



ROCÓDROMO

 **TONI LÓPEZ**
 **SERGI MARCET**

Videoreglas

Rules video



Règles vidéo

Videoreglen





Rocódromo



TONI LÓPEZ



SERGI MARCET

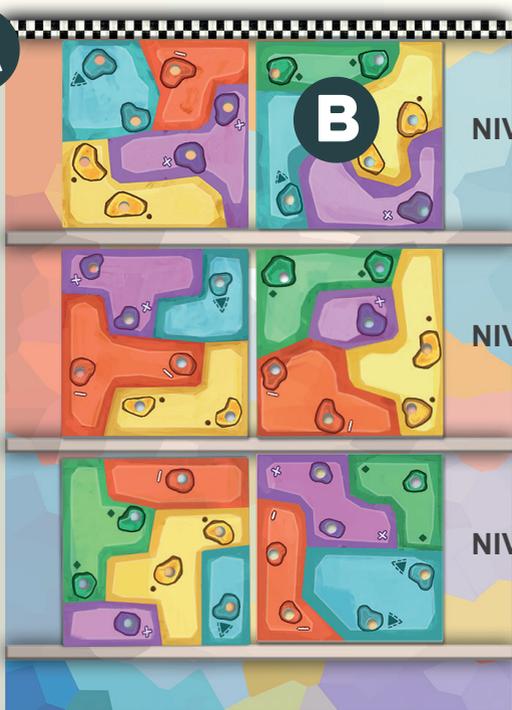
LE JEU EN UN COUP D'OEIL

«Rocódromo» (parcours d'escalade en Espagnol) est un jeu d'escalade pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans, qui dure environ 10 minutes. Dans Rocódromo, vous vous affrontez pour savoir qui sera le premier à atteindre le sommet d'un parcours d'escalade. Pour ce faire, vous utiliserez des cordes de différentes couleurs et de différentes longueurs avec lesquelles votre grimpeur pourra passer d'une prise à l'autre jusqu'à ce qu'il atteigne le sommet. Qui sera le premier à atteindre le sommet du mur d'escalade ?

A



D



B

NIVEAU 3

NIVEAU 2

NIVEAU 1

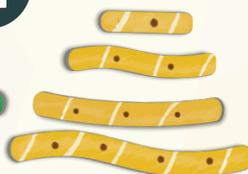
OBJECTIF



C



E



F

COMPOSANTS ET MISE EN PLACE DU JEU MUR DÉBUTANT

A Le support du mur d'escalade

S'il s'agit de votre première partie, montez-le en suivant les instructions. Ensuite, placez-le debout sur la table.

B 8 tuiles Section

Sélectionnez 6 tuiles Section au hasard et insérez deux d'entre elles dans chacun des niveaux du support.



Vous pouvez les orienter comme vous le souhaitez, à condition qu'aucune section de la même couleur ne soit verticalement adjacente à l'autre. L'ensemble forme maintenant votre mur d'escalade.



Exemple d'une configuration incorrecte

C 6 jetons Grimpeur

Chaque joueur choisit un grimpeur.

D 8 fiches Mousqueton

Donnez-en deux à chaque joueur.

E 20 jetons Corde

Disposez les cordes sur la table de manière à ce que chaque joueur puisse les atteindre facilement. Disposez-les par couleur et selon leur longueur, des plus courtes aux plus longues. Désormais, ceci constitue la réserve.

F 1 jeton Premier joueur

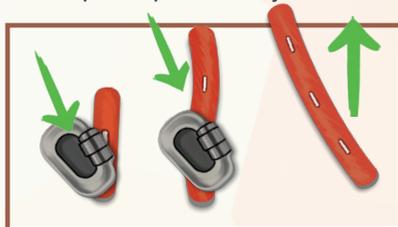
Donnez ce jeton au joueur le plus jeune. C'est lui qui commence.

COMMENT JOUER

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque vient son tour, un joueur **doit** choisir entre l'une des deux actions suivantes:

ACTION 1 - SE PRÉPARER

Le joueur choisit une couleur de corde et prend **LA PLUS COURTE** corde disponible de cette couleur dans la réserve. Il peut prendre une corde plus longue en utilisant ses mousquetons : En plaçant un mousqueton sur la corde disponible la plus courte, le joueur peut choisir la prochaine corde disponible, par ordre croissant de taille. Il peut répéter ce processus et placer d'autres mousquetons sur les cordes suivantes. Il peut également placer des mousquetons sur des cordes qui en portent déjà.



Un joueur place deux mousquetons pour obtenir la troisième corde.

Chaque joueur peut avoir un maximum de 3 cordes. Si un joueur possède déjà 3 cordes, il ne peut en prendre une autre que s'il renvoie préalablement une des cordes qu'il possède déjà à la réserve (en la plaçant dans le groupe de couleur et de taille qui lui correspond). Si le joueur prend une corde qui comporte un ou plusieurs mousquetons, il prend également ces mousquetons, qu'il pourra utiliser normalement lors des

tours suivants. Il n'y a pas de limite au nombre de mousquetons qu'un joueur peut accumuler.



Un joueur prend une corde, et avec elle, les mousquetons qui s'y trouvent.

ACTION 2 - ESCALADER

Le joueur cherche à faire progresser son grimpeur sur le mur d'escalade. Pour ce faire, il suivra les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Annoncer la prise ciblée :

Sans mesurer la distance entre les prises, le joueur annonce sur quelle prise son grimpeur va se rendre. Un joueur ne peut jamais choisir une prise sur laquelle il y a déjà un grimpeur.

2. Choisir sa corde :

Le joueur choisit 1 de ses cordes en s'assurant que la couleur de la corde corresponde à la couleur de la zone dans laquelle se trouve la prise qu'il a ciblée.

3. Vérifier l'ascension :

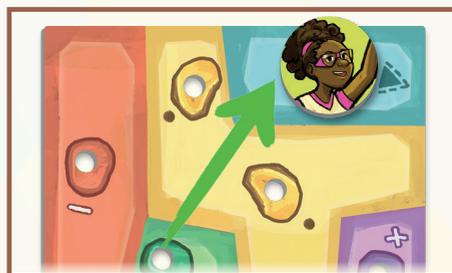
Le joueur place la corde. L'ascension est réussie si le joueur peut placer cette corde **du nez** de son grimpeur **à la prise ciblée**, sans dépasser les zones colorées contenant ces éléments (la corde peut passer sur un autre grimpeur pour atteindre une prise). Si le joueur ne réussit pas, le grimpeur perdra l'équilibre.



La corde choisie est valide puisqu'elle est de la même couleur que la zone de la prise ciblée. L'ascension est réussie parce que la corde couvre à la fois le nez de son grimpeur et la prise ciblée et ne dépasse pas des zones colorées qui les contiennent

- Ascension réussie :

Le joueur déplace son grimpeur vers la prise ciblée, et renvoie la corde qu'il vient d'emprunter à la réserve (en la plaçant dans le groupe de couleur et de taille correspondant). Il peut ensuite répéter l'action **Escalader** tant qu'il dispose d'au moins une corde. S'il n'y a plus de corde disponible ou si le joueur ne souhaite pas continuer à grimper, son tour se termine.



La grimpeuse réussit son ascension.

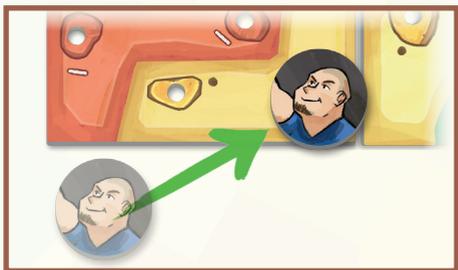
- Le grimpeur perd l'équilibre :

Le joueur ne déplace pas son grimpeur et renvoie la corde qu'il vient d'utiliser à la réserve (en la plaçant dans le groupe de couleur et de taille correspondant) et, si son grimpeur **n'est pas** celui qui est placé le plus haut sur le mur, le joueur réalise l'action **se préparer** (il ne peut pas prendre la corde qu'il vient de renvoyer à la réserve). Puis, son tour se termine.



La corde dépasse de la zone colorée, ce qui fait que le grimpeur perd l'équilibre.

REMARQUE : Lors de sa première tentative, le joueur actif choisit une section du premier niveau et place son grimpeur sur la plus basse prise de cette section. Si le grimpeur perd l'équilibre, le joueur doit retirer son grimpeur et pourra choisir une autre section lors de sa prochaine action **Escalader**.



FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'à la fin du tour d'un joueur, son grimpeur est à moins d'un mousqueton du sommet du mur d'escalade (ou d'une tuile Objectif, si vous les utilisez sur un mur d'escalade avancé), la partie se termine. Pour vérifier cela, le joueur mesure la distance avec n'importe quel mousqueton. Ensuite, les joueurs restants terminent le tour de manière à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.



La grimpeuse déclenche la fin de la partie.

Parmi les joueurs dont le grimpeur se trouve à moins d'un mousqueton du sommet du mur d'escalade/de la tuile Objectif, le gagnant est celui qui a le plus de mousquetons. En cas d'égalité, c'est le joueur à égalité qui a le plus de cordes qui gagne. Si l'égalité persiste, vous avez une excuse parfaite pour recommencer à jouer !



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).

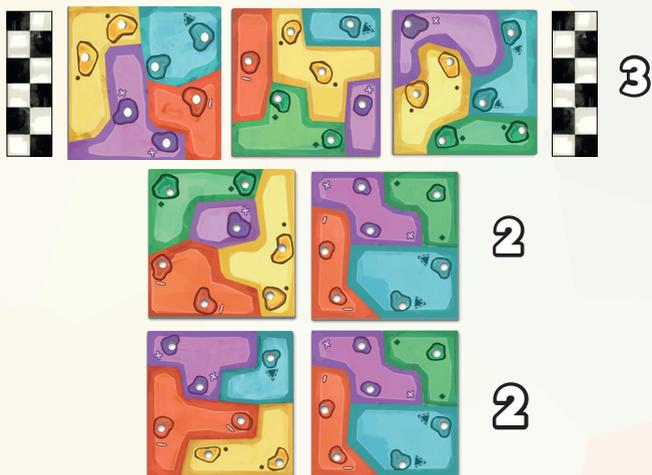


SPIELVORBEREITUNG FORTGESCHRITTENE KLETTERWAND

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).

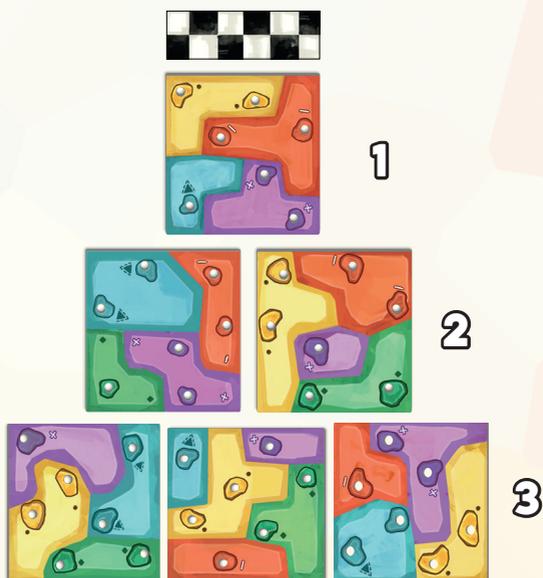
LA GORNISA • THE LEDGE
 LA GORNICHE • DER SIMS

 X 7

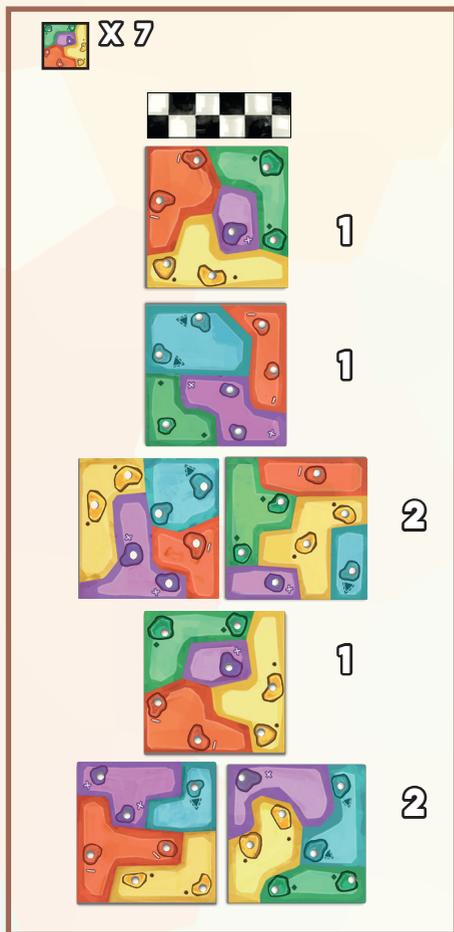


LA PIRÁMIDE • THE PYRAMID
 LA PYRAMIDE • DIE PYRAMIDE

 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