

SHERPA Los catorce ochomiles.

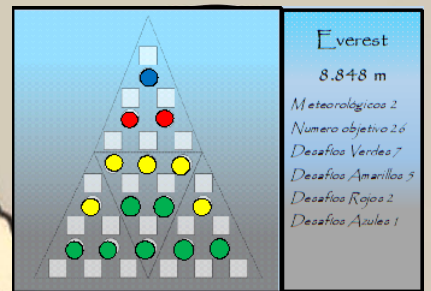
Las décadas de los 50 y 60 fueron la edad dorada del alpinismo. Durante estas décadas se alcanzaron las cumbres más altas del globo.

Conviértete en uno de esos intrépidos alpinistas, compite con tus rivales y no permitas que la montaña sea más fuerte que tú.

Apóyate en tus sherpas, un pueblo increíble y con una gran fortaleza.

El objetivo del juego es intentar alcanzar la cumbre en primer lugar y ser el alpinista que más puntos de victoria acumule al final de la partida.

Tus acciones en la montaña están representadas por dados de 6 caras que tienen un valor numérico y de color. Con estos dados debes completar unos desafíos que la montaña te impone. Cada ronda, los alpinistas por turnos irán eligiendo dados de un mercado central, colocándolos en su montaña superando los desafíos.



COMPONENTES

- Tablero Central
- 5 Tableros montaña)
- 5 Set de desafíos
- 5 peones marcadores
- 1 bolsa de tela
- 140 dados
- 47 cartas
- 20 fichas rojas de bloqueo
- 65 Sherpas (meeples)
- 10 fichas de 7/0



60'



12+



1-5

Pedro José Felipe Santamaría
David Giménez Muñoz
Sherpa14ochomiles@gmail.com

Familiar plus
Colocación de dados
Construcción de patrones

Sherpa