

# El Capitán (1958)

En 1958 el escalador Warren Harding lideró la apertura de la primera vía de escalada que llegaba al top de la emblemática pared de el capitán.

En el Capitán, los jugadores se pondrán en la piel de un equipo de escaladores compitiendo para abrir la primera vía larga en esta pared del parque nacional de Yosemite.

Escarar es un deporte de equipo y por eso durante la partida los jugadores deberán escalar y asegurar a uno de los otros jugadores, al mismo tiempo que compiten para ser el escalador que más puntos de satisfacción personal haya obtenido.



2-4



30 - 45 min



10+

## MECÁNICAS

- Construcción de rutas
- Gestión de Mano
- Contratos
- Bonus de final de partida
- Cartas multiuso

## COMPONENTES

- 45 Cartas de paso
- 25 Cartas de vía
- 33 Cartas de retos personales
- 10 losetas de objetivos
- 44 fichas de riesgo / Assegurador (doble cara)
- 48 fichas de anclaje (12 de cada color)
- 8 fichas de Reto personal
- Ficha de primer jugador
- 1 marcador de puntos de satisfacción



- En el capitán Los jugadores tienen un doble rol, Escalar y asegurar al jugador de su izquierda.
- Para avanzar por la pared, los escaladores jugarán *Cartas de paso de escalada* de diferentes tipos (pasos técnicos, pasos de equilibrio y pasos de fuerza) en una carrera para conseguir objetivos de puntuación de final de partida.
- Colocar fichas de anclaje permitirá a los jugadores ganar puntos de satisfacción durante la escalada.
- Asegurar consiste en *dar cuerda* a los escaladores, es decir, dar una carta de nuestra mano al jugador de tu izquierda.
- Según la carta seleccionada podremos robar nuevas *cartas de paso* y conseguir distintas recompensas, como cartas de retos personales.
- Además, si la carta seleccionada ayuda al escalador, ganaremos puntos de victoria.
- Cumplir retos personales nos permitirá hacer acciones mejoradas, ganar beneficios inmediatos y ganar puntos al final de la partida.
- Una vez que uno de los escaladores complete la tercera reunión se desencadenará el final de la partida. Entonces se contarán, los puntos conseguidos asegurando y los puntos que den los retos y objetivos personales cumplidos. El jugador con más puntos de satisfacción personal ganará la partida.