

The background of the page is white, decorated with various colorful geometric shapes (triangles, trapezoids) in shades of red, yellow, purple, blue, and green, scattered around the edges.

# COCO LOCO COLOR<sup>®</sup>



**Reglas de Juego**



¿Qué es

# COCOLOCOCOLOR®

**CocoLocoColor®** es un juego de cartas divertido y excitante donde demostrar tu habilidad, poniendo a prueba tus reflejos.

Para ello tendrás la posibilidad de jugar de 6 formas diferentes. Echa un ojo y decide cuál pega más con tu estilo.

# ÍNDICE

Modos de Juego .....	04
El Adivino .....	04
La Serpiente .....	05
El Tridente .....	06
El Duelo .....	07
Parejas .....	08
La Escalera .....	09
Cartas de Juego .....	10
Infracciones Generales y Directrices .....	11

# EL ADIVINO

El **objetivo** es ser el **primero** en quedarse **sin cartas**.

Se **reparten todas** las cartas entre los jugadores.

Los jugadores deben colocar las cartas de su mano boca abajo, de manera que no vean el contenido.

Después, **en orden**, tendrán que lanzar **al centro de la mesa** una carta de su mano, boca arriba, mientras dicen en alto uno de los colores de la paleta del juego: **Rojo, amarillo, verde, azul, violeta o naranja**.

## Infracciones

(específicas para este juego)

- 1- Si un jugador **adivina** el color del **triángulo** que hay en la carta que ha lanzado, **se quedará** con las cartas del **mazo central**.
- 2- Si un jugador **adivina** el color de una de las **cartas dobles\*\*** **decidirá** quién se **quedará** con las cartas del **mazo central**.
- 3- Si un jugador menciona un **color no representado** en el juego, se **quedará** con las cartas del **mazo central**.
- 4- Si un jugador menciona alguna **palabra no representada** en el juego (ej. chocolate), deberá quedarse con las cartas del mazo central.

Si el jugador siguiente al que ha cometido la infracción continúa la partida sin darse cuenta, deberá quedarse él con las cartas del mazo central.

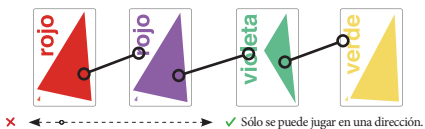
Esta acción se puede prorrogar hasta que algún jugador se percate de alguna infracción.

# LA SERPIENTE

El **objetivo** es ser el **primero** en quedarse **sin cartas**.

Se **reparten todas** las cartas entre los jugadores.

El primer jugador lanzará una **carta boca arriba** al centro de la mesa, el **siguiente** jugador deberá lanzar una **carta** donde el **texto indique el color del triángulo de la carta anterior**, y así de forma sucesiva.



- Si un jugador tiene una **carta doble** y coincide con el **triángulo de la carta anterior**, podrá **lanzar otra carta** de su mano, en su mismo turno, y **continuar la partida**.



Si un jugador **no puede colocar ninguna carta** de su mano deberá **pasar turno**. Cada jugador puede **colocar tantas cartas como pueda** en su turno, una vez que todos los jugadores hayan participado.

Los comodines pueden descartarse o añadirse al cuerpo de la serpiente.



\*\*El comodín que te permite cambiar tus cartas por las del mazo central actúa aquí de forma especial:

Robas todas las cartas que hay en la mesa y, a cambio, con las cartas que tenías en tu mano debes intentar crear una serpiente para que siga el juego.

En caso de no poder crear una serpiente, elige cualquier carta de tu mano y haz que siga la partida.

\*¿Quién conseguirá crear la serpiente más larga?

# EL TRIDENTE

El **objetivo** es conseguir el **mayor número de tríos**.

Se **reparten 6** cartas a cada jugador y el **resto** se colocan, boca abajo, **formando un mazo**, en la mesa.

Los jugadores deben **buscar** entre sus cartas la posibilidad de crear **tríos**, agrupándolas según **coincidan en el texto o en el color del triángulo**.

Cada vez que un jugador **consiga un trío** deberá **descartarse** esas cartas, en su turno, y **dejarlas a la vista**.

Los jugadores deben **tener** siempre en su turno **6 cartas**, por lo que tendrán que coger del mazo central tantas cartas como hayan utilizado. Para ello también cuentan con la **posibilidad de coger la carta descartada por otro jugador**.

Durante su turno, el jugador estudiará las cartas de su mano, después, si lo cree necesario, **robará** cartas del **mazo central** o del **mazo de descartes** y se descartará de aquellas que no necesite.

**NO** se puede rebuscar entre las cartas para robar, se deberá coger siempre la última carta descartada.

El juego terminará cuando no queden disponibles más cartas para robar.



# EL DUELO

El **objetivo** es ser el **primero** en quedarse **sin cartas**.

Se **reparten 6** cartas a cada jugador y el **resto** se colocan, boca abajo, **formando un mazo**, en la mesa.

Los jugadores estudiarán las cartas de su mano y, cada uno, **cogerá** una carta del **mazo central** para darle la vuelta. Esto lo harán todos **a la vez**.

Los jugadores tendrán que **emparejar** rápidamente la **carta que han destapado**, con alguna de las que tengan en **su mano**.

Para crear las parejas, los jugadores deberán colocar sus manos en el centro de la mesa.

El **primer jugador** que haya puesto la mano, tendrá que **demostrar** al resto de jugadores que la **carta** que ha destapado **coincide**, en color o texto, con una de las **cartas en su mano**. Si **ninguna** de las cartas que tiene en **su mano coincide** con la carta destapada, deberá **robar dos** cartas del **mazo central**.

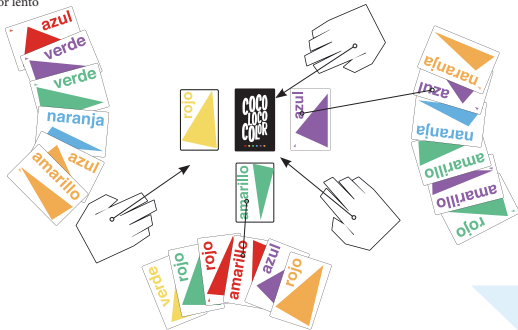
Cada vez que un jugador consiga una **pareja**, **descartará** esas cartas.

El **último** jugador en **colocar la mano en el centro**, deberá **robar una** carta del **mazo central**. Esto queda **anulado** si el **primer jugador** en poner la mano ha sido **penalizado**.

Si **ningún jugador pone la mano** en el centro, se declarará **turno nulo** y las cartas destapadas se mezclarán con las del mazo central.

El mazo central se deberá ir **reponiendo** con los descartes durante la partida.

Él es el jugador lento



\* Con una sola baraja es posible que se acabe muy pronto.

# PAREJAS

El objetivo es conseguir el mayor número de parejas.

Se reparten 6 cartas a cada jugador y se colocarán 9 boca abajo, formando una cuadrícula en la mesa.

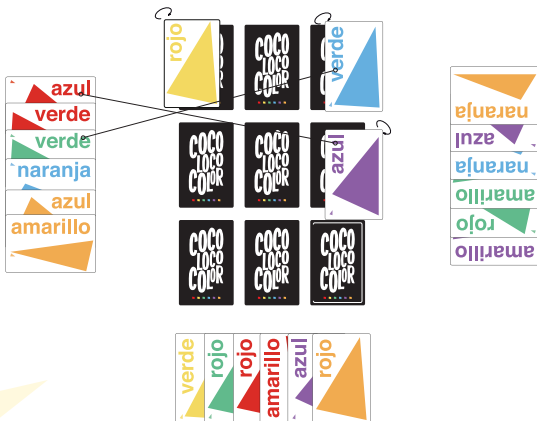
El resto de cartas se colocan boca abajo, en un mazo.

Cada jugador levantará en su turno 3 cartas para memorizar su contenido y, rápidamente les volverá a dar la vuelta. A continuación buscará en su mano una carta en la que el texto coincida con alguna de las cartas que había levantado. Cogerá dicha carta y la colocará sobre la carta de la cuadrícula donde se encuentra su pareja.

Sólo si se consigue hacer un emparejamiento, continuará jugando. En caso contrario se pasará su turno.

Cada jugador puede realizar hasta 5 emparejamientos en su turno.

Después de cada turno, el jugador recogerá las parejas que ha realizado, las apartará y usará el mazo central para reponer las cartas de la mesa y de su mano. La partida finaliza cuando se acaban las cartas del mazo.





# LA ESCALERA

El **objetivo** es ser el **primero** en quedarse **sin cartas**.

Se **reparten 6** cartas a cada jugador y el **resto** se colocan boca abajo, en un **mazo**, en la mesa.

**Empezará** a jugar la persona que tenga una de las **cartas dobles**, ya que cada escalera se forma partiendo de ellas, y se irán completando según el orden de los colores de CocoLocoColor®.

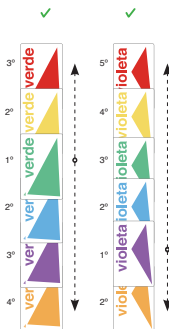
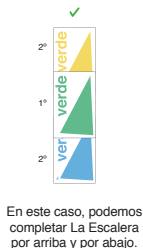


Es **obligado** que si un jugador tiene una **carta doble**, la ponga en juego **antes** que cualquier **otra**.

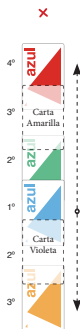
Para realizar la escalera **no** podemos dejar **espacios blancos**.

Cada jugador pondrá una carta en su turno. En caso de no poder usar ninguna de las de su mano cogerá una del mazo central. Si continúa sin poder jugar, pasará su turno.

Las escaleras son visibles para todos los jugadores. (si lo piensas, tiene sentido)



Dos escaleras completas.  
Así deben quedar todas.



Sólo podemos colocar una carta si está puesta la anterior.

# CARTAS DE JUEGO

Existen 6 cartas comodín.

Cuando un comodín entra en juego se para la partida, se realiza la acción que indique y se continúa jugando, y tan amigos. ¡Ea!



Pasa\* dos cartas al jugador de tu derecha. Sin rencor.



Pasa\* dos cartas al jugador de tu izquierda. Se lo merece.



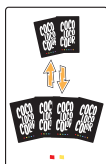
Pasa\* dos cartas al jugador que elijas. C' est la vie.



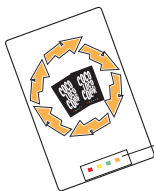
Todos pasan sus cartas al jugador de su derecha. Puede que esto te haga perder la partida.



Todos pasan sus cartas al jugador de su izquierda. Y tú sin verlo venir.



Intercambia tus cartas por las del mazo central. ¡OUCH!



Juegos donde se pueden usar:

- Rojo - El Adivino.
- Amarillo - La Serpiente.
- Verde - El Tridente.
- Azul - El Duelo.
- Violeta - Parejas.
- Naranja - La Escalera.

Resto de cartas.



**Cartas dobles:** Hay 12. Son aquellas en las que el texto y el triángulo indican el mismo color.

Rojo/rojo, Amarillo/amarillo, Verde/verde, Azul/azul, etc.



**Cartas normales:** Hay 60. Conforman el resto de cartas de las dos barajas del juego.

Una de las barajas está marcada con un pequeño triángulo

# INFRACCIONES GENERALES\* Y DIRECTRICES

1- En todas las partidas empezará jugando la persona de menor edad y, a continuación, la que esté a su izquierda, salvo especificación. \*\*\*

\*\*\* (Mirar apartado de cada modo de juego)

(O de la forma que te lo quieras montar, que esto no es una obligación.)

2- No está permitido esconderse cartas.

3- No está permitido saltarse turnos.

4- No está permitido mirar las cartas de otro jugador.

(que esté jugando en la misma partida. Si miras las cartas de la mesa de al lado, a nosotros plim.)

5- Recomendamos usar las dos barajas de cartas si sois más de tres jugadores.

6- Si un jugador utiliza cualquier comodín como última carta para ganar, adquirirá el título de Ganador Rata. Habrá ganado la partida, pero nunca será un Bravo Ganador.

7- Si no te apañas, haz tus propias reglas, que en cada casa el caldo con pelotas se hace de una manera diferente.

Las infracciones cometidas en los juegos “El Adivino” y “La Serpiente”, tendrán como consecuencia añadir a tu mano las cartas del mazo central.

Las infracciones cometidas en los juegos “El Tridente”, “El Duelo”, “Parejas” y “La Escalera”, tendrán como consecuencia la pérdida de un turno.

.....

\*Eres libre de cometerlas, pero si te pillan responderás ante los demás.

Entra en nuestra web  
[www.lapintagames.es/cocolocolor](http://www.lapintagames.es/cocolocolor)  
si quieres estar al día de las novedades  
o aportar cualquier sugerencia.



·Idea Original, Copyright y Derechos Intelectuales:  
Carlos Molina, Esteban Jiménez.

·Diseño gráfico: Carlos Molina

CocoLocoColor®



Impreso en España.  
[www.agrpriority.com](http://www.agrpriority.com)

**LA PINVA**  
— GAMES —  
[www.lapintagames.es](http://www.lapintagames.es)

