

## DESCRIPCION

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.

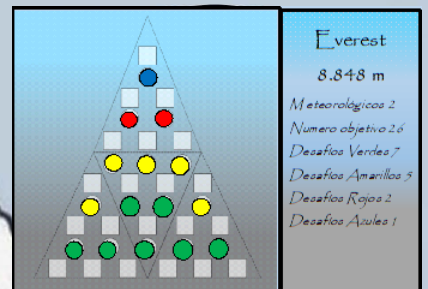
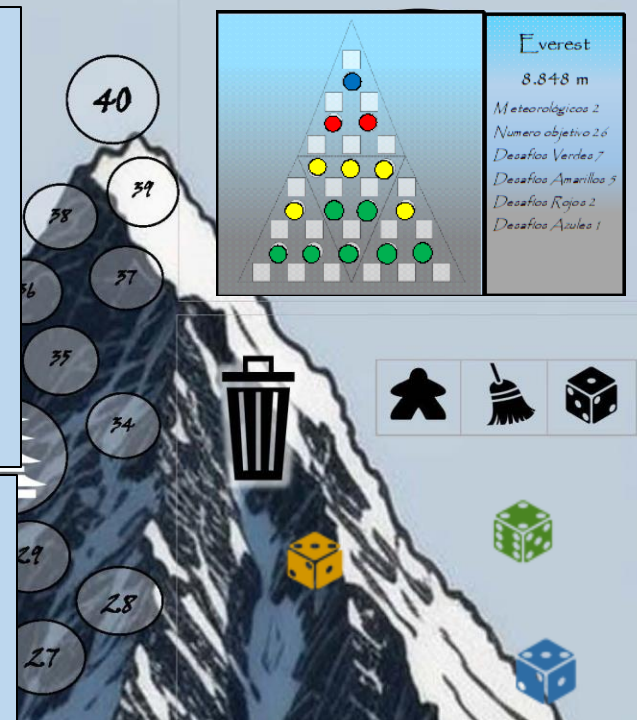
Apóyate en tus sherpas, un pueblo increíble y con una gran fortaleza. Ellos son el verdadero espíritu de la montaña.

Enfrentate al mal tiempo en forma de tormentas y ventiscas. Lucha contra avalanchas. Evita el mal de altura y no permitas que tus rivales saboteen tu expedición.

Pero sobre todo respeta la montaña.

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.



# Sherpa

## COMPONENTES

- Tablero Central
- 5 Tableros montaña
- 5 Set de desafíos
- 5 peones marcadores
- 1 bolsa de tela
- 125 dados 25 de cada color
- 9 cartas de mal de altura
- 6 cartas de cordada
- 14 cartas de montaña
- 40 fichas rojas de bloqueo
- 40 Sherpas (meeples)
- 10 fichas de 7/0
- 18 cartas de órdenes nacionales.
- 18 cartas de tiempo cambiante
- 30 cartas de bola de nieve
- 5 tableros de módulos
- 10 marcadores de 7/0
- 5 tableros de automa
- 10 dados blancos como dines
- 25 Sherpas de colores



60'



12+



1-5

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

Familiar plus  
Colocación de dados  
Construcción de patrones

