



CORDADAS



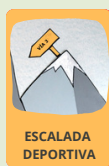
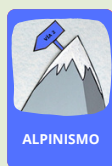
Trasnadas, treboadas e homes mortos camiño do cumio

Es unha intrépida alpinista ou escalador que forma parte dunha famosa cordada, tes un contrato cun importante patrocinador que só poderás cobrar se cumpres un obxectivo: chegar ao cumio levando todo o material que precises, pero... coidado! O resto das xogadoras tamén queren acadar fama mundial e chegar os primeiros, polo que atoparás múltiples obstáculos no teu camiño.

Cordadas é un xogo para **2-6 xogadores** cheo de trasnadas, homes mortos e fenómenos meteorolóxicos adversos que se interporán entre ti e o cumio.

PREPARACIÓN

Separa as **cartas de actividade**, son 6 cartas que se corresponden a tres tipos de actividades: **Escalada Clásica** (x2), **Alpinismo** (x2) e **Escalada Deportiva** (x2). Estas cartas diferéncianse do resto no seu envés máis claro:



Coloca as cartas de actividade boca abaixo, cada xogadora escolle unha, esa será o tipo de actividade que realizará durante a partida. En partidas de 6 xogadores, todos os xogadores compartirán actividade con algún outro. En partidas de menos xogadoras, será a sorte a que decida se realizan a mesma actividade ou non. Descartar o resto das cartas de actividade non usadas.

Cada xogador **deixa a súa carta de actividade boca arriba enriba da mesa** diante súa. Baralla o resto das cartas e **reparte 4 a cada xogadora**, deixa as sobrantes nun mazo boca abaixo no medio da mesa.

Hai **6 cartas guía** para repartir a cada xogadora co resumo dos diferentes tipos de cartas para facilitar a partida.

OBXECTIVO DO XOGO

O obxectivo do xogo é conseguir ter sobre a mesa **6 cartas de material** correspondentes a túa actividade, sexa material danado ou sen danar, común ou propio (ver tipos de cartas máis adiante). Nese momento o xogo remata e comeza o reconto final. Se se termina a baralla e ningunha xogadora acadou as 6 cartas de material necesarias para rematar o xogo, barallar o mazo de descarte e seguir a xogar.

MECÁNICA DO XOGO

Comeza o xogo o xogador máis novo. Cada xogadora terá **4 cartas na man**. Na túa quenda poderás realizar tantas accións coma desexes, ata rematar as cartas da man ou ata que decidas rematar a quenda (pode ser que queiras gardar cartas para xogadas futuras). Estas accións poderán ser:

- Baixar cartas de material da túa cordada á mesa.
- Baixar cartas de axuda á mesa.
- Atacar a outros xogadores con cartas de trasnadas.
- Arranxar o teu material danado coa carta home morto.
- Atacar ao resto das xogadoras cunha carta de meteoroloxía adversa.
- Botar ao mazo de descarte tantas cartas coma desexes. Non te podes descartar das cartas de material que vullan para a túa cordada, esas báixanse á mesa.

Unha vez que remate a túa quenda, roubarás tantas cartas do mazo coma cartas xogaches.

TIPOS DE CARTAS

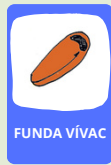
Ademais das **cartas de actividade** que se reparten antes de comezar o xogo, estas son o resto de cartas que atoparás no mazo:

CARTAS DE MATERIAIS

Hai diferentes **cartas de materiais** que se corresponden a cada tipo de actividade, pódense diferenciar polas súas cores, así:



Cartas vermellas | Vía 1 |
Escalada clásica | 8 cartas

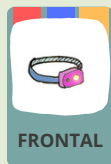


Cartas azuis | Vía 2 |
Alpinismo | 8 cartas



Cartas amarelas | Vía 3 |
Escalada deportiva | 8 cartas

Tamén hai **cartas de materiais comúns** que valen para os tres tipos de actividades, son de cor gris e teñen as tres cores das actividades na zona superior. Podes usalas para completar o material da túa cordada, pero, coidado! **Estas cartas valen menos no reconto final:**

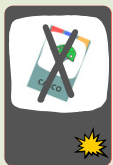


Carta de material común | 10 cartas

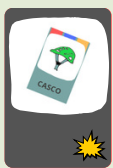
Haberá que eliminar do mazo as cartas de materiais que se correspondan ás actividades que non lle tocaron a ningún xogador.

CARTAS DE TRASNADAS

Cartas de cor gris escuro cun símbolo de explosión na parte inferior dereita. Dependendo da trasnada, xóganse ou no mazo de descarte ou sobre as cartas doutro xogador. Hai 5 tipos de trasnadas:



Eliminar Materiais | Xógase sobre unha carta de material que un xogador teña xa na mesa e envíaa ao mazo de descarte. O outro xogador pódese protexer usando a carta home morto (ver máis adiante). Bota a carta ao mazo de descarte ao rematar a xogada | 5 cartas.



Dano de Materiais | Xógase sobre unha carta de material que outra xogadora teña xa na mesa. A carta de dano queda sobre o material ata que o xogador o arranxe cunha carta home morto (ver máis adiante), nese momento poderá descartar a carta de dano ao mazo de descarte, quedando o material arranxado. **O material danado desconta puntos no reconto final** | 5 cartas.



Roubo de Materiais | Ao xogar esta carta roubas unha carta de material que outro xogador teña enriba da mesa e que podas usar na túa cordada, é dicir, ou da mesma cor ou de material común. O outro xogador pódese protexer usando a carta home morto (ver máis adiante). Unha vez rematada a xogada, descartar no mazo de descarte | 5 cartas.



Roubo de Carta de Axuda | Xógase no mazo de descarte. Ao xogar esta carta podes roubar a carta de axuda (ver máis adiante) que teña sobre a mesa calquera xogadora e usala na túa cordada. A carta de axuda roubada quedará fronte a ti xunto ao resto do material. O home morto non protexe contra esta trasnada | 2 cartas.



Cambio de Vía | Xógase no mazo de descarte. Ao xogar esta carta intercambias todas as cartas que teñas sobre a mesa polas cartas doutro xogador da túa escolla para o resto da partida. O home morto non protexe contra esta trasnada | 1 carta.

CARTA HOME MORTO

No medio do teu camiño cara o cumio, atopas o cadáver doutra montañeira que saqueas para aproveitar o material útil. Esta carta serve para diferentes cousas:



Na túa quenda, para arranxar material danado que teñas sobre a mesa. Neste caso, descarta a carta de dano de materiais xunto á de home morto ao mazo de descarte, así o teu material quedará arranxado.

Fora da túa quenda, para protexerte dunha trasnada. Para iso, terás que xogar a carta home morto rapidamente antes de que o xogador que fai a trasnada remate a súa quenda. Unha vez xogada a carta home morto, non podes roubar outra polo que comezarás a seguinte quenda cunha carta menos. **O home morto protexe contra eliminación, roubo e dano de materiais.** Non protexe contra outras trasnadas nin contra cartas de meteoroloxía.

CARTAS DE AXUDA

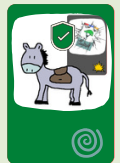
Cartas de cor verde cunha espiral na esquina inferior dereita. Xóganse baixándoas enriba da mesa, ao carón dos materiais da túa cordada e da carta de actividade. Dan vantaxes ou protexen contra algunha trasnada durante todo o tempo que as teñas sobre a mesa. Hai 6 tipos de carta de axuda:



Roubo +1 | Cando roubas cartas do mazo unha vez rematada a túa quenda, podes coller unha carta de máis das que deberías roubar e escoller entre elas con cales quedas. Segues a ter só 4 cartas na man. Volve colocar a carta que non queres na parte superior do mazo boca abaixo, ten en conta que esa carta será unha das que roube o seguinte xogador | 1 carta.



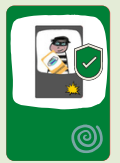
5 cartas na man | Mentres que teñas esta carta enriba da mesa, poderás xogar con 5 cartas na man en vez de 4 | 1 carta.



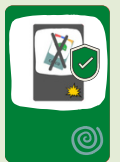
A mula | Levas unha mula para portar o material e vai tan cargada que sempre tes material de reposto polo que non che afectan as cartas de dano de materiais | 1 carta.



Protección contra meteoroloxía adversa | Mentres teñas esta carta enriba da mesa, estarás protexido das cartas de meteoroloxía adversa, **agás da carta de treboada** coa que todo o mundo perde as cartas de axuda que teñan sobre a mesa | 1 carta.



Protección contra roubo de cartas | Mentres teñas esta carta enriba da mesa, estarás protexido das cartas de roubo de materiais, non das de roubo de cartas de axuda!! | 1 carta.



Protección contra eliminación de materiais | Mentres teñas esta carta enriba da mesa, estarás protexido das cartas de eliminación de materiais | 1 carta.

CARTAS DE METEOROLOXÍA ADVERSA

Cartas de cor azul claro cun raio na esquina inferior dereita. Estas cartas xóganse no mazo de descarte e afectan a todos os xogadores menos ao que as xoga, agás se algún xogador ten a carta de protección contra meteoroloxía adversa. Hai 5 cartas de meteo:



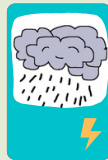
Néboa | Non se ve nada e todos os xogadores perden as cartas que teñen na man que van parar ao mazo de descarte. Todos volven roubar e perden unha quenda polo que volve xogar o xogador que tirou a carta | 1 carta.



Sol abrasador | O golpe de calor fai que as xogadoras perdan material polo camiño. Descarta ao mazo de descarte unha das cartas de materiais que teñan sobre a mesa cada unha das outras xogadoras. | 1 carta.



Furacán | Traslada todas as cartas de danos de material que teñas na mesa sobre o teu material aos outros xogadores. Podes repartir os danos entre os xogadores que queiras | 1 carta.



Chuvia a mares | Fai moi mal tempo, todas as xogadoras perden unha carta das que teñen na man, xogarán dúas roldas cunha carta menos. Quen fai a xogada descarta ao mazo de descarte unha carta de cada xogador sen as mirar | 1 carta.



Treboada | Raios e tronos! Todos os xogadores perden as cartas de axuda que teñan sobre a mesa que van parar ao mazo de descarte. A carta de protección contra meteo adversa non protexe contra esta carta!! | 1 carta.

RECONTO FINAL

Unha vez que unha das xogadoras consegue 6 materiais útiles para a súa cordada, sexan materiais propios da actividade ou comúns, danados ou sen danar, o xogo detense e comeza o recuento final. **O xogador que sume máis puntos será o gañador.** Só suman puntos as cartas sobre a mesa, este é o valor das diferentes cartas que poden ter os xogadores:

- Material propio da actividade (da mesma cor) +2 puntos
- Material común +1 punto
- Material danado -1 punto
- Cartas de axuda +1 punto

EXEMPLO DE CARTAS SOBRE A MESA DUNHA CORDADA, É DICIR, DUN XOGADOR



E, lembre! Na montaña, respecto, valores e compañeirismo sempre, pero agora... a dalo todo que isto é un xogo!!!!

DESEÑO, IDEA ORIXINAL E COPYRIGHT: María Yáñez Rabanal

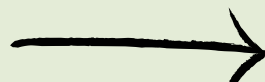


@muki_xogos



myrabanal@gmail.com

FIND OUT HOW TO PLAY IN ENGLISH & OTHER LANGUAGES!!



En colaboración coa familia de Climbskin



CLIMBSKIN
SPAIN



CORDADAS



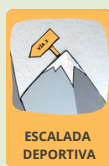
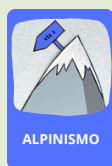
Codazos, tormentas y hombres muertos camino de la cumbre

Eres una intrépida alpinista o escalador que forma parte de una famosa cordada, tienes un contrato con un importante patrocinador pero sólo lo puedes cobrar si cumples un objetivo: llegar a la cumbre llevando todo el material que necesites, pero... ¡cuidado! El resto de las jugadoras también quieren conseguir fama mundial y llegar los primeros, por lo que encontrarás múltiples obstáculos en tu camino.

Cordadas es un juego para **2-6 jugadores** lleno de codazos, hombres muertos y fenómenos meteorológicos adversos que se interpondrán entre tú y la cumbre.

PREPARACIÓN

Separa las **cartas de actividad**, son 6 cartas que se corresponden a tres tipos de actividades: **Escalada Clásica** (x2), **Alpinismo** (x2) y **Escalada Deportiva** (x2). Estas cartas se diferencian del resto por su envés más claro:



Coloca las cartas de actividad boca abajo, cada jugadora escoge una, esa será el tipo de actividad que realizará durante la partida. En partidas de 6 jugadores, todos los jugadores compartirán actividad con otro. En partidas de menos jugadoras, será la suerte la que decida si realizan la misma actividad o no. Descartar el resto de las cartas de actividad que no se usen.

Cada jugador **deja su carta de actividad boca arriba encima de la mesa** delante de él. Baraja el resto de las cartas y **reparte 4 a cada jugadora**, deja las que sobren en un mazo boca abajo en el medio de la mesa.

Hay **6 cartas guía** para repartir a cada jugadora con el resumen de los diferentes tipos de cartas para facilitar la partida.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es conseguir tener sobre la mesa **6 cartas de material** de tu actividad, sea material dañado o sin dañar, común o propio (ver tipos de cartas más adelante). En ese momento el juego termina y comienza el recuento final. Si se termina la baraja y ninguna jugadora consiguió las 6 cartas de material necesarias para terminar el juego, barajar el mazo de descarte y continuar jugando.

MECÁNICA DEL JUEGO

Comienza el juego el jugador más joven. Cada jugadora tendrá 4 cartas en la mano. En tu turno podrás realizar tantas acciones como quieras, hasta terminar las cartas o hasta que decidas terminar tu turno (puede ser que quieras guardar cartas para jugadas futuras). Estas acciones podrán ser:

- Bajar cartas de material de tu cordada a la mesa.
- Bajar cartas de ayuda a la mesa.
- Atacar a otros jugadores con cartas de codazos.
- Arreglar tu material dañado con la carta hombre muerto.
- Atacar al resto de las jugadoras con una carta de meteorología adversa.
- Descartar al mazo de descarte tantas cartas como quieras. No te puedes descartar de las cartas de material que valgan para tu cordada, esas hay que bajarlas a la mesa.

Una vez que termine tu turno, robarás tantas cartas del mazo como cartas jugaste.

TIPOS DE CARTAS

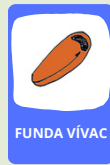
Además de las **cartas de actividad** que se reparten antes de empezar el juego, estas son el resto de cartas que encontrarás en el mazo:

CARTAS DE MATERIALES

Hay diferentes cartas de materiales que se corresponden a cada tipo de actividad, se pueden diferenciar por sus colores, así:



Cartas rojas | Vía 1 |
Escalada clásica | 8 cartas



Cartas azules | Vía 2 |
Alpinismo | 8 cartas



Cartas amarillas | Vía 3 |
Escalada deportiva | 8 cartas

También hay **cartas de materiales comunes** que valen para los tres tipos de actividades, son de color gris y tienen los tres colores de las actividades en la zona superior. Las puedes usar para completar el material de tu cordada, pero, ¡cuidado! **Estas cartas valen menos en el recuento final:**

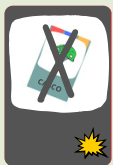


Carta de material común | 10 cartas

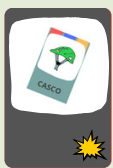
Habrás que eliminar del mazo las cartas de materiales que se correspondan a las actividades que no le tocaron a ningún jugador.

CARTAS DE CODAZOS

Cartas de color gris oscuro con un símbolo de explosión en la parte inferior derecha. Dependiendo del codazo, se juegan o en el mazo de descarte o sobre las cartas de otro jugador. Hay 5 tipos de codazos:



Eliminar Materiales | Se juega sobre una carta de material que un jugador tenga ya en la mesa y la envía al mazo de descarte. El otro jugador se puede proteger usando la carta hombre muerto (ver más adelante). Descarta la carta al mazo una vez terminada la jugada | 5 cartas.



Daño de Materiales | Se juega sobre una carta de material que otra jugadora tenga ya en la mesa. La carta de daño queda sobre el material hasta que el jugador lo arregle con una carta de hombre muerto (ver más adelante), en ese momento podrá descartar la carta de daño al mazo de descarte, quedando el material arreglado. **El material dañado descuenta puntos en el recuento final** | 5 cartas.



Robo de Materiales | Al jugar esta carta robas una carta de material que otro jugador tenga encima de la mesa y que puedas usar en tu cordada, es decir, o del mismo color e de material común. El otro jugador se puede proteger usando la carta hombre muerto (ver más adelante). Una vez que termine la jugada, descarta la carta al mazo de descarte | 5 cartas.



Robo de Carta de Ayuda | Se juega en el mazo de descarte. Al jugar esta carta puedes robar la carta de ayuda (ver más adelante) que tenga sobre la mesa cualquier jugadora y usarla en tu cordada. La carta de ayuda robada quedará enfrente de ti junto al resto del material. El hombre muerto no protege contra este codazo | 2 cartas.



Cambio de Vía | Se juega en el mazo de descarte. Al jugar esta carta intercambias todas las cartas que tengas sobre la mesa por las cartas de otro jugador de tu elección para el resto de la partida. El hombre muerto no protege contra este codazo | 1 carta.

CARTA HOMBRE MUERTO

En el medio de tu camino hacia la cumbre, encuentras el cadáver de otra montañera que saqueas para aprovechar el material útil. Esta carta sirve para diferentes cosas:



En tu turno, para arreglar material dañado que tengas sobre la mesa. En este caso, descarta la carta de daño de materiales junto a la de hombre muerto al mazo de descarte, así tu material quedará arreglado.

Fuera de tu turno, para protegerte de un codazo, para lo que tendrás que sacar la carta hombre muerto rápidamente antes de que el jugador que te da el codazo termine su turno. Una vez jugada la carta hombre muerto, no puedes robar otra por lo que empezarás el siguiente turno con una carta menos. **El hombre muerto protege contra eliminación, robo y daño de materiales.** No protege contra otros codazos ni contra las cartas de meteorología.

CARTAS DE AYUDA

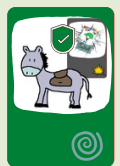
Cartas de color verde con una espiral en la esquina inferior derecha. Se bajan encima de la mesa, al lado de los materiales de tu cordada y de la carta de actividad. Dan ventajas o protegen contra algún codazo durante todo el tiempo que las tengas sobre la mesa. Hay 6 tipos de cartas de ayuda:



Robo +1 | Cuando robas cartas del mazo una vez que termina tu turno, puedes coger una carta de más de las que tendrías que robar y escoger entre ellas con cuáles te quedas. Sigues teniendo sólo 4 cartas en la mano. Vuelve a colocar la carta que no quieres en la parte superior del mazo boca abajo, ten en cuenta que esta carta será una de las que robe el siguiente jugador | 1 carta.



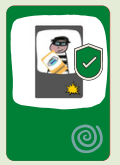
5 cartas en la mano | Mientras que tengas esta carta encima de la mesa, podrás jugar con 5 cartas en la mano en vez de 4 | 1 carta.



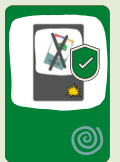
La mula | Llevas una mula para portar el material y va tan cargada que siempre tienes material de repuesto por lo que no te afectan las cartas de daño de materiales | 1 carta.



Protección contra meteorología adversa | Mientras que tengas esta carta encima de la mesa, estarás protegido de las cartas de meteorología adversa, **excepto de la carta de tormenta** con la que todo el mundo pierde las cartas de ayuda que tengan sobre la mesa | 1 carta.



Protección contra robo de cartas | Mientras que tengas esta carta encima de la mesa, estarás protegido de las cartas de robo de materiales, ¡no de las de robo de cartas de ayuda! | 1 carta.



Protección contra eliminación de materiales | Mientras que tengas esta carta encima de la mesa, estarás protegido de las cartas de eliminación de materiales | 1 carta.

CARTAS DE METEOROLOGÍA ADVERSA

Cartas de color azul con un rayo en la esquina inferior derecha. Estas cartas se juegan en el mazo de descarte y afectan a todos los jugadores menos al que las juega, excepto si algún jugador tiene la carta de protección contra meteorología adversa. Hay 5 cartas de meteo:



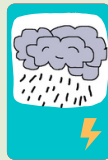
Niebla | No se ve nada y todos los jugadores pierden las cartas que tienen en la mano que van a parar al mazo de descarte. Todos vuelven a robar y pierden un turno por lo que vuelve a jugar el jugador que tiró la carta | 1 carta.



Sol abrasador | El golpe de calor hace que las jugadoras pierdan material por el camino. Descarta al mazo de descarte una de las cartas de materiales que tengan sobre la mesa cada una de las otras jugadoras | 1 carta.



Huracán | Traslada todas las cartas de daños de materiales que tengas en la mesa sobre tu material a otros jugadores. Puedes repartir los daños entre los jugadores que quieras | 1 carta.



Lluvia a mares | Hace muy mal tiempo, todas las jugadoras pierden una carta de las que tienen en la mano, jugarán dos rondas con un una carta menos. Quien hace la jugada descarta al mazo de descarte una carta de cada jugador sin mirarlas | 1 carta.



Tormenta | ¡Rayos y truenos! Todos los jugadores pierden las cartas de ayuda que tengan sobre la mesa que van a parar al mazo de descarte. La carta de protección contra meteo adversa no protege contra esta carta | 1 carta.

RECUESTO FINAL

Una vez que una de las jugadoras consigue 6 materiales útiles para su cordada, sean materiales propios de la actividad o comunes, dañados o sin dañar, el juego se detiene y comienza el recuento final. **El jugador que sume más puntos será el ganador.** Sólo suman puntos las cartas sobre la mesa, este es el valor de las diferentes cartas que pueden tener los jugadores:

- Material propio de la actividad (del mismo color) +2 puntos
- Material común +1 punto
- Material dañado -1 punto
- Cartas de ayuda +1 punto

EJEMPLO DE CARTAS SOBRE LA MESA DE UNA CORDADA, ES DECIR, DE UN JUGADOR



Y, ¡recordad! En la montaña, respeto, valores y compañerismo siempre, pero ahora... ¡¡a darlo todo que esto es un juego!!

DISEÑO, IDEA ORIGINAL Y COPYRIGHT: María Yáñez Rabanal



@muki_xogos



myrabanal@gmail.com

FIND OUT HOW TO PLAY IN ENGLISH & OTHER LANGUAGES!!

En colaboración con la familia de Climbskin



CLIMBSKIN
SPAIN

