

STANISLAV KORDONSKIY

LOCKUP

A ROLL PLAYER TALE

翻译制作：光羽

THUNDERWORKS
GAMES

概述

当塔隆国王的忠诚士兵镇压了对纳洛斯的残暴入侵后，他们将俘虏关进了库尔巴克监狱，在那里，被施了魔法的大门和无情的警卫使他们几乎无法逃脱。每年一次，国王把最强悍的一群囚犯释放到皇家竞技场。

你扮演的是一组被关押在地牢的囚犯——豺狼人、狗头人、熊地精、哥布林或昆虫人——在战场上被俘虏并被拘禁在库尔巴克监狱。但在六个星期后，塔隆国王将访问监狱，他可能会给你争取自由的机会。你能树立威望，并能证明自己是监狱里最具影响力的一组人吗？

目标

如果你想在拘禁中成长，你要成为一个聪明的领头人，因为你要把你的组员分配到监狱的不同地点。当你需要额外的力量时，派你的执行者去，或者当你不想让警卫注意你的活动时，派你的瞭望员去。

在每一回合游戏中，无论谁派他们最强的团队到各个地点，都会获得该地点的主要奖励：获得资源、制作违禁品或招募暴徒到你的事业中。

但尽量不要引起警卫的注意，否则他们突击检查牢房时你会失去威望！在六个回合后游戏结束，威望最高的玩家获胜。

配件

- 1个游戏主版图
- 30个标记（每个玩家6个）
- 5个禁闭室—支架托盘（每个玩家1个）
- 5个组员板—玩家个人板（每个玩家1个）
- 5个威望标记（每个玩家1个）
- 65个资源方块
 - 25个废料（绿色）
 - 15个铁块（灰色）
 - 15个药剂（蓝色）
 - 10个金块（黄色）
- 22个力量方块
- 12个可疑方块
- 30张物品卡
- 29张暴徒卡
- 19张典籍卡
- 12张目标卡
- 5张参考卡
- 1个回合标记
- 1个起始玩家标记
- 1个警卫板（单人模式）
- 22张警卫卡（单独人模式）
- 8张地点卡（单人模式）

游戏版图

游戏主板图代表国王塔隆的地牢，库尔巴克监狱。它有正反两面：A面（1-2名玩家）和B面（3-5名玩家）。

- 地点:** 监狱有八个带编号的地点：运动场、下水道、医务室、铁匠铺、小卖部、食堂、牢房和图书馆。玩家将把他们的一组成员分配到这些地点。
- 回合轨道:** 标记在回合条轨道上前进，用来指示游戏接的进展，代表六个星期后国王塔隆的到来。
-: 版图上有五个暴徒空位，游戏中暴徒牌将面朝上放置于此。每个暴徒空位都与特定的地点相关联。
- 典籍区格:** 典籍卡放在此处，位于图书馆旁。
- 物品区格 & 物品展示区格:** 物品卡放置在此处，牢房旁边。从牌组中摸取的牌将面朝上放置在物品卡展示区中。某些物品卡上有标示仅用于特定玩家人数的图标。
- 威望轨道:** 此轨道围绕在游戏版图的外部。每当玩家赢得威望时，他们就在轨道上移动他们的标记。



组员标记



每个玩家的团队有6个他们所属颜色的组员标记。他们将把这些组员标记分配到监狱的各个地点。每个组员标记都有两面：正面显示他们的力量值，背面显示他们属于哪个团队。

- 瞭望员:** 有“眼睛”图标，而不是力量值。
- 执行者:** 有“拳头”图标而不是力量值。

禁闭室

禁闭室是一个支架托盘，每个玩家的组员标记都放在这里，对他们来说是可见的，但对他们的对手来说是隐藏的，直到每回合他们被分配为止。（注意：在第一次游戏之前，将小面板插入托盘中，这样组员的图像就可以通过横杆显示出来。）

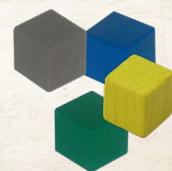


组员板

每个玩家都有一个组员板来查看他们的组员的执行力和他们从警卫那里引起可疑的数量。组员板也有助于管理已制作的物品，雇佣的暴徒，和收集的资源。

资源方块

有四种不同的资源：废料（绿色）、药剂（蓝色）、铁块（灰色）和黄金（黄色）。在游戏过程中，玩家将收集这些资源，然后花费它们制作物品并招募暴徒。当一个玩家获得一个资源时，他们从供应中获取该资源方块。当一个玩家花费一个资源时，他们会将这个资源方块返回到供应堆中。资源仅限于游戏盒中的内容。



力量 & 可疑方块

每个玩家都有一个力量等级和一个可疑等级。每个玩家的力量等级，由他们拥有的力量方块（红色）的数量表示，代表了他们团队中执行者的力量。每个玩家的可疑等级，由他们拥有的可疑方块（黑色）的数量来表示，表示他们的团队被警卫猜疑的程度。



物品卡

玩家可以通过花费与物品资源成本相等的资源，在牢房制作违禁品。精心制作的物品可以获得威望星，算作贵重物品，甚至可以提供特殊效果。



1. **威望星:** 当玩家制作物品时，他们会立即获得与此值相等的威望星。

2. **特殊效果/贵重物品:** 有些物品有特效，如图所示。

每个物品也算作一件或多件贵重物品。有三种不同类型的贵重物品：
刀刃 (●)、宝石 (●) 和魔法 (●)。

3. **名称:** 违禁品的名称。

4. **资源成本:** 玩家制作物品必须花费的资源。

暴徒卡

暴徒卡代表库尔巴克监狱中的其他囚犯，与任何玩家的团队无关。他们每一回合都会出来，影响警卫在监视监狱的哪些区域。他们可以在食堂被招募。一旦一个玩家雇佣了一个暴徒，他们通常会立即得到好处，并为游戏结束提供得分机会。

1. **类型:** 暴徒所属的种族。

2. **特殊效果/贵重物品:** 有些暴徒有特殊效果，如图所示。

其他为贵重物品。有三种不同类型的贵重物品：

刀刃 (●)、宝石 (●) 和魔法 (●)。

3. **可疑图标:** 表示有多少个可疑方块放在暴徒所在位置。

4. **威望星:** 在游戏结束时，招募这个暴徒的玩家将根据此处所示的标准得分。



典籍卡

玩家可以在图书馆抽到的牌。典籍卡只有一次性使用效果。它们可以在任何时候使用，除非另有说明。玩家们对他们的典籍卡保密，直到他们想使用为止。一旦使用了，就被弃掉。在游戏结束时，玩家每一张未使用的典籍卡将获得1个威望星。

目标卡

目标卡可以使你获得更多的威望。有三种不同类型的目标卡：即时目标、最佳目标和终局目标。游戏开始时随机选择每种类型目标卡一张。要达到目标，玩家必须满足该卡的要求。



游戏设置

1. **游戏版图.** 将游戏版图放在桌子中间。根据玩家人数，选择正确的一方：A面（1-2名玩家）或B面（3-5名玩家）。
2. **回合标记.** 将回合标记放在回合轨道“1”上。
3. **资源供应堆.** 将可疑方块放在游戏版图中央的区格里。在游戏版图旁边，放置按类型排序的力量方块和资源方块。
4. **物品卡堆.** 洗匀物品卡。将其正面朝下放置在游戏板上标示的区个上（靠近牢房的位置）。
5. **展示物品卡.** 从物品牌组中，抽出数量等于玩家人数+1的物品卡。将这些卡正面朝上放置在物品卡堆旁边的物品卡展示的区格上。
注意: 物品卡展示区格中用玩家数量图标标示，根据玩家人数展示对应数量的物品卡。
6. **暴徒卡堆.** 洗牌，将它面朝下放在游戏板附近。在主版图边预留一个弃牌堆。
7. **活动的暴徒.** 从暴徒卡堆中，抽出5张暴徒卡，面朝上分别放在游戏板上标示暴徒的区格中（靠近下水道、医务室、铁匠铺、小卖部和食堂的位置）。
8. **可疑.** 对于每一张有可疑图标的活动暴徒，从供应堆中拿取可疑方块，并将它们放在暴徒所在的位置。
9. **典籍卡.** 洗牌，将其正面朝下放置在游戏板上标示的区格中（在图书馆置旁边）。
10. **组员板.** 每个玩家从他们选择的颜色中获取组员板并将其放置在他们的玩家区域，然后从力量供应堆中获取一个力量方块并将其放在组员板上。

11. **组员标记.** 每个玩家都会获得他们所选颜色的6个组员标记。

注意: 在一个5人游戏中，每个玩家都会将自己的“2”组成员标记返回到游戏盒中。

12. **禁闭室.** 每个玩家拿一个托盘支架，并在上面放置他们的组员标记，然后按位放置组员板块，这样他们可以看到自己的组员标记，但对手不能。
13. **威望标记.** 每个玩家将自己的威望标记放在威望轨迹“10”的位置。
14. **目标卡.** 按类型将目标卡分为三叠：最佳目标卡、即时目标卡和终局目标卡。分别洗牌。从每叠牌中抽出一张，然后将这三张牌面朝上放在游戏版图附近。将剩余的目标卡返回游戏盒中。
15. **起始玩家.** 将起始玩家标记，给玩家中制造过最大麻烦的人。



示例设置



如何游戏

一场拘禁游戏进行六个回合。每回合分为三个阶段，必须按顺序进行

- I. 点名阶段
- II. 熄灯阶段
- III. 巡检阶段

I. 点名阶段

在这个阶段，玩家轮流将他们的组员标记分配到监狱的不同地点。从当前的第一个玩家开始，按顺时针顺序进行，直到所有玩家都执行。

分配组员标记

- 轮到玩家时，他们可以将一个或多个组员标记分配到一个地点。
- 如果玩家在当前回合的前一次分配中已向某个地点分配过组员标记，则该玩家不得再向该地点分配组员标记。
- 所有玩家可分配到一个地点，全体成员标记总数不受限制。
- 玩家不得将组员标记分配到图书馆位置。
- 在每一回合中，每个玩家最多可以分配两个面朝下的组员标记，将其身份隐藏在对手面前。其余的组员标记必须正面朝上分配。

例外! 在两人游戏中，每一个玩家可以放置三个面朝下的组员。

略过

在轮到某玩家时，如果他们没有更多的组员标记可分配，他们必须略过。如果玩家不想分配，他们可以在还有剩余的组员标记的情况下略过。一旦玩家略过，他们就不能再参与此阶段。（这也意味着在此阶段他们不能再使用典籍卡了。）

II. 熄灯阶段

在这个阶段中，每个地点都会按数字顺序（即，首先是运动场，最后是图书馆）逐一结算。在每个地点，玩家根据其分配的组员标记的力量总和来获得奖励。要结算每个地点，请执行以下步骤：

1. 确定组员的力量

在该地点展示所有面朝下的组员标记，然后加总每个玩家所在地点组员的力量。执行者的力量总和等于玩家拥有的力量方块的数量。瞭望员的力量总是零。如果一个玩家在某个地点放了瞭望，他们仍然可以获得奖励。

然后进行比较，确定他们的力量，从最高到最低。在这个排名过程中，只考虑至少有一个组员标记的玩家。如果两个或两个以上的玩家以相同的力量打成平手，平手会按座位顺序被打破：顺时针方向距离当前起始玩家最近的被认为具有更高的力量。

在这个例子中，维拉扮演地精（蓝色），艾萨克扮演财狼人（紫色）。该结算医务室了。维拉有她的执行者在场，并有4个力量标记在她的玩家板上，这样执行者就有4个力量。艾萨克在该地点上有两个组员——一个面朝上的瞭望员和另一个面朝下的组员标记。将组员标记翻到正面，有4力量。艾萨克有起始玩家标记，所以他被认为拥有更高的力量。



2. 获得可疑

如果该地点有任何可疑方块，力量最高的玩家将获得所有这些可疑方块，并将它们放在组员板上。但是，如果该玩家的瞭望员也在该地点，他们就不用获得可疑方块，因此下一个力量最高且该地点没有他的瞭望员的玩家获得全部可疑方块。

如果该地点没有任何人的组员标记，或者如果所有在该地点有组员标记的玩家都有瞭望员在场，那么就没有人会得到可疑方块，可疑方块会留在该地点。

继续前面的例子，医务室位置上有一个可疑方块。艾萨克有最大的力量，但他有他的瞭望员在，他不会获得可疑方块。维拉的力量仅次于她，所以她得到了可疑方块，并将它放在她的组员板上。

3. 领取奖励

按照力量强度排列，每个玩家在该地点拥有一个或多个组员标记，按他们的力量强度获得奖励（如果有的话）。在获得奖励后，每个玩家都会将他们的组员标记从该地点返回到他们的禁闭室。（有关每个地点奖励的完整列表，请参阅地点奖励，第10页）。

注意: 如果某个地点上只有一个玩家的瞭望员标记，而没有其他玩家组员标记，则认为他拥有最高的力量。在某个地点拥有一个瞭望员标记，玩家就有资格获得该地点的奖励，也不用获得可疑方块。



4. 移动散乱的组员到图书馆

对于每一个没有得到奖励的玩家，将他们的组员标记从该位置移动到图书馆的位置上，除非图书馆是当前正在结算的地点，在这种情况下，将玩家的组员标记返回其禁闭室。

注意: 玩家可以在某个地点拒绝他们的奖励，以便他们的组员可以在图书馆中集结。当这种情况发生时，力量低于他们的玩家的奖励不会改变。

III. 巡逻阶段

注意: 第六回合跳过此阶段。

在这个阶段，必须执行几个步骤来准备下一回合游戏。此外，可能会启动一个突击检查。

1. 检查资源限制

如果任何玩家超过了存储限制，他们必须将自己选择的资源返回供应堆，直到他们在限制范围内。存储限制是5个资源（由玩家板上的资源槽标示），但玩家可以通过制作某些物品来增加自己的存储限制。

2. 补充展示物品卡

如果展示物品卡区格中有空位，从物品卡堆顶摸取新卡进行补充。

记住：某些物品区格仅限用于特定玩家人数。

3. 推动暴徒卡

如果在食堂有一张暴徒卡，请将其从游戏版图中移除并放入暴徒卡弃牌堆中。然后，所有剩余的暴徒卡尽可能顺时针前进（即，使剩余的暴徒卡位于编号最高的暴徒卡区格中）。最后，用从暴徒卡堆顶部摸取新卡，填充所有空的暴徒卡区格。

4. 添加可疑方块

在当前带有可疑图标的老鼠卡所在的每个位置，添加与该老鼠卡上的可疑图标数量相等的可疑方块。如果供应堆中没有足够的可疑方块来执行此操作，则会启动一次突击检查。（有关执行突击检查的详细信息，请参阅《突击检查》，第11页）。在突击检查之后，像平常一样添加可疑方块。

游戏结束

游戏在六回合后结束。当发生这种情况时，将启动一个最终的突击检查（参见第11页的突击检查）。不管供应堆中还有多少可疑方块，最终的突击检查都会启动。在最后一次突击检查之后，玩家进行最后算分。

最终得分

- 最佳目标:** 最佳目标卡在游戏结束后玩家将获得8个威望星（或6个威望星，在2人游戏中）。
- 终局目标:** 确定哪位玩家或哪些玩家在终局目标卡上获得威望星，以及得分多少。（有关更多详细信息，请参阅《威望名称》，第12页。）
- 暴徒:** 每个玩家都会因其招募的暴徒而获得威望星。（有关更多详细信息，请参见第13页的“招募暴徒”。）
- 资源:** 每个玩家每有一个废料、药剂或铁块获得1个威望星，而他们留下的每一个金块获得2个威望星。
- 典籍卡:** 每位玩家在手上留下的每一张未使用的典籍卡上都会获得1个威望星。
- 起始玩家标记:** 持有起始玩家标记的人将获得2个威望星。

威望最高的玩家就是赢家！在平局的情况下，拥有最多物品卡的玩家获胜。如果仍有平局，平局的玩家共同胜利。



位置奖励

八个地点中的每一个根据每个玩家组员的力量提供不同的奖励。游戏版图A面（1-2名玩家）没有一些奖励等级。以这种方式收集的所有奖励都可以立即使用。



运动场

- 力量最高的玩家获得1个力量方块。该玩家也会立即获得起始玩家标记-或，如果他们已经拥有起始玩家标记的话，可以保留它。
- 力量第二的玩家获得1个力量方块。

下水道

- 力量最高的玩家获得3个废料方块（或2个废料方块，在两人游戏中）。
- 力量第二的玩家获得2个废料方块。仅在有四个或更多玩家的游戏中可用。
- 根据力量顺序，在该地点至少拥有一个组员标记的其他玩家获得1个废料方块。



医务室

- 力量最高的玩家获得3个药剂方块（或2个药剂方块，在两人游戏中）。
- 力量最小的玩家获得1个药剂方块。

注意：如果在这个位置只有一个玩家的组员标记，他们会获得最大力量的奖励，而不是最小力量的奖励。

例如：维拉、斯坦、艾萨克和克莱尔在医务室的位置上都有组员标记。维拉有6个力量。斯坦、克莱尔和艾萨克都有4个力量。维拉获得3个药剂方块，因为她有最高的力量。斯坦有起始玩家标记，所以他拥第二高的力量，之后到艾萨克，然后到克莱尔。由于克莱尔力量最小，她得到了1个药剂方块。艾萨克和斯坦没有得到奖励，他们的组员标记被移动到图书馆。

铁匠铺

- 力量最高的玩家获得2个铁块方块。
- 力量第二的玩家获得1个铁块方块。



小卖部

- 力量最高的玩家可以获得自己选择的1个资源方块。
- 力量第二的玩家可以将他们拥有的任何1个资源方块与供应堆中的任何1个资源方块进行交换。
- 根据力量顺序，在这个位置至少有一个组员标记的其他玩家可以将他们拥有的任何2个资源方块与供应堆中的任何1个资源方块进行交换。

食堂

- 力量最高的玩家可以通过花费任意1个资源方块来招募一个暴徒，或者通过花费任意4个资源方块来招募两个暴徒。（有关详细信息，请参见第13页的“招募暴徒”。
- 力量第二的玩家可以通过花费任意1个资源方块来招募一个暴徒，或者通过花费任意5个资源方块来招募两个暴徒。
- 根据力量顺序，在这个位置至少有一个组员标记的其他玩家可以通过花费任意2个资源方块来招募一个暴徒。



牢房

- 根据力量顺序，每个玩家在该位置至少有一个组员标记，可以制作一件物品或保留一件物品。（有关详细信息，请参见第14页的“制作项目”）。

图书馆

- 力量最高的玩家从典籍卡堆中摸取2张，选择其中1张保留，然后将另1张牌面朝下返回牌堆底。
- 力量第二的玩家从典籍卡堆中摸取1张。
- 力量第三的玩家从典籍牌堆中摸取1张。



突击检查

当一次突击检查开始时，所有的玩家都会比较他们组员板上的可疑方块的数量，看看谁会因为吸引警卫的关注而失去威望。

拥有最多可疑方块的玩家将立即失去8个威望星，而拥有第二多可疑方块的玩家将立即失去4个威望星。相应地在威望轨上调整他们的威望标记。威望不会低于“0”。

如果拥有最多可疑方块的玩家为相同，每一个平手的玩家都会失去4个威望星，没有人会因为拥有第二多的可疑方块而失去威望星。如果第二多的可疑方块出现平手，每一个平手的玩家都会失去2个威望星。

例外!在一个2人游戏中，拥有最多可疑方块的玩家将失去六个威望星（而不是8个）。另一个玩家并不会因为拥有第二多可疑方块而失去威望星。如果这两个玩家被判为都有最多可疑方块，那么两个玩家都不会失去任何威望星。

在威望被减去之后，将所有的可疑方块归还给供应堆—那些来自所有玩家和那些还在各地点上的。



索取目标

有三种不同类型的目标：最佳目标、即时目标和终局目标。在每一局游戏中，每种类型目标卡各有一张。如果一个玩家在游戏中的任何时候达到目标卡的要求，他们可以要求索取。

最佳目标卡

最佳的目标在游戏中被获得，他们甚至可以换手。

当一个玩家索取一个最佳目标时，他们会从游戏版图旁或者从对手那里拿取目标卡，然后将它放在他们面前。最佳目标卡在游戏结束时得分。



索取一个最佳目标，一个玩家当前必须拥有某一类型的贵重物品或暴徒（至少两个）。当一个玩家索取一个最佳目标后，如果一个对手后来超过他成为拥有最多的玩家，那么这个对手就拿走目标卡。然而，如果一个对手仅仅是打成平手，那么目标牌仍然是它当前的拥有者那里。

注意: 最佳目标卡在游戏结束后玩家将获得8个威望星（或6个威望星，在一个2人游戏中）。

即时目标卡

即时目标在游戏中被索取。

每一个即时目标只能由一个玩家获得。当一个玩家索取一个即时目标，他们从游戏版图旁边拿取那个目标卡，放在他们面前。即时目标卡立即得分。



要索取一个即时目标，玩家必须是第一个满足要求的玩家。一旦一个玩家索取了即时目标卡，其他人就不能索取了。

终局目标卡

只有在最后算分时才得分

有些终局目标卡只能由一两个玩家完成。要完成这个终局目标，玩家必须拥有某种特定类型最多（或次最多）的物品。最多的玩家得8个威望星，其次的玩家得4个威望星。如果最多为平手，那么每一个平手的玩家将获得4个威望星，没有人将获得第二的威望星。如果并列第二，每个并列的玩家将获得2个威望星。



例外! 在一个2人游戏中，特定类型物品最多的玩家获得6个威望星（而不是8个）。另一个玩家不会因拥有第二多而获得威望星。如果2位玩家平手，2位玩家都得不到任何威望。

其他的最终目标只是提供一个得分条件，所有的玩家都可以根据这个条件来获得威望星。

招募暴徒

可以在食堂招募暴徒。只有在游戏版图上正面朝上的暴徒才能被招募。

暴徒有几种类型。有些只有固定的威望，而另一些则以独特的方式获得威望星。当一个玩家招募一个暴徒时，他们也可以获得贵重物品和/或从一次性的特殊效果中获得收益。

邪教者

玩家拥物品越多，邪教者就价值更多的威望。在游戏结束时，玩家拥有每一个邪教者，每一个物品都价值1个威望星。例如，如果玩家有3个邪教者和4个物品，在游戏结束时，他将获得12个威望星 ($3 \times 4=12$)。



恶魔

玩家拥贵重物品越多，恶魔就价值更多的威望。在游戏结束时，玩家拥有每一个恶魔，每一个魔法贵重物品都价值2个威望星。例如，如果玩家有2个恶魔和8个贵重物品，在游戏结束时，他将获得16个威望星 ($2 \times 8=16$)。



矮人

玩家拥有矮人越多，矮人就价值更多的威望。在游戏结束时，玩家因拥有1 | 2 | 3 | 5 | 6 | 7+ 个矮人而获得1 | 3 | 7 | 12 | 18 | 25 | 30个威望星。例如，如果玩家有4个矮人，在游戏结束时，他将获得12个威望星。



半兽人

玩家拥有力量方块越多，半兽就价值更多的威望。在游戏结束时，玩家拥有每一个半兽人，每一个力量方块都价值1个威望星。例如，如果玩家有3个半兽人和5个力量方块，在游戏结束时，他将获得15个威望星 ($3 \times 5=15$)。



鼠人

玩家拥有更多的鼠人，鼠人就价值更多的威望。在游戏结束时，玩家因拥有1 | 2 | 3 | 4 | 5+ 个鼠人而获得-3 | 16 | 13 | 25个威望星。例如，如果玩家在游戏结束时只有1个“鼠人”，他们将失去3个威望星。

制作物品

物品可以在牢房位置进行制作。只能制作展示中正面朝上的物品或之前保留的物品卡片。

制作物品

要制作一个物品，玩家可以从展示的物品中选择一张物品卡，或者从他们之前保留的物品中选择一张物品卡。然后，玩家必须花费相应资源，并将该卡面朝上移动到自己面前。最后，玩家立即获得与该物品所示的威望星，并执行其特殊效果。

保留物品

要保留一个物品，玩家需要花费任意一个资源方块，然后从物品展示区中选择1张物品卡，并将其正面朝下放置在自己面前。一个玩家一次要保留多少张物品卡是没有限制的。

特殊效果图标

一些物品卡和暴徒卡在制作或招募时会触发其他效果：



获得资源: 根据图标（废料、药剂、铁块或金块）从供应堆中获得1个资源方块，并将其放置在玩家板上。



排除嫌疑: 从玩家板上返回一个可疑方块到供应堆。



加深嫌疑: 将一个可疑方块从玩家板移动到任何其他玩家板上。



增加力量: 从供应堆中获得一个力量方块并将其放在玩家板上。



获得典籍卡: 摸取一张典籍卡。



资源限制增加: 在巡逻阶段的检查资源限制期间，玩家拥有的资源限制数量增加1个。



资源转换: 可选，将玩家板上的任意1个资源与供应堆中1个资源交换-废料、药剂、铁块或金块。

Solitary Mode

In *Lockup*'s solitary mode, your crew is isolated in an old wing of the prison. Instead of competing against other players, you face off against an automated opponent — the guards.

GUARD BOARD

The guard board is used to track the guards' power cubes, suspicion cubes, and resource cubes, and to organize the item cards and goon cards that the guards acquire. The guards can keep an unlimited number of resources.



GUARD DECK

The guard deck represents the “screws,” the corrupt guards within Kulbak Prison. The deck is composed of 12 guard cards. Seven are used in every game, while the remaining five cards will vary based on the chosen difficulty level: moderate, challenging, or expert.

LOCATION DECK

The location deck is composed of eight cards. Six of them represent specific locations within the prison: the EXERCISE YARD, the SEWERS, the INFIRMARY, the SMITHY, the COMMISSARY, and the CHOW HALL. The remaining two cards have an X on them.

SOLITARY SETUP

Follow the setup instructions for a two-player game, but with the following changes:

1. Do not use any instant goal cards.
2. Remove both Big Book of Stealth cards and both Cutthroat Crafting cards from the tome deck.
3. Place a reputation marker of a second color on the “10” space of the reputation track, to represent the guards. Return all other components of that color to the game box.
4. Place the guard board in a separate play area, with one power cube on it.
5. Create the guard deck by shuffling together the seven blue guard cards with the five green guard cards. Place this deck face down in the guards’ play area.
6. Shuffle the location deck and place it face down in the guards’ play area.
7. Give the first player marker to the guards.



SOLITARY ROLL CALL PHASE

At the start of this phase, draw and place one guard card face down at each of the first seven locations, in numerical order: the EXERCISE YARD, the SEWERS, the INFIRMARY, the SMITHY, the COMMISSARY, the CHOW HALL, and the CELL BLOCK. Leave the remaining five guard cards face down in the guard deck.

During the main part of the phase, the player and the guards will alternate taking turns, starting with whoever currently has the first player marker.

Player Turns: On each of their turns, the player assigns one or more crew tokens to a location, following the standard rules of the multiplayer game.

Guard Turns: On each of the guard turns, the player chooses any one face-down guard card to reveal, then reveals the top card of the location deck.

- If the revealed location card shows a specific location, draw the top card of the guard deck, reveal it, and place it at the indicated location.
- If the revealed location card is an “off duty” card, nothing happens.

As soon as the player has assigned all of their crew tokens, the phase ends immediately — the guards do not get another turn.

Note: If the player plays the *Atlas of Hideouts* tome card, they may reveal any one face-down guard card (instead of looking at a face-down crew token).

SOLITARY LIGHTS OUT PHASE

During this phase, all locations are resolved in numerical order, as in the multiplayer game. However, the following locations have special rules for the guards.

Commissary

If the guards have the most strength, they gain one resource cube of the type they have the fewest of. If there are multiple types they have the fewest of, the guards will choose the most rare resource (rarity: gold > iron > potions > scrap). If the guards are present but do not have the most strength, they gain nothing.

Chow Hall

If the guards have the most strength, they seize the two goon cards that have the most suspicion icons, without spending any resources. If there are multiple goons with the most suspicion icons, the guards will choose the goon at the location lowest in numerical order (i.e., closest to the SEWERS location). If the guards are present but do not have the most strength, they gain nothing.

Cell Block

The guards will craft an item, if possible, by spending the required resources. The guards always choose the item with the highest reputation value, either from the item display or from their reserve. If the guards need to choose between multiple item cards with the same reputation value, they will choose the item closer to the item deck.

Note: If the guards can spend “any resource” when crafting an item, they will choose the least rare resource they have available (rarity: gold > iron > potions > scrap)



If the guards cannot craft an item, they will reserve an item card, without spending one resource. The guards always choose the item with the highest reputation value. If the guards need to choose between multiple item cards with the same reputation value, they will choose the item closest to the item deck.

Library

Guard cards are never placed at this location directly, but can be moved here if they collect no reward at another location. If the guards have the most or second most strength, they gain one reputation star instead of drawing tome cards.

SOLITARY PATROL PHASE

Changes to this phase are listed below.

Storage Limits

Although the player has to discard any resources in excess of their storage limit, the guards have no storage limit.

Raids

If the player has the most suspicion cubes, they lose six reputation stars, and all suspicion cubes (from the player and the guards) are returned to the supply. If the guards have the most suspicion cubes, the guards lose six reputation stars, and the guards' suspicion cubes are returned to the supply but the player's are not. If the player and the guards are tied for the most suspicion cubes, neither loses any reputation stars, and all suspicion cubes are returned to the supply.

Reshuffle

At the end of the phase, return all location cards to the location deck and reshuffle it. Then return all guard cards to the guard deck and reshuffle it.

SOLITARY GAME END

After six rounds, the game end is triggered. Initiate one final raid, no matter how many suspicion cubes remain in the supply. Then perform final scoring as you would in a two-player game.

Exception! The guards do NOT score reputation stars for leather scrap, potion, and iron cubes, but they do score two reputation stars for each leather over gold cube.

After final scoring is complete, if the player has more reputation stars than the guards, they win! Otherwise, they lose. In the case of a tie, the guards win.

SOLITARY SPECIAL EFFECTS

Gain Tome

If the guards would ever draw a tome card due to a special effect, they gain one reputation star instead.

Increase Storage

This effect has no benefit for the guards, since they have no storage limit.

Convert Resource

If the guards can convert a resource, they will exchange one of the resource type they have the most of for one of the resource type they have the fewest of. When given a choice, the guards will choose to discard the least rare resource and gain the most rare.

DIFFICULTY LEVELS

The rules, as described above, constitute the moderate difficulty level for solitary mode. The game can be made more difficult with these adjustments.

Ye Olde Jail (Challenging)

To create the guard deck during setup, shuffle together the seven blue guard cards and the five yellow guard cards.

Supermax Dungeon (Expert)

To create the guard deck during setup, shuffle together the seven blue guard cards and the five red guard cards.

In both the yellow and red guard decks, there is one guard card with a special effect. When the player reveals this card at a location during the Lights Out Phase, they must draw the top card of the guard deck and place it at that location, face down. However, if the guard deck is empty, nothing happens.

Credits

Game Designer: Stan Kordonskiy

Developers: Keith Matejka and John Brieger

Illustrator: Lucas Ribeiro

Graphic Designer: Luis Francisco

Editors: Scott Bogen and Dustin Schwartz

Special Thanks: To all the people who helped playtest and provided feedback throughout development: Claire Matejka, Chris Mogensen, Vincent Hirtzel, John Velgus, Michael Dunsmore, Jessey Wright, Kyric Connell, Richard Puckett, Hugh Pham, Steven Irvine, Russell Campbell, Sam Paulding, Jamieson Mockel, John Furth, Mark Schwab, Todd Verge, Ian Thomas, Todd Wall, Chris Brown, Corey Mayo, Eric Schlautman, Stephen Kerr, Scot Schafer, Jeremy Haack, Daniel Cunningham, and Kirk Dennison.

The designer would like to thank everyone who contributed their time and ideas to the development and playtesting of this game. Special thanks to Patrick Lindsay, Holden Kim and my wife Rachel who have played this game more than anyone!

For additional information or support, please visit us at www.thunderworksgames.com

© 2018 Thunderworks Games. All Rights Reserved.



Gameplay Reference

ROUND SEQUENCE

I. Roll Call Phase

Take turns assigning crew tokens until everyone has passed. Each player may assign up to two crew tokens face down.

II. Lights Out Phase

Resolve locations in numerical order. At each location, determine crew strengths, gain suspicion, collect rewards, and move stragglers to the LIBRARY.

III. Patrol Phase

Check storage limits, refill item display, advance goon cards, and add suspicion cubes (initiating raid if needed).

FINAL SCORING

Leader Goal

Whoever has this card scores eight reputation stars (2P: six reputation stars).

End Game Goal

Multiple players can score reputation stars for this card.

Goon Cards

Each different goon type scores reputation stars differently.

Resources

Score one reputation star for each leftover scrap / potion / iron and two reputation stars for each gold.

Tome Cards

Score one reputation star for each tome card left in hand.

First Player Marker

Whoever has the first player marker scores two reputation stars.

LOCATION GUIDE

Exercise Yard

Gain power cubes (and take the first player marker).

Sewers

Gain scrap cubes.

Infirmary

Gain potion cubes.

Smithy

Gain iron cubes.

Commissary

Gain any resource or convert one resource to another type.

Chow Hall

Recruit goons.

Cell Block

Craft or reserve items.

Library

Draw tome cards.

SPECIAL EFFECT ICONS



Gain one resource cube, of the indicated type, from the supply.



Return one of your suspicion cubes to the supply.



Give one of your suspicion cubes to an opponent of your choice.



Gain one power cube from the supply.



Draw one tome card.



Your storage limit is increased by one.



You may exchange any one resource cube you have for any one resource cube from the supply.