvides el objetivo final: ¡deducir tus números!

Portada

Así se nos presenta **La Clave Perdida**, un diseño de Leo Colovini que reimplementa un diseño anterior suyo, Think Str8! Publicado por primera

vez en 2022 por Mojito Studios tras una exitosa campaña de financiación mediante micromecenazgo en una versión en inglés. De las ilustraciones se encarga Miguel Coimbra (Small World, 7 Wonders, Cyclades).

Se encuentra publicado en español por Maldito Games (aunque el juego es completamente independiente del idioma). Permite **partidas de 2 a 4 jugadores**, con una **edad mínima sugerida de 10 años** y una **duración aproximada de 60 minutos**. El **precio de venta al público es de 30€**. Para esta reseña se ha utilizado una copia de la versión en español de Maldito Games, que la propia editorial nos ha cedido amablemente.



Contraportada

Importante: si ya conoces el juego y/o sólo te interesa mi opinión sobre el mismo, puedes pasar directamente al apartado de **Opinión**. Los apartados **Contenido** y **Mecánica** están destinados especialmente a aquellos que no conocen el juego y prefieren hacerse una idea general de cómo funciona.

Ir a la Opinión Personal

Contenido

Dentro de una caja de cartón de dos piezas (tapa y fondo), de dimensiones 23,9×23,9×7,5 cm. (caja cuadrada mediana de dimensiones algo inferiores a las de Azul), encontramos los siguientes elementos:

- 54 Piedras (de cartón)
- 4 Troncos (de cartón)
- 7 Diales a doble cara (de cartón)
- 3 Dados (de resina)
- 7 Fichas de Expansiones (de cartón)

- 4 Discos (de madera)
- Bloc de Puntuación (de papel)
- Tablero (de cartón)
- 4 Pantallas de Jugador (de cartulina)
- Reglamento



Contenido

Mecánica

La Clave Perdida es un juego de deducción en el que cada jugador recibe un código de seis dígitos, cada uno asociado a un color. Cada jugador desconoce su código pero ve el de los demás. El objetivo de cada jugador es intentar averiguar su código para intentar puntuar lo

máximo posible durante las rondas que dura la partida y adivinando cada digito al final de la misma. En cada ronda el jugador inicial lanzará tres dados que determinará qué tres dígitos entrarán en juego en la ronda. En orden de turno (según la puntuación a comienzo de la ronda), los jugadores escogerán unos diales con rangos más o menos amplios, seleccionando un rango de números consecutivos entre los que cree que se encuentra (o no) la suma de los 3 dígitos en juego. Una vez escogido el rango, los jugadores resuelven si tenían razón o no (se lo confirman los demás jugadores). En caso afirmativo, se anotarán los puntos asociados al dial. En caso contrario, además de indicarle si la suma estaba por encima o por debajo, el jugador no anotará puntos y tendrá que descartar un digito de su código, robando una nueva loseta del mismo color que sustituye a la anterior. Al final de la partida los jugadores anotarán en su hoja cuales creen que son sus dígitos, pudiendo optar por escribir 1, 2 o 3 opciones (ganando más puntos cuantas menos opciones ponga).

Conceptos Básicos

Empecemos por las **Losetas.** Encontramos seis tipos de losetas representadas por un símbolo. Para cada tipo de loseta tendremos ocho losetas con valores comprendidos entre el 0 y el 8 (aunque las losetas de valor 8 solo se usan en una variante). Cada jugador comenzará la partida con un código de seis dígitos conformados por seis de estas losetas, una de cada tipo.



Losetas de Dígitos

Los jugadores insertarán estas losetas en unos **Atriles** de forma que todos los jugadores verán los códigos de los demás, pero no el suyo. Durante la partida es posible que los jugadores tengan que deshacerse de algunos dígitos y robar nuevos, que insertarán en su atril.


Atriles

Para deducir los valores se utilizará un conjunto de tres **Dados** de seis caras que muestran los seis tipos de loseta. Así, en cada ronda, se realizará una tirada para determinar qué tres losetas entran en juego en dicha ronda. Es posible que una misma loseta entre dos o tres veces en juego.


Dados

La idea es usar la suma de los tres símbolos marcados por los dados e intentar ubicarlos en un intervalo marcado por los **Diales.**Tendremos distintos tipos de diales que admitirán intervalos de más o menos números, con un número de puntos de victoria asociado (a mayor intervalo, menor cantidad de puntos y viceversa). Los jugadores se turnarán a la hora de escoger estos diales y lo ajustarán para intentar deducir sus códigos.



Diales

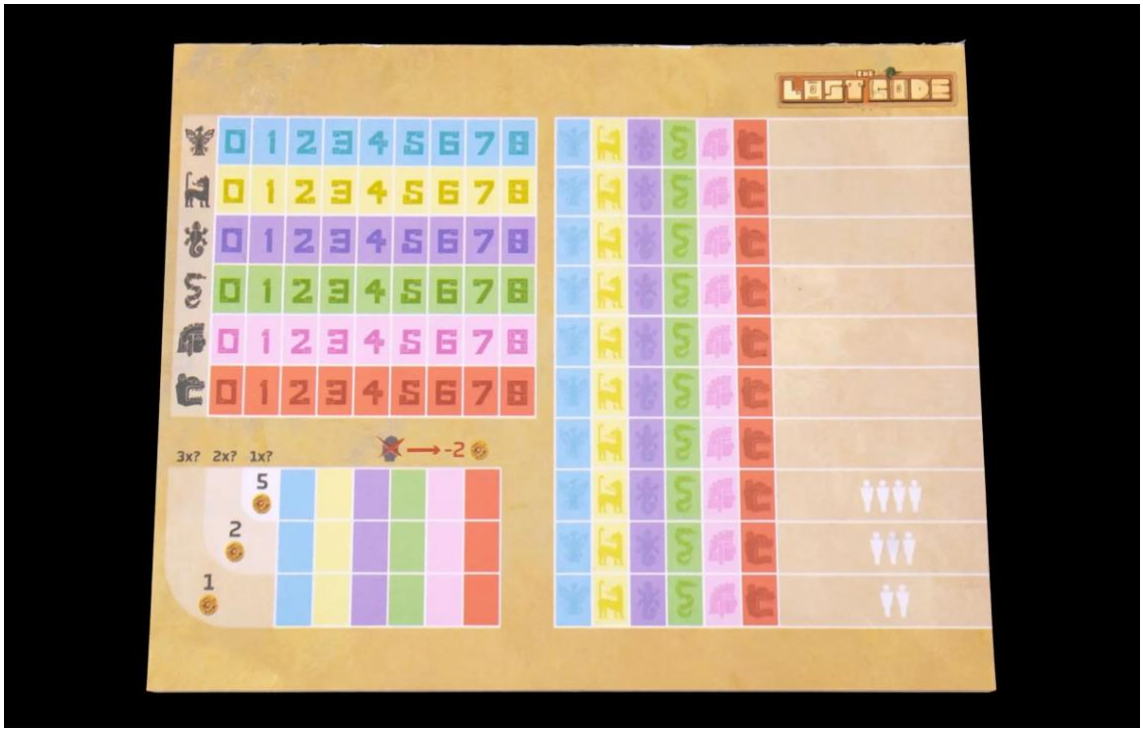
Estos diales se colocarán sobre un **Tablero**que muestra un track de puntuación con casillas numeradas de 0 a 49 puntos sobre el que los jugadores avanzarán sus discos. La clasificación relativa entre los

marcadores de los jugadores determinará el orden de turno en cada ronda.



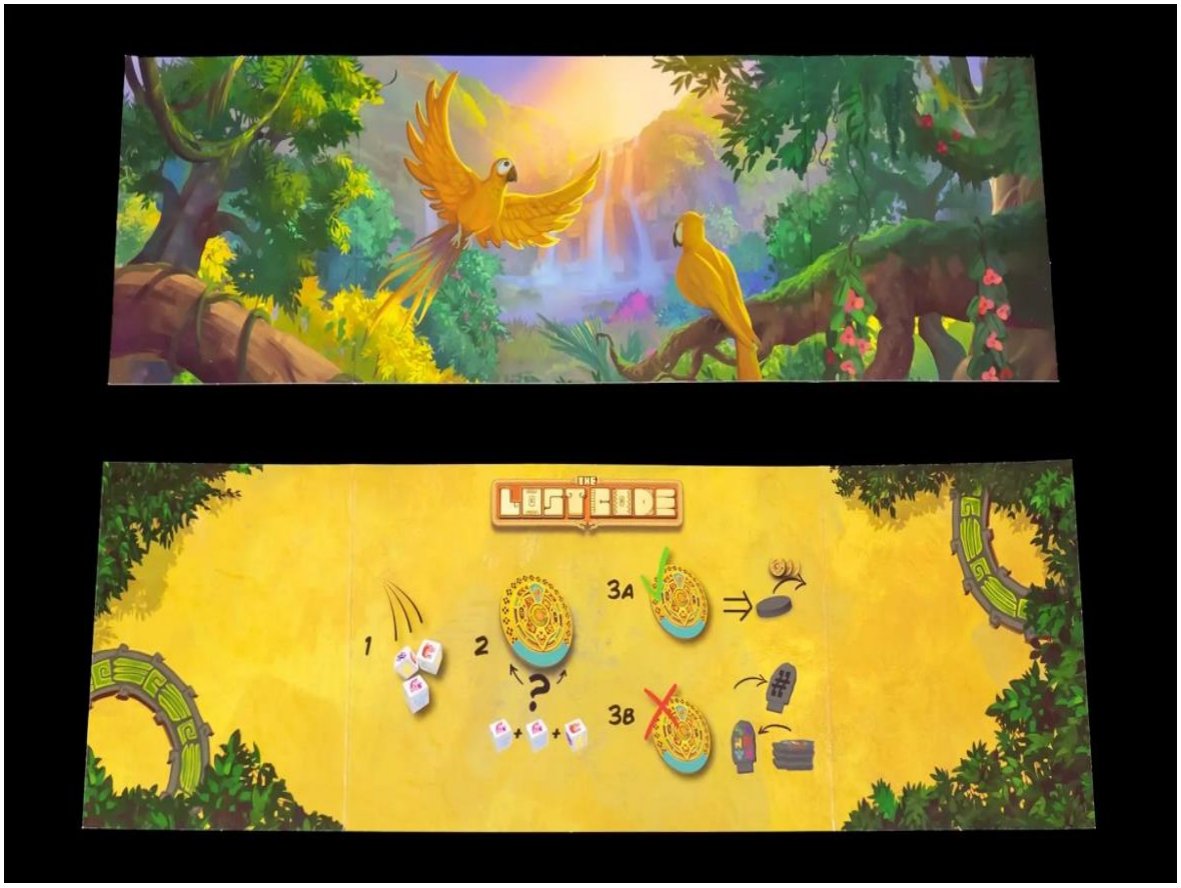
Tablero Principal

Para anotar la información que los jugadores vayan obteniendo durante la partida dispondrán de una **Hoja de Deducción** que muestra seis filas con los distintos valores disponibles en para cada tipo. En la banda derecha tenemos una casilla para cada una de las rondas, donde se anotarán qué dados entran en juego y qué información se ha obtenido en función del intervalo establecido en el dial.



Hoja de Deducción

Para ocultar el proceso deductivo cada jugador dispondrá de una **Pantalla**.



Pantalla

Con esto tenemos suficiente.

Preparación de la Partida

1. Se coloca el tablero en el centro de la mesa.
2. Se colocan todos los diales en los espacios correspondientes.
3. Se mezclan las losetas de piedras por tipo formando 6 pilas (las losetas de valor 8 se dejan en la caja).

4. Cada jugador escoge un color y recibe una pantalla, un marcador de puntuación, un atril, una hoja de deducción y roba una pila de cada tipo y la inserta en su atril sin consultar.
5. En partidas de menos de 4 jugadores se siguen colocando todos los atriles con una ficha de cada tipo en una ranura.
6. Se escoge aleatoriamente al jugador inicial. Comenzando por él y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador coloca su disco de puntuación apilado sobre los anteriores en la casilla de 0 puntos.

¡Ya podemos comenzar!



Partida Preparada

Desarrollo de la Partida

Una partida de **La Clave Perdida** se desarrolla a lo largo de un número determinado de rondas (8/9/10 rondas para 4/3/2 jugadores). Cada ronda se desarrolla a lo largo de tres fases.

Fase I: Lanzar Dados

El jugador que esté más retrasado en el track de puntuación (en caso de empate, el jugador cuyo disco esté en la parte superior de la pila de marcadores en esa última posición) coge los dados y los lanza.

Tras comprobar el resultado de la tirada, el jugador que ha realizado la tirada puede cambiar el resultado de uno de los dados y poner la cara que crea conveniente.

Una vez consolidada la tirada, cada jugador marca con una X en su hoja de deducción las caras resultantes (si una cara se repite, se ponen tantas X en la misma casilla como caras repetidas de ese color haya).

Fase II: Suposiciones

En esta fase cada jugador va a hacer una suposición. De menor a mayor puntuación (en caso de empate, de arriba a abajo según la pila de marcadores), cada jugador coge uno de los diales disponibles y lo ajusta para marcar un determinado intervalo.

La fase finaliza una vez todos los jugadores han escogido y ajustado un dial.

Fase III: Resolución

Esta fase se resuelve, de nuevo, en orden de menor a mayor puntuación (de nuevo, en caso de empate, de arriba a abajo según la pila de marcadores). En cada turno de resolución, el jugador anuncia a sus rivales el intervalo que tiene marcado en el dial y estos le comunican si

la suma de los valores correspondientes con las caras resultantes en la primera tirada está o no dentro del intervalo:

- Si está dentro del intervalo, el jugador anota tantos puntos como el valor del dial.
- Si no está dentro del intervalo, sus rivales deben anunciar si la suma queda por encima o por debajo del intervalo marcado, a excepción del dial de mayor valor (para este caso no se indica si está por encima o por debajo).

Tras esto, aquellos jugadores que no acertasen deben descartarse de una loseta de su código (de nuevo, en orden de menor a mayor puntuación), colocándola bocarriba (ahora él también sabe su valor) y robando una nueva loseta de ese color e insertarla sin consultarla en su atril. Obviamente, no se puede descartar un tipo de loseta cuya pila de robo se haya agotado.

Los jugadores anotan la nueva información obtenida en sus hojas de deducción.

Tras esto comenzaría una nueva ronda.

Fin de la Partida

La partida finaliza tras la última ronda. Ahora, cada jugador puede intentar adivinar el valor de cada una de sus losetas. Para cada loseta puede hacer una suposición de 1, 2 o 3 valores, escribiéndolas en su hoja.

Tras esto, en orden de menor a mayor puntuación, cada jugador revela las losetas de su atril y anota o pierde los puntos correspondientes a cada deducción.

El jugador con más puntos de victoria será el vencedor. En caso de empate, el jugador cuyo disco se encuentre en la parte inferior de la pila será el ganador

Variantes

Modo Avanzado. Se añaden las losetas de valor 8 a cada pila. Se utilizan los diales por su cara con X.

Atajo Mortal. Se despliegan las seis losetas de atajo. Una vez realizada la tirada, si hay al menos 2 dados con la misma cara, cuando un jugador vaya a escoger un dial y si aún está disponible la loseta de atajo, puede reclamarla y, en este momento, hacer la apuesta por el valor del tipo de

loseta indicado en la loseta (escribiendo 1,2 o 3 valores en la columna correspondiente). Al final de la partida el valor de puntos de victoria de ese valor se duplicará (para bien o para mal).



Fichas de Atajo

La Maldición del Templo. Se deja a un lado la loseta de maldición. El primer jugador en alcanzar o sobrepasar la casilla con el símbolo de maldición obtendrá la loseta. En rondas posteriores, si un jugador tiene la loseta de maldición, el jugador obtendrá 1 punto por cada suposición incorrecta de sus rivales. Sin embargo, si el jugador maldito falla en su suposición perderá los puntos del dial escogido. Si, tras la fase de puntuación, al menos un jugador ha sobrepasado la casilla de valor 13, la loseta de maldición se retira de la partida. En caso contrario, la loseta se pasa al jugador más avanzado (más abajo en la pila en caso de empate). Si ningún jugador está por delante de la marca de maldición, la loseta se devuelve junto al tablero. También se retira al comienzo de la última ronda