

ROLL TO THE HILL

# COLINA ABAJO

Miguel Suárez Olivares



1 a 100  
jugadores



Duración 10  
a 30 minutos



Desde los  
7 años



Diseño Gráfico y Diagramación Eitel Saavedra Díaz  
Ilustración de Portada Verónica Rosas Ponce



# ROLL TO THE HILL

# COLINA ABAJO

Miguel Suárez Olivares

Los chicos del barrio Doragua y la pobla Gato Negro compiten por quien ha construido el carro más rápido. Han organizado carreras de carros locos a lo largo de las colinas más altas de la ciudad, los ganadores, además de la gloria, se llevarán una bebida regalada por el supermercado "adeuda", ¿quién será el más veloz?

## OBJETIVO

Descender las colinas en el menor tiempo posible, mientras evitas los obstáculos y chocar con otros participantes.

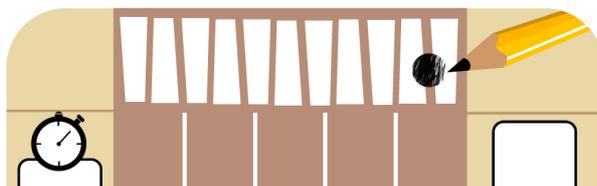
## PREPARACIÓN

- Juegas tantas carreras como número de jugadores. Además, se acuerda la profundidad de cada una de las colinas (número de hojas de descenso). **Se recomienda recortar y plastificar las pistas, para tenerlas siempre a disposición.**

- Entrega a cada jugador un número de hojas de descenso igual al total necesario para terminar todas las carreras. Por ejemplo: si jugaran 3 carreras cada con profundidad 4, cada jugador necesita 12 hojas de descenso o 4 laminadas.

- Si juegas en la hoja de descenso libre, dibuja en cada hoja, al menos 1 bono y 3 obstáculos (pueden dibujar más obstáculos)

**Atención: Estos bonos y obstáculos se dibujan en el mismo cuadrante de cada jugador.**



-Sorteen la pole position, que **definirá el orden en que ubicamos nuestros carros en la línea inicial.** El orden avanzará con cada nueva colina, el segundo pasa a ser primero y así sucesivamente.

- Siguiendo el orden de pole position dibujen la ubicación de su carro en la **parte superior de la primera hoja de descenso, registrando también la posición de sus competidores.**

## COMO SE JUEGA

Lancen los dados y **todos los jugadores, con los mismos valores y simultáneamente,** seleccionan en el orden que más les convengan los movimientos de su carrito durante el descenso a la colina. Considerando que, entre cada acción los carros descienden un nivel –excepto freno e impulso–, los resultados de los dados para maniobrar son:



### FRENO

El carro no desciende y pone el línea recta su bajada.



### DERECHA

El carro desciende en diagonal a la derecha.



### ESQUIVAR

El carro evita un obstáculo y pone en línea recta su bajada.



### NEUTRO

El carro desciende manteniendo su trayectoria.



### IZQUIERDA

El carro desciende en diagonal a la izquierda.

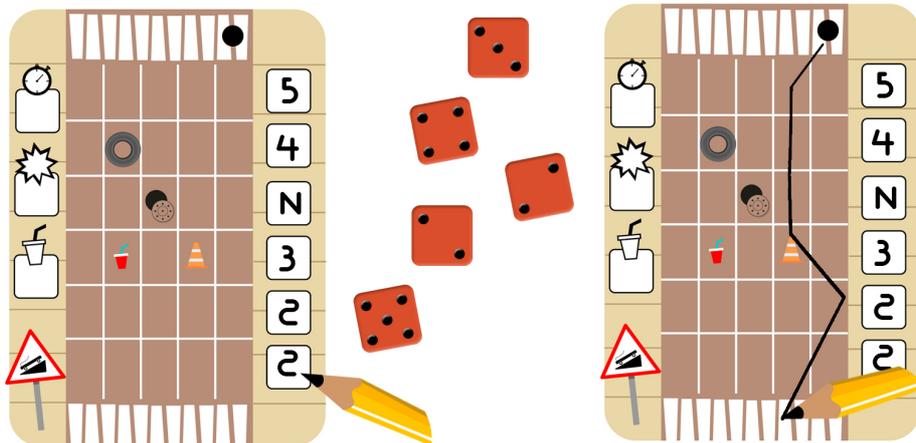


### IMPULSO

El carro desciende un espacio extra, manteniendo dirección.

**Atención: En cada hoja de colina puedes añadir un Neutro (gratis).**

Mira los valores en los dados y piensa las mejores maniobras. Cuando estés listo **dibuja tu ruta con líneas** registrando el tiempo y el número de dado en la sección de maniobras. El tiempo es básicamente la secuencia de 1 a 6 o más, en que dibujaron cada maniobra, incluyendo el neutro.



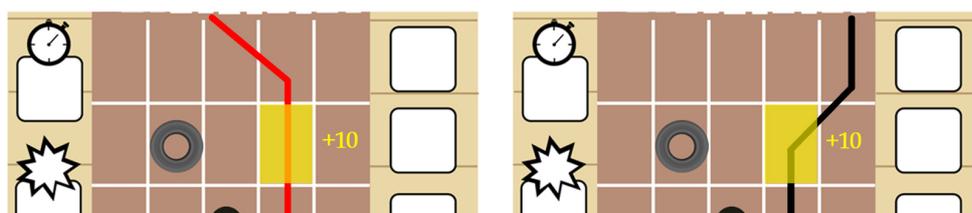
Una vez seleccionados los dados a utilizar, **regístralos al costado derecho de la pista de descenso**, recordando siempre que tienes un neutro extra (número 4). Luego que todos seleccionaron sus dados, marca el descenso con una línea, siguiendo las indicaciones de tus dados.

*En el ejemplo: izquierda (5), neutro (4), neutro (N), esquivar (3), derecha (2), derecha (2).*

Si te quedas sin maniobras y aún no has terminado los 6 niveles de la hoja de descenso, el carrito continúa descendiendo manteniendo su trayecto hasta la siguiente hoja o hasta la meta.

**Atención:** Si resultado de una maniobra tu carro choca de costado, **el carrito se desviará en la dirección contraria a la que traía (ver ejemplo).** Si choca de frente el carro frena, luego tu siguiente maniobra definirá la nueva trayectoria.

Una vez que todos dibujaron el descenso comparan sus rutas para ver posibles choques: **Cuando dos carros coinciden en el mismo carril en un mismo tiempo (añaden 10 seg.)**



Al concluir cada descenso en la hoja de juego registra:

-  **Tiempo:** considerando 10 segundos por cada tiempo marcado en la hoja de colina (el 6 -impulso- permite avanzar *dos niveles* en 10 segundos y el freno suma 10 segundos sin descender un nivel), en resumen, **por cada maniobra realizada sumas 10 segundos.**
-  **Choques:** cada choque añade 10 segundos al tiempo.
-  **Bonus:** por cada bonus recogido en el descenso, descuenta 5 segundos de tu tiempo total.

**Atención:** al registrar 3 choques en una carrera, solo podrás usar 4 de los 5 dados para maniobrar. Al registrar un 5 choque tendrás que abandonar la carrera, sumando el tiempo del último en descender +30 segundos. En ambos casos a la siguiente carreras vuelves a correr normalmente.

## FIN DEL JUEGO



**El juego termina cuando terminamos todas las carreras.**

Registra la sumatoria de todos tus tiempos en el recuadro final. El ganador es quien demoró menos tiempo total.

### MODOS SOLITARIO / MULTITUDINARIO

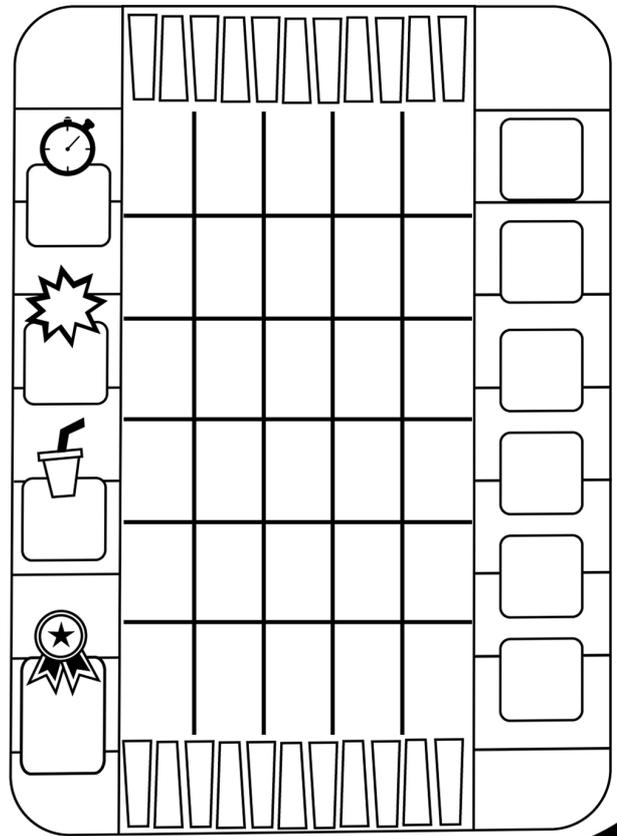
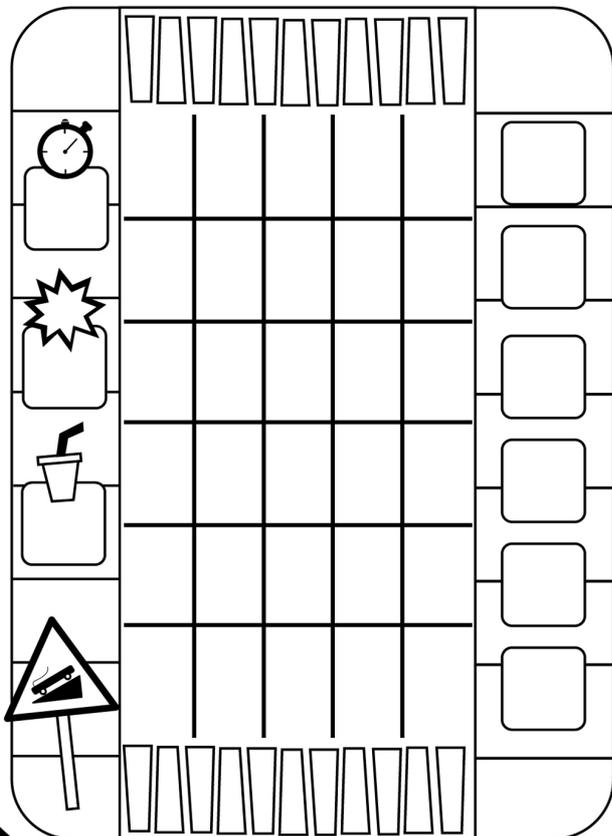
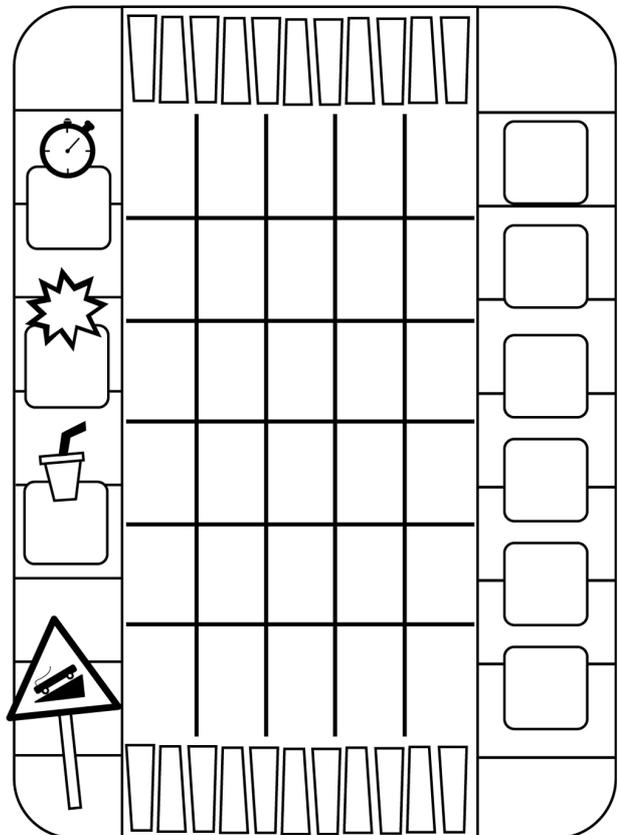
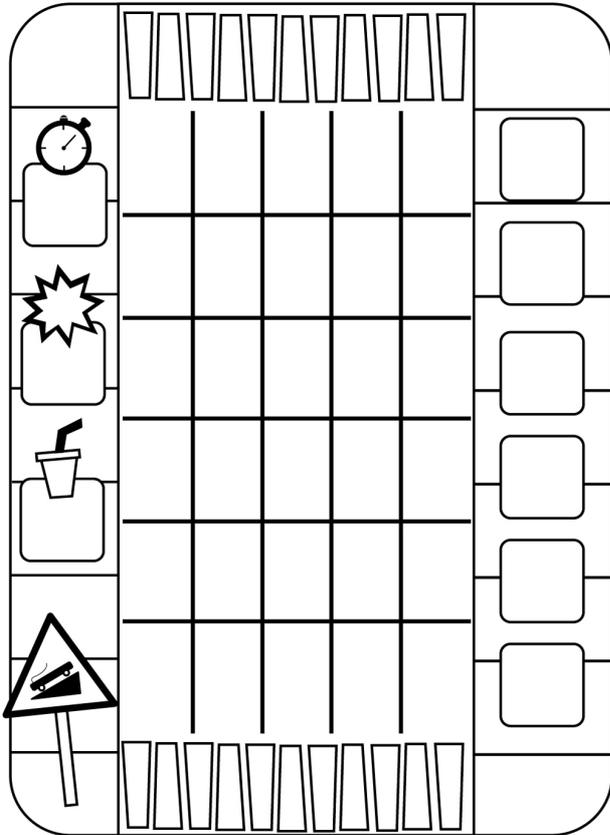
- Programa una carrera con la cantidad de descensos que quieras.
- Usa las hojas predefinidas y a cada hoja añade un obstáculo y barajas las hojas.
- Solo al concluir una hoja revela la siguiente.
- Juega con estas reglas, con excepción de comparar hojas.



ROLL TO THE HILL

# COLINA ABAJO

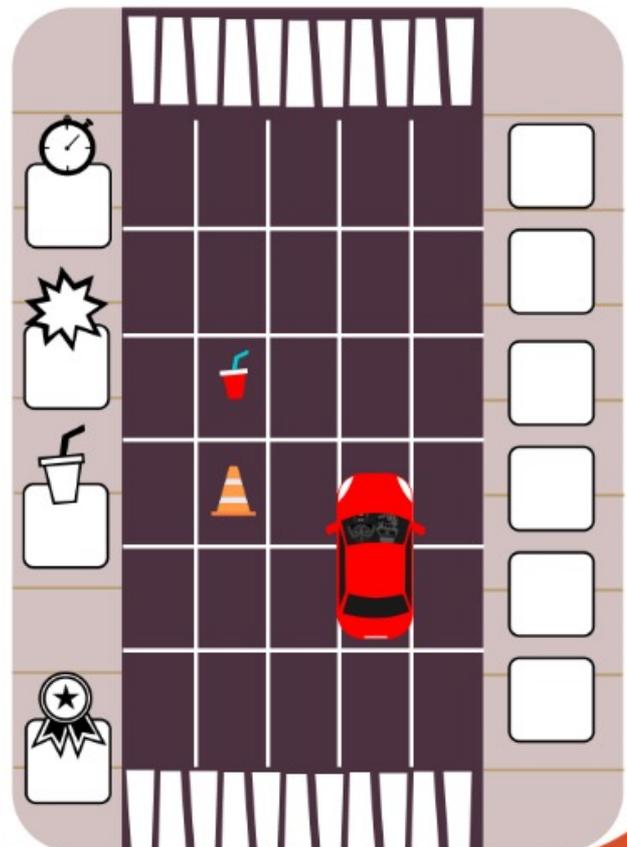
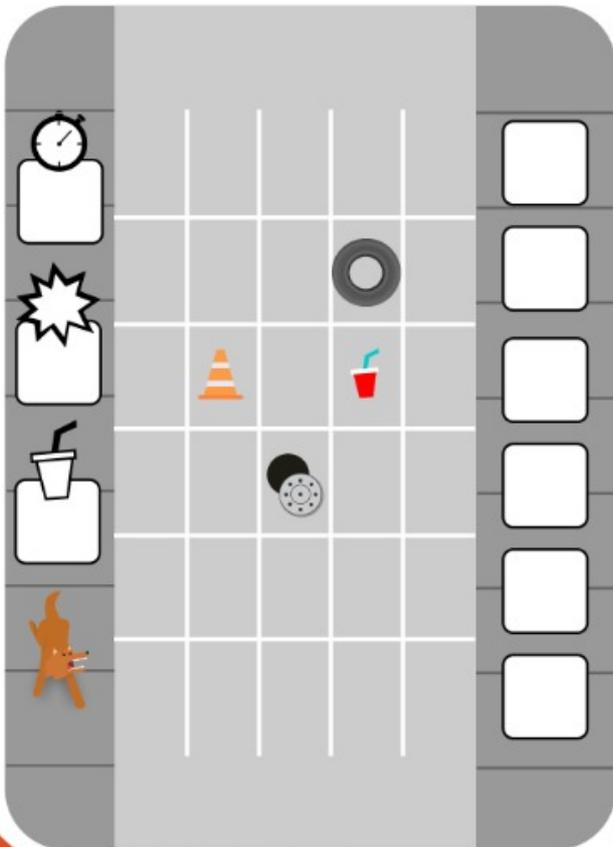
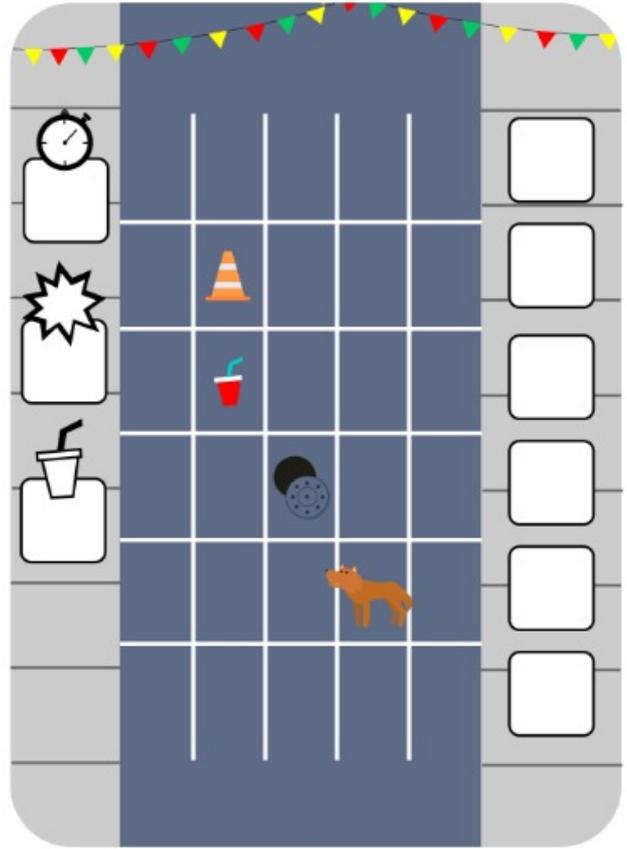
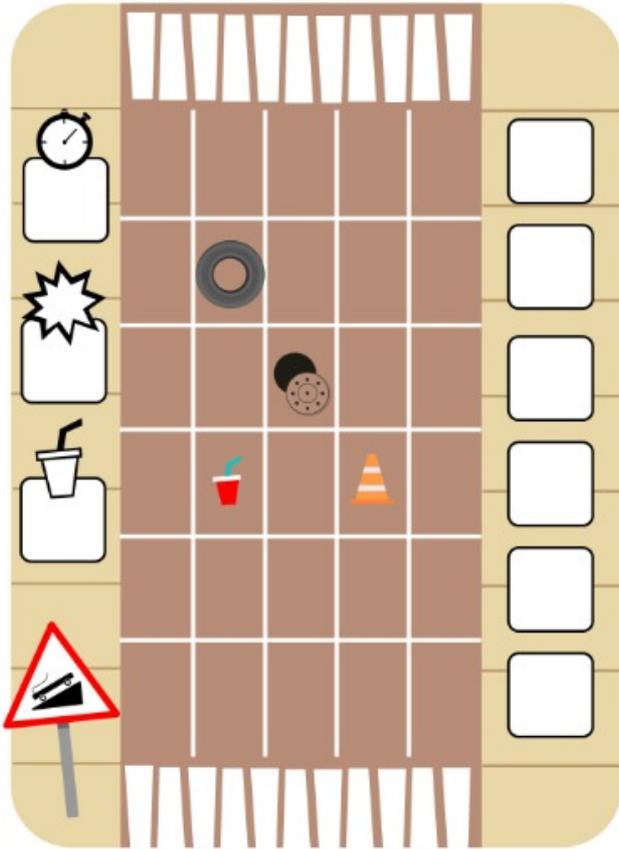
Miguel Suárez Olivares



ROLL TO THE HILL

# COLINA ABAJO

Miguel Suárez Olivares

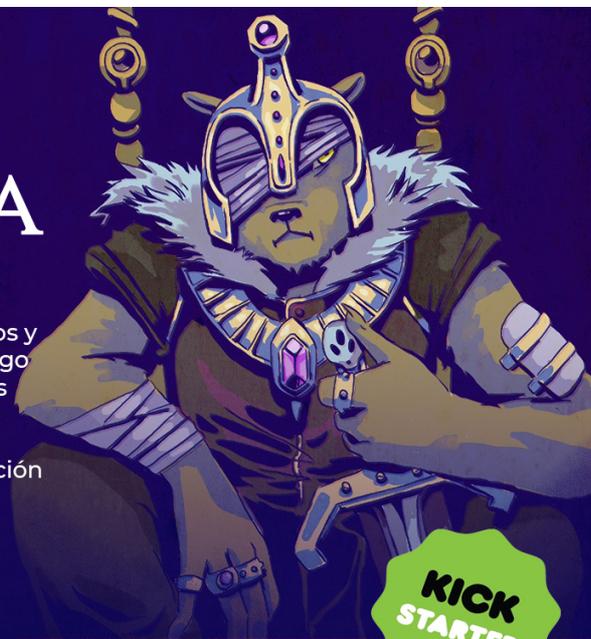


# EL ASALTO AL REY MARMOTA

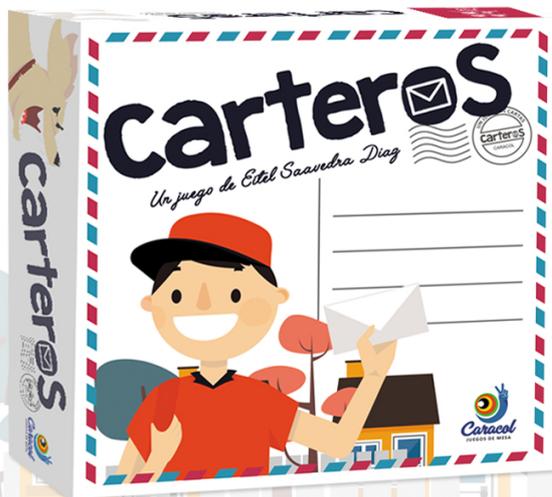
El Rey Marmota se encuentra en batalla contra los Lobos y dejó sin defensas sus montañas, la cofradía cola de fuego tiene esta oportunidad única para robar y repartir sus tesoros entre los roedores más debiles de Rodentia.

Un Roll and Write de construcción de patrones, exploración y gestión de la elección de los dados.

PRÓXIMAMENTE EN KICKSTARTER  
SEPTIEMBRE 2020



Encuétralo en @masogames



# Carteros

Un juego de Eitel Saavedra Diaz

Estudia bien las calles para lograr entregar primero todas tus cartas. No parece difícil, pero ¡ten cuidado con los perros!.



Encuétralo en @juegacaracol



- WILFREDO FIGUEROA -

# FISHERMAN VS DIVER



Encuétralo en @nebrall.games