



ROCÓDROMO

 **TONI LÓPEZ**
 **SERGI MARCET**

Videoreglas

Rules video



Règles vidéo

Videoreglen





Rocódromo



TONI LÓPEZ



SERGI MARCET

DAS SPIEL AUF EINEN BLICK

Rocódromo (Kletterwand auf Spanisch) ist ein Kletterspiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren und dauert etwa 10 Minuten. In Rocódromo klettern wir um die Wette, um zu sehen, wer den Kletterparkour als erstes meistert. Hierfür verwenden wir Seile in verschiedenen Farben und mit verschiedenen Längen, mit denen unsere Kletterer von Griff zu Griff klettern können, um schließlich das Ziel zu erreichen. **Wer erobert die Kletterwand als erstes?**

A

B

C

D

E

F

ZIEL

EBENE 3

EBENE 2

EBENE 1

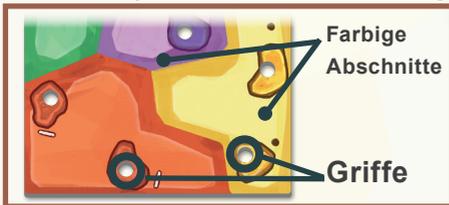
BESTANDTEILE DES SPIELS UND SPIELVORBEREITUNG GRUNDLAGEN

A Die Halterung für Rocódromo

Wenn dies dein erstes Spiel ist, baue sie entsprechend der Anleitung auf. Stelle sie danach aufrecht auf den Tisch.

B 8 Spielfelder für Routen

Wähle 6 zufällige Spielfelder mit Routen aus und stecke je zwei davon auf jede Ebene der Halterung.



Du kannst sie ausrichten, wie du möchtest. Wichtig ist lediglich, dass keine Abschnitte derselben Farbe vertikal aneinandergrenzen. Die gesamte Aufstellung bildet nun unsere Kletterwand.



Beispiel eines falschen Aufbaus

C 6 Marker für Kletterer

Jeder Spieler wählt einen Kletterer aus.

D 8 Marker für Karabiner

Jeder Spieler erhält zwei Karabiner.

E Marker für Seile

Lege die Seile auf dem Tisch aus, sodass jeder Spieler sie gut erreichen kann, und ordne sie nach Farben sowie entsprechend ihrer Länge von kurz bis lang. Von jetzt an ist das unsere Spielreserve.

F 1 Marker für Startspieler

Gib dem jüngsten Spieler den Marker für den Startspieler. Dieser beginnt.

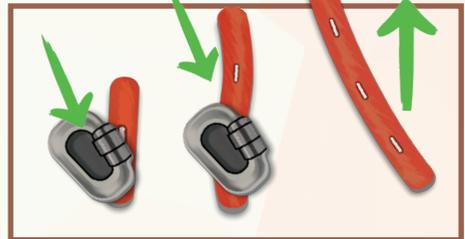
SO WIRD GESPIELT

Beginnend mit dem Startspieler handeln alle Spieler ihre Züge im Uhrzeigersinn ab. In seinem Zug muss sich ein Spieler zwischen einer dieser beiden Handlungen entscheiden:

HANDLUNG 1 – VORBEREITEN

Der Spieler wählt die Farbe eines Seils und nimmt das **KÜRZESTE** verfügbare Seil dieser Farbe aus der Reserve. Der Spieler kann mit seinen Karabinern ein längeres Seil nehmen: Durch Platzieren eines Karabiners auf dem kürzesten verfügbaren Seil kann der Spieler das nächst längere verfügbare Seil auswählen.

Ein Spieler kann diesen Vorgang wiederholen und weitere Karabiner auf den nächsten Seilen ablegen. Er kann auch Karabiner auf Seilen ablegen, auf denen bereits Karabiner liegen.



Ein Spieler legt zwei Karabiner ab, um das dritte Seil zu erhalten.

Jeder Spieler kann maximal 3 Seile haben. Wenn ein Spieler bereits über 3 Seile verfügt, kann er nur dann ein neues nehmen, wenn er zuvor eines der Seile, das er bereits an sich genommen hat, in die Reserve zurücklegt. Wenn ein Seil in die Reserve zurückgelegt wird, wird es zurück zu seiner Farbe gelegt und entsprechend seiner Länge einsortiert

Wenn ein Spieler ein Seil an sich nimmt, erhält er auch alle Karabiner, die darauf liegen. Diese kann er dann in späteren Zügen wieder einsetzen. Es gibt keine Begrenzung für Karabiner, die ein Spieler besitzen darf.



Ein Spieler nimmt ein Seil und erhält die beiden Karabiner, die darauf liegen.

HANDLUNG 2 – KLETTERN

Der Spieler versucht, Kletterer an der Wand empor klettern zu lassen. Führe dazu die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. Bestimme den Griff, bis zu dem du gelangen möchtest:

Ohne den Abstand zwischen den Griffen abmessen zu dürfen, benennt der Spieler den Griff, bis zu dem sich sein Kletterer bewegen soll. Ein Spieler kann niemals einen Griff benennen, an dem sich bereits ein Kletterer befindet

2. Wähle das Seil aus:

Der Spieler wählt 1 seiner Seile aus, wobei er berücksichtigen muss, dass die Farbe des Seiles mit der Farbe des Abschnittes übereinstimmt, in der sich der angepeilte Griff befindet.

3. Aufstieg überprüfen:

Der Spieler legt das Seil an. Der Aufstieg ist erfolgreich, wenn der Spieler das Seil von der Nase seines Kletterers bis zum angesagten Griff legen kann. Er darf dabei den farblichen Abschnitt beider Punkte nicht verlassen. (Das Seil darf über einen anderen Kletterer gelegt

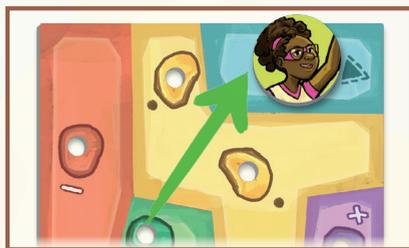
werden, um an einen anderen Griff zu kommen.) Gelingt es dem Spieler nicht, verliert der Kletterer den Halt.



Das ausgewählte Seil ist gültig, da seine Farbe mit der Farbe des Zielbereichs übereinstimmt. Der Aufstieg ist gültig, da das Seil sowohl die Nase des Kletterers als auch den Zielgriff bedeckt und die darin enthaltenen Farbabschnitte nicht überschreitet.

- Erfolgreicher Aufstieg:

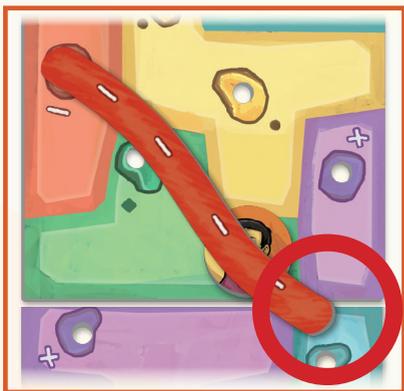
Der Spieler bewegt seinen Kletterer bis zu seinem angesagten Griff und legt das soeben benutzte Seil in die Reserve zurück (entsprechend seiner Farbe und Länge). Anschließend kann er die Handlung **Klettern** wiederholen, solange er noch mindestens über 1 Seil verfügt. Wenn er keine Seile mehr übrig hat oder nicht mehr weiterklettern möchte, endet sein Zug.



Die Kletterin schafft den Aufstieg.

- Der Kletterer verliert den Halt:

Der Spieler bewegt seinen Kletterer nicht und der Spieler legt das gerade genutzte Seil zurück in die Reserve (entsprechend seiner Farbe und Länge). Wenn sich sein Kletterer nicht an oberster Position an der Kletterwand befindet, nimmt der Spieler die Handlung Vorbereiten vor (er darf nicht dasselbe Seil aufnehmen, das er gerade zurückgelegt hat). Danach endet sein Zug.



Das Seil ragt aus dem farblichen Abschnitt heraus, der Kletterer verliert daher den Halt.

ANMERKUNG:

Bei seinem ersten Versuch, wählt der Spieler, der am Zug ist, eine Route der ersten Stufe und stellt seinen Kletterer an den niedrigsten Griff dieser Route. Wenn der Kletterer den Halt verliert, muss der Spieler seinen Kletterer entfernen und kann dann bei seiner nächsten Handlung **Klettern** eine andere Route wählen.



SPIELENDE

Wenn am Ende des Zuges eines Spielers sein Kletterer weniger als einen Karabiner weit vom oberen Rand der Kletterwand entfernt ist (oder des Zielfeldes, falls du es in einem fortgeschrittenen Spiel verwendest), endet das Spiel. Um dies zu überprüfen, misst der Spieler mit einem beliebigen Karabiner den Abstand. Danach bringen die übrigen Spieler die Runde zu Ende, sodass alle Spieler die gleiche Anzahl von Runden gespielt haben.



Die Kletterin sagt das Spielende an.

Gibt es mehrere Spieler, deren Kletterer weniger als eine Karabiner-Länge vom oberen Rand/dem Ziel entfernt sind, gewinnt der Spieler mit den meisten Karabinern. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr Seilen. Wenn weiterhin ein Gleichstand besteht, sind das die besten Voraussetzungen, um eine weitere Partie zu spielen!



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA ROCÓDROMOS AVANZADOS

En una partida de Rocódromo podrás escalar el rocódromo inicial o uno de los avanzados.

Una vez familiarizado con el rocódromo inicial te retamos a que pruebes los rocódromos avanzados. Aquí te sugerimos algunos, pero te animamos a que crees los tuyos: ¡Las posibilidades son casi infinitas! Ten en cuenta que puedes usar las losetas de meta en tus rocódromos, y que en los rocódromos de más de 3 niveles o con más de 2 tramos en el primer nivel, deberás jugar con los tramos planos sobre la mesa (devuelve el soporte a la caja).



GAME SETUP ADVANCED WALL

On each game of Rocódromo you can climb the base wall or an advanced wall. Once you're comfortable with the base wall, we encourage you to try the advanced walls. Here we suggest some configurations, but you can create your own: the possibilities are almost endless! Keep in mind you can use the finish line tiles in your walls. When assembling walls with more than 3 levels, or with more than 2 tiles in the first level, you will have to place the tiles and play directly on the table (return the wall support to the box).



MISE EN PLACE DU JEU VARIANTES AVANÇÉES

Dans une partie de Rocódromo, vous pouvez escalader le mur débutant ou l'une de ses variantes avancées.

Une fois à l'aise avec le mur débutant, nous vous mettons au défi d'essayer les murs d'escalade avancés. Voici quelques suggestions, mais nous vous encourageons à créer votre propre mur : les possibilités sont presque infinies! Notez que vous pouvez utiliser les tuiles Objectif sur vos murs d'escalade, et que sur les murs d'escalade de plus de 3 niveaux ou avec plus de 2 sections sur le premier niveau, vous devrez jouer avec les sections à plat sur la table (remettez le support dans la boîte).

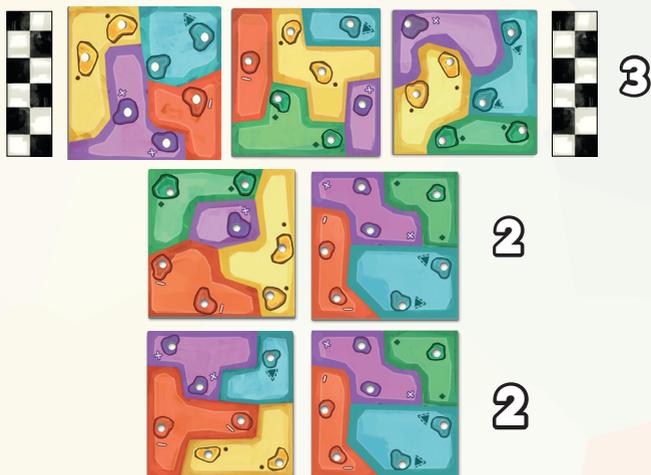


SPIELVORBEREITUNG FORTGESCHRITTENE KLETTERWAND

Bei einer Partie Rocódromo kannst du die Kletterwand für Einsteiger oder die fortgeschrittene Variante spielen. Hast du dich mit der Einsteigervariante vertraut gemacht, empfehlen wir dir, die fortgeschrittenen Ausführungen zu versuchen. Hier sind einige Vorschläge, doch traue dich ruhig, eigene Varianten zu kreieren: Es gibt unendlich viele Möglichkeiten! Bedenke, dass du die Spielfelder für das Ziel bei deinen Kletterwänden einsetzen kannst. Bei Kletterwänden über mehr als 3 Ebenen oder mit mehr als 2 Routen auf der ersten Ebene, musst du die Routen flach auf dem Tisch auslegen (lege den Halter zurück in die Schachtel).

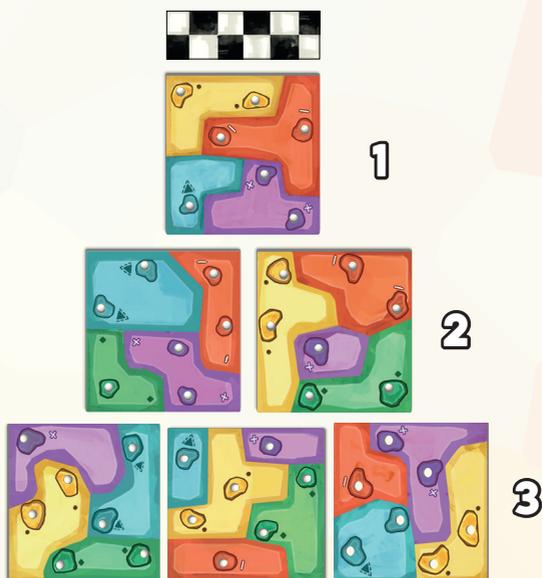
LA CORNISA • THE LEDGE
 LA CORNICHE • DER SIMS

 X 7

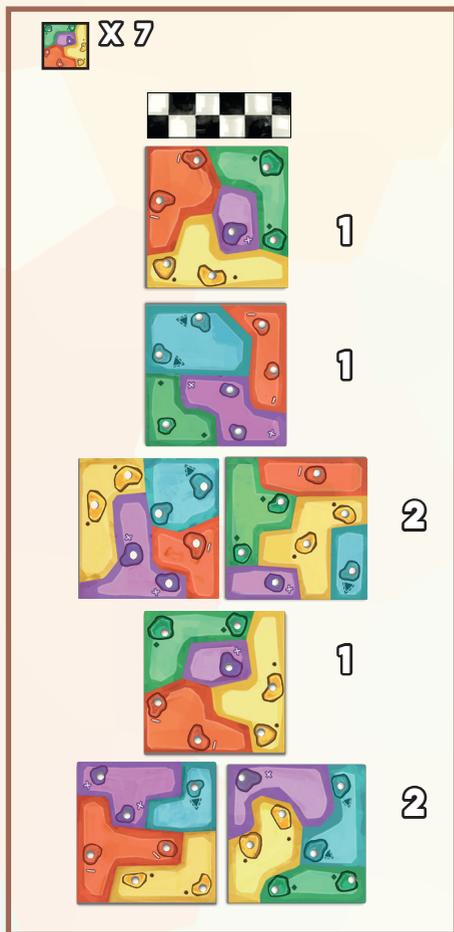


LA PIRÁMIDE • THE PYRAMID
 LA PYRAMIDE • DIE PYRAMIDE

 X 6



EL EVEREST • THE EVEREST L'EVEREST • DER EVEREST



CRÉDITOS

Diseño de Juego • Game Design
Conception du jeu • Spieledesign
Toni López.

Arte y diseño Gráfico
Art & Graphic Design • Graphisme
Zeichnungen und Grafikdesign
Sergi Marcet.

Traducción • Translation
Traduction • Übersetzung
English: Jordi Rodríguez
French : Stephanie Peichert
Deutsche: Arne F. Kunz

Agradecimientos • Thanks to
Remerciements • Danksagung

El diseñador del juego quiere agradecer a las personas que colaboraron en la campaña de Verkami por su apoyo para que este juego fuera una realidad, al jurado del concurso Verkami-DAU por su valoración y empatía, a la editorial 2Tomatoes por creer en el juego, a todos los que han colaborado en su testeo y producción, a la asociación Ludo por el apoyo, y a sus Tres Tesoros por soportar su venadas y disfrutar juntos de ellas. Agradecimientos especiales a Alba, Dorian, Julien, Karen y Pati Llimona.

¡ENVÍANOS TU ROCÓDROMO! • SEND US YOUR WALL!
ENVOYEZ-NOUS VOTRE MUR D'ESCALADE
SCHICKE UNS DEINE KLETTERWAND!



/2TomatoesGames/



@2TomatoesGms

Videoreglas

Rules video



Règles vidéo

Videoregeln

VISITA NUESTRA WEB • VISIT OUR WEBSITE
RENDEZ-VOUS SUR NOTRE SITE WEB • BESUCHE UNSERE WEBSEITE

2TOMATOESGAMES.COM