



# ROCÍO

MK VI.2



ALBERTO CAMAÑO PASCUAL

X @acamanopas

+34 677551907

acamanop@gmail.com



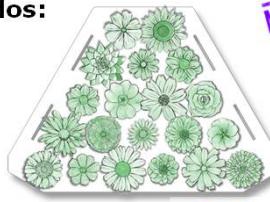
## Ficha del juego

**Nombre:** ROCÍO**Edades:** 8+**Nº personas:** 2 - 4**Tiempo:** 30'**Tipo:** Familiar, competitivo

- Mecánicas:**
- Colocación y movimiento en cuadrícula hexagonal transparente.
  - Apilamiento y captura.
  - Empujar y sacar del tablero.
  - Habilidades especiales limitadas.



## Componentes

**Sólo troquelados:****4 x Tableros****167 x Fichas**

## Porqué es especial

- Compete en una experiencia inmersiva, con interacción directa, y sin azar.
- El tablero inclinado en 3D añade un giro táctico al movimiento de las gotas.
- Desafiante y visualmente sorprendente.
- Con 2 variantes y la expansión Soles.

## Objetivo del juego

Cada jugador tiene un jardín de flores y un grupo de gotas de rocío de un color.

Coloca tus gotas en los jardines de otros para puntuar.

Tapa sus gotas o mueve las tuyas en tu jardín para empujar y tirar las de otros para que no puntúen.

Los vientos te permitirán movimientos especiales.

## Conceptos básicos

- Las gotas se pueden poner en cualquier tablero (jardín).
- Las gotas se mueven y puntuán según su tamaño.
- Sólo puntuán las gotas que están en los tableros de los demás jugadores.
- Si una gota tiene otra encima no puntuá.
- Cada jugador puede mover sus gotas en su tablero para empujar y tratar de tirar otras gotas.

## Desarrollo de la partida

Una partida dura 3 ó 4 rondas dependiendo del nº de jugadores.

Cada ronda se juega por turnos. En cada turno el jugador coloca 1 de sus gotas, puede mover sus gotas y usar sus vientos.

La ronda termina cuando todos han colocado todas las gotas para esa ronda.

Al final de la ronda se puntuá, y se prepara e inicia la siguiente ronda.

Entre ronda y ronda se dejan como están las gotas que hay encima de los tableros.

Cuando se han jugado todas las rondas termina la partida y gana el que más puntos tenga.

## Los vientos

Los vientos te permiten mover una gota de cualquier tablero en cualquier dirección. Cada jugador tiene 2 vientos para toda la partida. Úsalos cuando quieras en tu turno.