

El Cavall Bernat

El Cavall Bernat es una de las agujas más emblemáticas del Parque Natural de la Montaña de Montserrat

En El Cavall Bernat, los jugadores se pondrán en la piel de equipos de escaladores compitiendo en la apertura de vías de escalada clásica en esta aguja de la Montaña de Montserrat.

Escalar es un deporte de equipo y, por eso, durante la partida los jugadores serán escaladores pero también aseguradores de uno de los otros jugadores. Así, competirán para ser el escalador que obtenga más puntos de satisfacción personal tanto al avanzar por la pared como al asegurar a otro escalador.



2-4



30 - 45 min



10+

MECÁNIQUES

- Construcción de rutas
- Gestión de mano
- Contratos
- Bonus de final de partida

COMPONENTES

- 45 Cartas de paso de escalada (mini)
- 33 Cartas de retos personales (mini)
- 25 Cartas de vía (Standard USA)
- 4 cartas de material (Standard USA)
- 11 losetas de objetivos
- 32 fichas de riego
- 19 fichas de puntuación (10 de 1 punto y 9 de 3 puntos)
- 28 fichas de anclaje (7 de cada color)
- 4 Escaladores (meeples)



- En El Cavall Bernat los jugadores tienen un doble rol: Escalar y Asegurar al jugador a su izquierda.
- Para avanzar por la pared, los escaladores jugarán Cartas de pasos de escalada de diferentes tipos (pasos técnicos, pasos de equilibrio y pasos de fuerza)
- Será necesario gestionar el material de escalada y el riesgo asumido para poder obtener acciones de escalada extra. Además, colocar fichas de anclaje permitirá a los escaladores alcanzar objetivos de puntuación al final de la partida.
- Asegurar consiste en dar cuerda a los escaladores, es decir, entregar una carta de nuestra mano al jugador a tu izquierda.
- Según la carta seleccionada, podremos tomar nuevas cartas de paso y conseguir diferentes recompensas, como cartas de retos personales.
- Además, si la carta seleccionada ayuda al escalador, ganaremos puntos de satisfacción personal.
- Cumplir los requisitos de los retos personales nos permitirá realizar acciones mejoradas, obtener beneficios inmediatos y ganar puntos al final de la partida.
- En el momento en que uno de los escaladores se quede sin fichas de anclaje o haga la tercera reunión, se desencadenará el final de la partida. Entonces se contarán los puntos obtenidos asegurando, los puntos que den los retos personales y los objetivos de final de partida alcanzados. El jugador con más puntos de satisfacción personal ganará la partida.