



# ROCÓDROMO

 TONI LÓPEZ  
 SERGI MARCET

Videoreglas

Rules video



Règles vidéo

Videoreglen





# Rocódromo



TONI LÓPEZ



SERGI MARCET

## EL JUEGO DE UN VISTAZO

Rocódromo es un juego de escalada para 2-4 jugadores, 7+ años y 10' de duración. En Rocódromo competimos por llegar los primeros a la cima de un circuito de escalada. Para ello, usaremos cuerdas de distintos colores y longitudes con las que nuestro escalador podrá pasar de una presa a otra hasta llegar a la cima. ¿Quién será el primero coronar en el rocódromo?

**A** **B** **C** **D** **E** **F** META

**NIVEL 3**

**NIVEL 2**

**NIVEL 1**

**META**

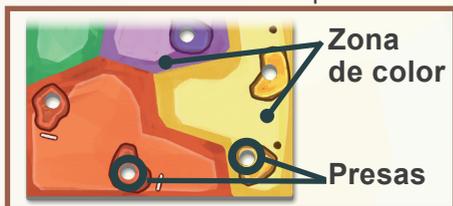
## COMPONENTES Y PREPARACIÓN DE LA PARTIDA ROCÓDROMO INICIAL

### A Soporte del Rocódromo.

Si es tu primera partida, móntalo siguiendo las instrucciones. Luego, colócalo de pie encima de la mesa.

### B 8 Losetas de Tramo.

Selecciona al azar 6 losetas de tramo e inserta dos de ellas en cada uno de los niveles del soporte.



Puedes orientarlas como desees, con la única condición de que no coincidan zonas del mismo color entre losetas adyacentes verticalmente. Esta formación es lo que llamaremos a partir de ahora el rocódromo.



*Ejemplo de colocación errónea*

### C 6 fichas de Escalador

Cada jugador elige un escalador.

### D 8 fichas de Mosquetón

Reparte dos a cada jugador.

### E 20 fichas de Cuerda

Coloca las cuerdas sobre la mesa agrupadas por color y ordenadas de menor a mayor longitud, y al alcance de todos los jugadores. Llamaremos a estos grupos la reserva a partir de ahora.

### F 1 ficha de jugador inicial

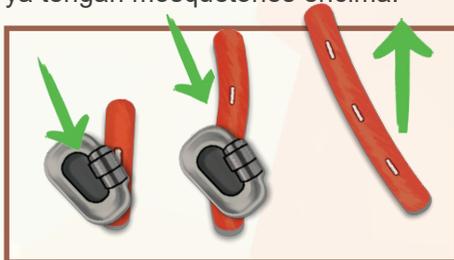
Entrega la ficha al jugador más joven, este será el jugador Inicial.

## CÓMO SE JUEGA

Empezando por el jugador inicial, los jugadores juegan sus turnos en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, un jugador **debe** realizar **una** de estas dos acciones, a su elección:

### ACCIÓN 1 - PREPARAR

El jugador elige un color de cuerda y toma de la reserva la cuerda disponible **MÁS CORTA** de dicho color. Un jugador puede tomar una cuerda más larga usando sus mosquetones: Si deja un mosquetón encima de la cuerda disponible más corta, el jugador podrá elegir la siguiente cuerda disponible, en orden ascendente de tamaño. Un jugador puede repetir este proceso dejando mosquetones en cuerdas consecutivas, y puede dejar mosquetones en cuerdas que ya tengan mosquetones encima.



*Un jugador deja dos mosquetones para obtener la tercera cuerda.*

Cada jugador puede tener un máximo de 3 cuerdas. Si un jugador ya dispone de 3 cuerdas, sólo podrá tomar una nueva cuerda si previamente devuelve una de las que ya tiene a la reserva. Al devolver una cuerda a la reserva, se coloca en el grupo de su color, ordenada de menor a mayor tamaño.

Cuando un jugador toma una cuerda, obtiene también todos los mosquetones que hubiera encima de ella,

y los podrá usar normalmente en turnos posteriores. No hay límite al número de mosquetones que un jugador puede acumular.



*Un jugador se queda con una cuerda, y los dos mosquetones que están en ella.*

## ACCIÓN 2 - ESCALAR

El jugador intenta que su escalador ascienda por el rocódromo. Para ello, sigue estos pasos en orden:

### 1. Declara la presa de destino:

Sin medir de ningún modo la distancia entre presas, el jugador señala en el rocódromo cuál es la presa a la que va a moverse su escalador. Un jugador nunca podrá elegir como presa de destino una que ya esté ocupada por un escalador.

### 2. Selecciona la cuerda:

El jugador elige 1 de sus cuerdas, teniendo en cuenta que su color debe coincidir con el de la zona donde se encuentra la presa de destino.

### 3. Comprobar la escalada:

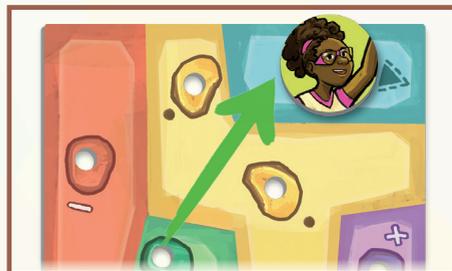
El jugador coloca la cuerda. La escalada tendrá éxito si el jugador consigue tapan con la cuerda elegida **la nariz** de su escalador y **la presa de destino**, sin exceder las zonas de color que contienen dichos elementos (se permite atravesar con la cuerda el espacio ocupado por otro escalador para llegar a otra presa). En caso de no cumplirse estas condiciones, el escalador pierde pié.



*La cuerda seleccionada es válida ya que es del mismo color que la zona de la presa de destino. La escalada es válida ya que la cuerda tapa tanto la nariz de su escaladora como la presa de destino, y no sobresale de las zonas de color que las contienen.*

### -Escalada exitosa:

El jugador mueve su escalador a la presa de destino, y devuelve la cuerda que acaba de utilizar a la reserva (colocándola en el grupo de color y posición correspondiente). A continuación, puede repetir la acción **escalar** siempre y cuando disponga de al menos 1 cuerda. Si no dispone de más cuerdas o bien no desea seguir escalando termina su turno.



*La escaladora consigue ascender.*

## - El escalador pierde pié:

El jugador no mueve su escalador y devuelve la cuerda que acaba de utilizar a la reserva (colocándola en el grupo de color y posición correspondiente). Si su escalador no es el que se encuentra más alto en el rocódromo, el jugador realiza la acción de **preparar** (no puede tomar la misma cuerda que acaba de dejar). Luego su turno termina.



*La cuerda sobresale de la zona de color, haciendo que el escalador pierda pié.*

**NOTA:** La primera vez que escala, el jugador en turno elige un tramo del primer nivel y coloca su escalador en la presa más baja de dicho tramo. Si el escalador pierde pié, deberá retirar su escalador y podrá escoger otro tramo en su siguiente acción **escalar**.



## FINAL DE LA PARTIDA

Cuando al final del turno de un jugador su escalador está a menos de un mosquetón de distancia del borde superior del rocódromo (o de una loseta de meta, si las estás usando en un rocódromo avanzado), se propicia el final de partida. Para comprobar esto, el jugador mide la distancia con un mosquetón cualquiera. Después de esto se acaba la ronda de forma que todos los jugadores hayan jugado el mismo número de turnos.



*La escaladora propicia el final de partida.*

De entre todos los jugadores cuyo escalador esté a menos de un mosquetón de distancia del borde superior del rocódromo/loseta de meta, gana el jugador que tenga más mosquetones. En caso de empate, gana el jugador empatado que tenga más cuerdas. Si el empate persiste ¡tenéis una excusa perfecta para jugar otra partida!



## 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 AVANCÉES

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).

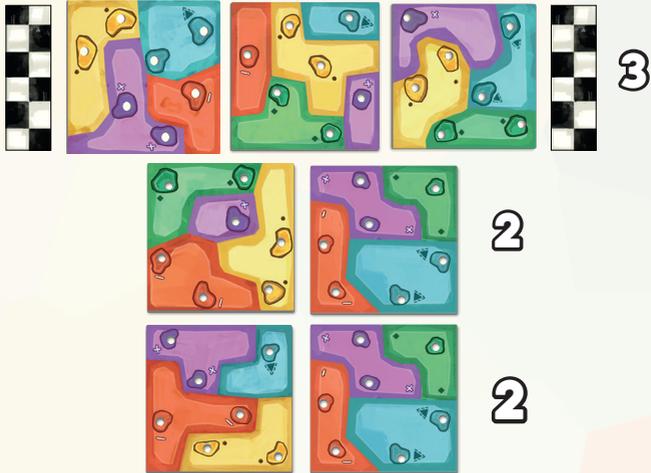


## SPIELVORBEREITUNG FORTGESCHRITTENE KLETTERWAND

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).

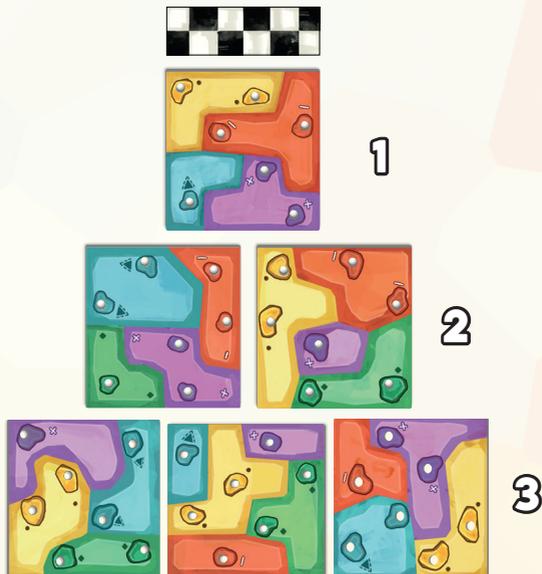
LA CORNISA • THE LEDGE  
 LA CORNICHE • DER SIMS

 X 7

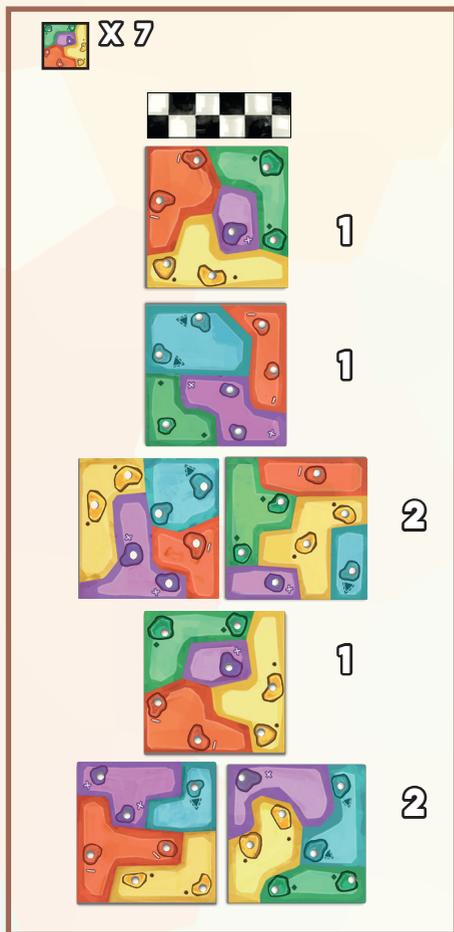


LA PIRÁMIDE • THE PYRAMID  
 LA PYRAMIDE • DIE PYRAMIDE

 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

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

2TOMATOESGAMES.COM

Videoreglas

Rules video



Règles vidéo

Videoregeln