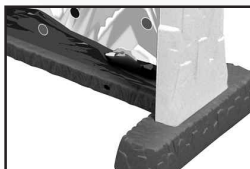


ELEMENTOS DEL JUEGO:

- 4 escaladores. 2 azules y 2 rojos.
- 8 banderolas. 4 azules y 4 rojas.
- 1 Ruleta
- Montaña Everest
- Instrucciones de juego

MONTAJE:

- Encajar las dos bases de sujeción de la montaña en la parte inferior, 1 a cada lado.



OBJETIVO DEL JUEGO:

Desafío al Everest es un juego de estrategia y acción. El objetivo del juego es llegar a la cima con los dos escaladores del mismo color antes de que lo haga el otro jugador. El riesgo de la escalada depende de cada uno, cuantos más apoyos se tengan más seguro se subirá, pero también se avanzará de forma más lenta.

CÓMO JUGAR:

Colocar la montaña entre los dos jugadores de manera que cada uno quede a un lado del panel. Cada jugador deberá escoger 2 escaladores y cuatro banderolas del mismo color. Comenzará el juego quien primero consiga el piolet en la ruleta.

El punto de partida.

El primer escalador deberá comenzar su escalada en el punto verde que se encuentra en el centro y muy cerca del suelo, por tanto, no se podrá comenzar a ascender hasta sacar en la ruleta el color verde (con o sin piolet) o la cuerda.

El 2º Escalador o aquellos que caigan de la montaña durante el desarrollo de la partida podrán comenzar en los puntos rojo, verde, amarillo o azul situados más próximos al suelo. La escalada en todos los casos debe comenzar con las manos.

Una vez que ha comenzado la escalada, hay que ser preciso y habilidoso, seleccionar bien los puntos de apoyo y la vía a seguir y tener mucho cuidado porque el contrincante está ascendiendo por el otro lado y te puede tirar.

La ascensión

Cada jugador es como un escalador de verdad y sólo se podrá ascender con movimientos propios de un auténtico alpinista, ¡nunca boca abajo!. Se deberá escalar siempre con los brazos por delante de las piernas. Si se nota que alguno de los brazos o piernas queda tirante o se sale de su agujero se deberá desistir del intento.

Si el escalador está colgando únicamente de un brazo o pierna el siguiente movimiento corresponderá a un brazo o pierna diferente, ya que al soltar el único apoyo que tiene el escalador, éste se caerá. Se puede escalar mirando a la montaña o de espaldas a ella, según convenga.

Si un escalador está sujeto con los brazos y con una o las dos piernas y esto le impide seguir escalando, podrá liberar la extremidad que desee, indicándolo antes de presionar la ruleta y perdiendo su turno. Esta operación la podrá realizar a lo largo de la partida tantas veces como quiera.

Cómo tirar al contrincante

En cada agujero sólo puede estar un escalador, por tanto, si al realizar un movimiento el punto de sujeción está ocupado se podrá empujar y quitar el brazo o pierna del rival. Si esta sujeto por un sólo brazo el escalador caerá y deberá comenzar de nuevo la ascensión.

Zona de descanso

Se trata de la zona inclinada a ambos lados de la montaña en la que tu rival no te podrá tirar, salvo en la zona más baja donde coincidan los agujeros.

Las banderolas

Cuando dos escaladores del mismo color sobrepasen con los pies los puntos que indican los campamentos 1, 2 y 3 situados a ambos lados de la montaña, se deberán colocar las banderas en esos puntos por la cara de ascenso del contrincante. De este modo se le indica el avance de nuestros escaladores. Pero si alguno de los dos escaladores es derribado tendrá que quitar las banderolas y volver a empezar (únicamente con el escalador derribado, el otro seguirá su ascenso)

El ganador

El ganador será el jugador que consiga llegar a la cima con sus dos escaladores y colocar la última bandera de su color en la cumbre. Un escalador hace cumbre cuando llega con una de sus manos al punto azul situado en la cima de la montaña.

OPCIONES DE LA RULETA:

El piolet en un fondo de color

Cuando la ruleta indique un color con el dibujo del piolet, únicamente se podrá mover el brazo de uno de los dos escaladores que sujeta el piolet. En caso de que no puedas moverlo perderás el turno.

Un color

Cuando la ruleta indique un color en el cual no esté dibujado un piolet se podrá mover cualquiera de los brazos o piernas de uno de tus escaladores al punto correspondiente al color que te ha tocado. También podrás mover la mano que sujeta el piolet. Si no puedes mover los brazos de ninguno de tus dos escaladores y no quieres fijar los pies perderás el turno.

La Cuerda

¡Buena Suerte! Esta casilla permite avanzar cualquiera de las manos o pies al color que más convenga.

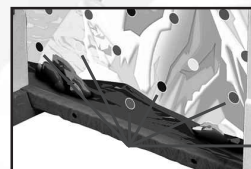
Precipicio

¡Mala Suerte! El jugador que cae en esta casilla no podrá mover a ninguno de sus dos escaladores durante dos turnos.

En caso de que la flecha de la ruleta se quede justo en el medio de dos casillas se volverá a tirar.



Punto de partida del primer escalador



Punto de partida para el segundo escalador o para aquellos que hayan caído de la montaña durante el desarrollo del juego



Campamento 3

Campamento 2

Campamento 1

