

CRASHED OUT™

¡Descarta tus cartas antes del crash!

asmodee

En **Crashed Out**™, empiezas memorizando 3 cartas. Parece fácil, ¿no?

Hasta que te las intercambien, te añadan más cartas o hasta que te distraigas demasiado disfrutando de los errores de tus contrincantes como para darte cuenta de que ¡estás a punto del crash!

El juego contiene 65 cartas, que se dividen de la siguiente forma:



Cartas de número



Cartas de efecto



Cartas de enlace



Carta de Crash Out



Carta de escudo

OBJETIVO

Quien tenga la **puntuación más baja** al final del juego **gana**. Así que intenta deshacerte de tus cartas lo más rápido que puedas, con cuidado de no confundirlas, por supuesto.

PREPARACIÓN

Deja la carta de escudo a un lado, al alcance de todos los jugadores. Baraja las demás cartas y forma un mazo de robo.



Coloca 6 cartas bocabajo delante de cada participante. Después, cada uno mira en secreto las 3 cartas que tiene en la fila inferior.



Puedes reorganizar tus cartas en cualquier momento durante el juego.



¡Atención! Una vez que comience el juego, ya no podrás mirar tus cartas (a menos que lo permita una carta de efecto).

¿CÓMO SE JUEGA?

El jugador más geek empieza a jugar y elige hacia dónde continúa el juego.

En tu turno, **roba una carta y mírala en secreto**.

Después, puedes:

DESCARTAR LA CARTA

Colócala bocarriba en la pila de descartes.



O

QUEDARTE LA CARTA

Colócala bocabajo delante de ti y descarta **1 de tus otras cartas**, bocarriba, sin mirarla primero.



Nota: si no quedan cartas en el mazo de robo, baraja la pila de descartes para crear una nueva.

EFFECTOS

Si descartas un 6, un 7, un 8 o un 9 **debes** aplicar su efecto **¡inmediatamente!**

6 = VIRUS: Coloca la carta superior del mazo bocabajo delante de un contrincante.

7 y 8 = HACKING: Mira 1 de las cartas que tienes delante de ti o 1 de las que tenga un contrincante.

9 = DATASWAP: Intercambia, bocabajo, 1 de tus cartas por 1 de uno de tus contrincantes. No mires ninguna de las 2 cartas.

CONTRADESCARTAR

Cuando tú o uno de tus contrincantes descarten 1 carta, puedes **responder** contradescartando una o más cartas **idénticas** ¡aunque no sea tu turno!



En su turno, Julia descarta un 6. Después, María responde contradescartando el 6 que tiene delante de ella.

Si, por error, revelas la carta incorrecta **¡es un error!** Vuelve a colocarla bocabajo delante de ti y roba 1 carta como penalización (ver PENALIZACIONES).

Karla revela lo que piensa que es un 6; desafortunadamente, es un 9 ¡es un error! Por lo tanto, vuelve a poner la carta bocabajo delante de ella y roba 1 carta como penalización.

Si las cartas descartadas desencadenan **efectos**, aplícalos en el mismo orden en el que se descartaron las cartas. Mientras tanto, los demás participantes pueden seguir contradescartando.

Primero, Julia aplica el efecto **6 = VIRUS** de la carta 6 y, después, María aplica el efecto de su carta 6. Julia se acuerda de que tiene otro 6, así que lo contradescarta antes de aplicar su efecto.

Si no hay o no quedan efectos por aplicar, el participante al que le toque jugar puede hacerlo inmediatamente. En cuanto este participante robe una carta, **ya no se puede seguir contradescartando**.

Una vez que Julia y María terminan de aplicar los efectos de sus cartas, es el turno de Karla, que roba una carta. De repente, María se acuerda de que tiene un 6, pero desafortunadamente, es demasiado tarde porque Karla ya robó una carta.

FIN DEL JUEGO

El juego puede terminar de dos formas diferentes:

ALGUIEN DESCARTA LA CARTA 20



En este caso, el juego termina **inmediatamente**. Nadie juega ningún turno más.

O

DICES "CRASH OUT"

Di "**CRASH OUT**" en voz alta al final de tu turno para iniciar el final del juego. **Tus contrincantes juegan un turno final**.

Coloca la carta de escudo delante de ti; ahora eres **immune** al efecto de cualquier 9 que pueda descartarse.



Antes de decir "CRASH OUT", asegúrate de que tienes buenas posibilidades de ganar.

PUNTUACIÓN

Todos los jugadores revelan sus cartas al final del juego.

Si tienes **3 o más** entre tus cartas, déjalas a un lado: **¡no entran en el conteo!**

Suma los valores de tus cartas para determinar tus puntos restantes.

Quien tenga la puntuación más baja gana el juego.

En caso de empate, compartan la victoria y ¡jueguen de nuevo!

PENALIZACIONES

Si, mientras juegas, cometes un error, roba 1 carta como penalización y colócala bocabajo delante de ti sin mirarla.

Estos son algunos ejemplos de errores frecuentes:

- Repartir las cartas de manera incorrecta.
- Mirar o revelar una carta que no debes.
- Contradescartar una carta después de que el siguiente participante ya haya robado su carta. (En este caso, debes volver a poner tu carta delante de ti junto con la carta que robes como penalización).
- Contradescartar una carta con un valor diferente al de la carta superior de la pila de descartes. En este caso, debes volver a poner tu carta bocabajo delante de ti junto con la carta que robes como penalización.

Seguramente, hay otras muchas formas cometer errores; ya las irás descubriendo! Cuando suceda, dependerá de ti convencer a tus contrincantes de que no te equivocaste.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL

KARLA



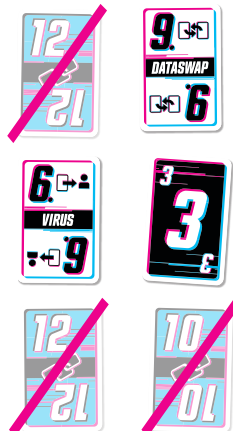
Karla tiene **23 puntos**. Ya dijo "CRASH OUT" en voz alta, pero no tenía ni idea de que la carta 20 estaba escondida entre sus cartas...

MARÍA



María tiene **45 puntos**. Incluye su 11 en el conteo porque es la única carta de que tiene.

JULIA



Julia termina con **18 puntos** después de descartar sus 3 cartas de antes de hacer el conteo. Por lo tanto, ¡gana el juego!

AYUDA RÁPIDA

AL PRINCIPIO DEL JUEGO

Mira las 3 cartas que tienes en la fila inferior delante de ti y memorízalas sin que las vean los demás participantes.

EN TU TURNO

ROBA UNA CARTA

y, después,

DESCÁRTALA



QUÉDATELA y descarta otra carta.

CUANDO SE DESCARTA UNA CARTA

Puedes contradescartar una carta idéntica de las que tienes delante de ti inmediatamente.

SI SE DESCARTA UNA CARTA CON EFECTO

El efecto se aplica inmediatamente:



Sin mirarla, coloca la carta superior del mazo de robo bocabajo delante de un contrincante.



Mira 1 carta que esté delante de ti o de un contrincante.



Intercambia 1 de tus cartas por la de uno de tus contrincantes, bocabajo. Es decir, no mires ninguna de las 2 cartas.

Recuerda: la carta de escudo te hace inmune a este último efecto.

SI COMETES UN ERROR MIENTRAS JUEGAS

Como penalización, coloca la carta superior del mazo de robo bocabajo delante de ti.

EL JUEGO TERMINA



Si dices "CRASH OUT" en voz alta

Toma la carta de escudo. Todos tus contrincantes juegan un turno final.



Si se descarta la carta 20

El juego termina inmediatamente.

Créditos

Diseño del juego de MontyBearnar e ilustraciones de Mathieu LIDON.

Formato de las reglas de Good Heidi y traducción de BeTranslated.

Muchas gracias a todas las personas que probaron y revisaron el juego: Valentin, Paul, Alexandra, Quentin, Ophélie, Solenne, Armelle, Sara, François, Camille, Nicolas, Kumiko, Anouk, Ulysse, Dolça, Anaïs, Flo, Kelli, Julien y Shaina!

© 2026 asmodee Group. Crashed out™, asmodee® son marcas registradas propiedad de entidades asmodee. Todos los derechos reservados.

Publicado por Zygomatic - ASMODEE GROUP, 18, rue Jacqueline Auriol - Quartier Villaro, 78280 Guyancourt, France • www.zygomatic-games.com.

Importado en los Estados Unidos por, Asmodee North America, Inc., 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, Estados Unidos. asmodee.com/contact



Escanea y accede a tus ventajas

My asmodee players only