



# ROCIO

MK VI.2



ALBERTO CAMAÑO PASCUAL

X @acamanopas

+34 677551907

acamanop@gmail.com



## Ficha del juego

<b>Nombre:</b>	ROCÍO
<b>Edades:</b>	8+
<b>Nº personas:</b>	2 - 4
<b>Tiempo:</b>	30'
<b>Tipo:</b>	Familiar, competitivo
<b>Mecánicas:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Colocación y movimiento en cuadrícula hexagonal transparente.</li><li>Apilamiento y captura.</li><li>Empujar y sacar del tablero.</li><li>Habilidades especiales limitadas.</li></ul>

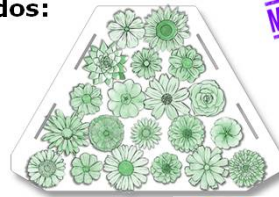


## Componentes

Sólo troquelados:

4 x Tableros

167 x Fichas



## Porqué es especial

- Compite 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 puntúan según su tamaño.
- Sólo puntúan las gotas que están en los tableros de los demás jugadores.
- Si una gota tiene otra encima no puntúa.
- 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 puntúa, 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.