Cokoro

blitz battle

Reglas del juego



★ Introducción

¡Los Cokoros llegan... y no vienen en son de paz! ¿Quién dominará el universo, los Cokoros naranjas o los verdes? La guerra se instala... ¡en tu mesa de salón!

★ Elige tu bando

Esconde una ficha «diente» en una mano. Si el adversario señala la mano que contiene la ficha, se convierte en el Jefe Supremo de los Cokoros naranjas, juega con ellos y comienza la partida. Si no, tú juegas con los Cokoros naranjas y él con los verdes.

★ Objetivo

Como Jefe Supremo, tu papel es llevar a tu facción a la victoria. Para ello, controla el terreno gracias a una planificación precisa, optimiza la colocación de tus fichas Cokoros e impone tu dominio mediante la formación de una colonia, las capturas del adversario o la presencia mayoritaria de tus fichas en el terreno.

★ Material para cada jugador



Ficha de fuerza 3: cara Cokoro con 3 dientes, reverso del color del adversario.



Fichas de fuerza 1: cara Cokoro sin dientes, reverso del color del adversario.



Ficha de fuerza 2: cara Cokoro con 2 dientes, reverso del color del adversario.



Ficha trampa: cara Cokoro sin dientes, reverso Cokoro con 3 dientes.



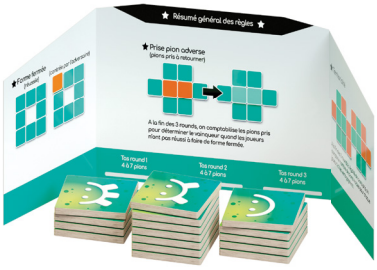
Pantalla para formar los montones de fichas en secreto, disponible gratis en Print'N Play para la versión Pocket e incluida en la caja para la versión Familiar.

Desarrollo de la partida

«Cokoro Blitz Battle» se juega en 2 fases: estratégica y luego táctica.

Fase 1 – Estrategia

- Cada jugador forma en secreto 3 montones de 4 a 7 fichas Cokoro.
- Colocados de izquierda a derecha, representan las rondas 1, 2 y 3 de la fase táctica.
- Una vez revelados los montones, su composición es definitiva.



Fase 2 – Táctica

- Solo se juega con el montón de la ronda en curso.
- Los jugadores colocan cada ficha Cokoro por turnos.
- Ronda 1: Las fichas «trampa» y «Cokoro de 3 dientes» están prohibidas en el 1er turno de cada jugador.

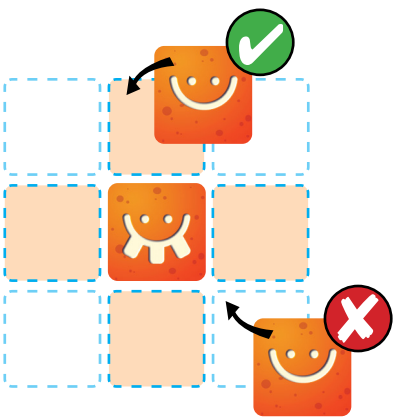


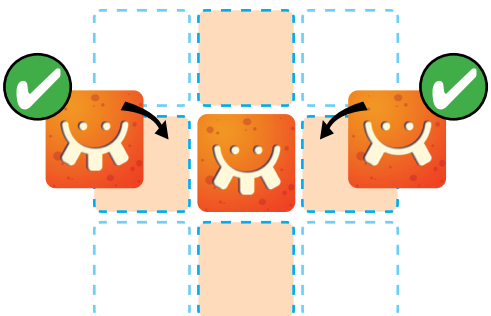


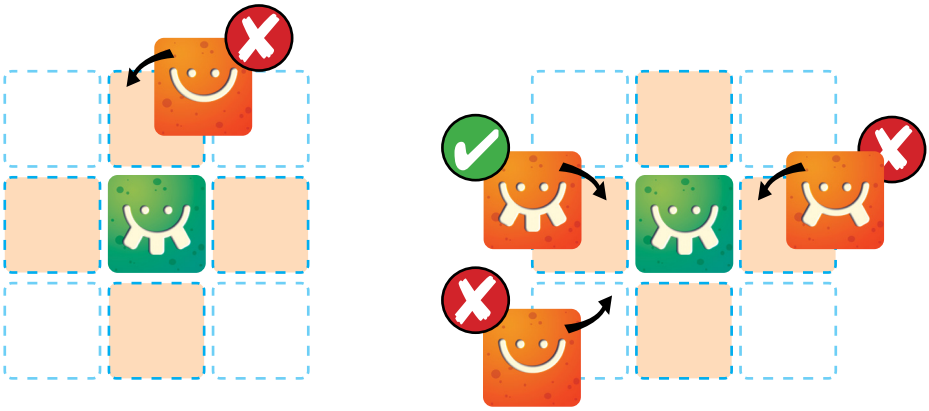
- Una ronda termina cuando un jugador ha colocado todas las fichas Cokoro de su montón o ya no puede colocar sus fichas Cokoro restantes. El otro jugador continúa hasta agotar su montón.

Reglas de colocación

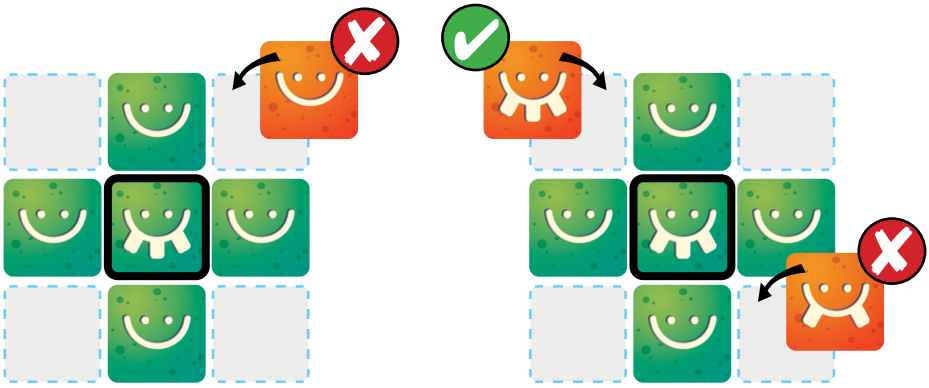
- **1. Colocación permitida**
  Una ficha Cokoro se puede colocar ortogonalmente al lado de cualquier ficha Cokoro siempre y cuando esta ficha no sea una ficha rival más fuerte que ella.







Nota: Aunque la colocación alrededor de una ficha siempre es ortogonal a esta, el área de acción de la ficha también es activa en diagonal. En el ejemplo a continuación, **la ficha verde 3 impide la colocación de cualquier ficha naranja inferior a 3**, en todo su alrededor a una casilla de distancia, incluso en diagonal.



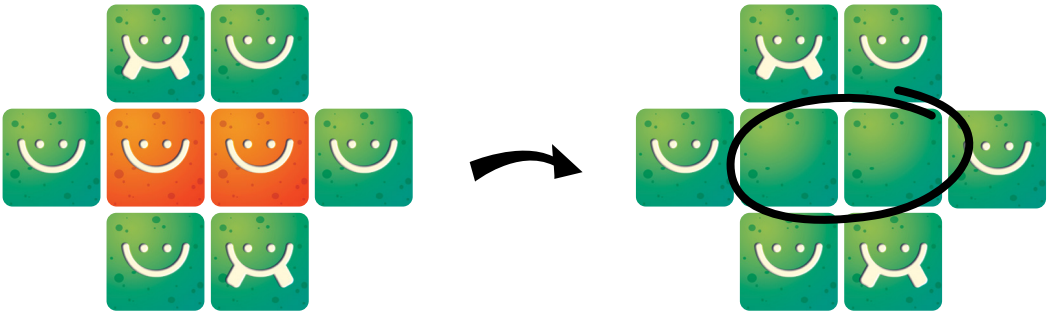
Excepción : Al inicio del juego, la primera colocación del jugador naranjas que coloca una ficha sin estar al lado de otra ficha.

★ **2. Cubrir una ficha Cokoro riva** : Una ficha Cokoro se puede colocar sobre una ficha Cokoro rival si su fuerza es superior. La ficha cubierta queda neutralizada y ya no cuenta.





★ **3. Capturas** : Una ficha Cokoro o una serie adyacente de fichas Cokoro completamente rodeadas ortogonalmente por el adversario es capturada. La(s) ficha(s) Cokoro capturada(s) se da(n) la vuelta y pasa(n) a ser definitivamente del color del adversario...



¡incluso si durante el juego el jugador cubre algunas fichas Cokoro adversarias que rodean a sus fichas Cokoro capturadas!

El jugador que ha perdido la(s) ficha(s) Cokoro no puede colocar una ficha Cokoro sobre sus fichas capturadas.



Caso especial : si un jugador coloca una ficha Cokoro en un lugar ya rodeado por fichas del adversario y esta colocación permite capturar una o varias fichas del adversario, su ficha no puede ser capturada y la captura de la(s) ficha(s) del adversario es válida.



Evidentemente, si un jugador coloca una ficha Cokoro en un lugar ya rodeado por fichas del adversario, sin que dicha colocación permita una captura, su ficha es capturada por el adversario.

★ **4. Montón agotado** : Si un jugador se queda sin fichas Cokoro durante la ronda:
- ★ El adversario coloca libremente el resto de su montón.
- ★ A continuación, se pasa a la siguiente ronda.
- ★ El jugador naranja siempre comienza la siguiente ronda.

★ **5.Imposibilidad de jugar** : Si un jugador no puede colocar más fichas Cokoro (fuerzas insuficientes), todas las fichas Cokoro restantes de su montón se eliminan. El adversario continúa solo hasta agotar su montón.

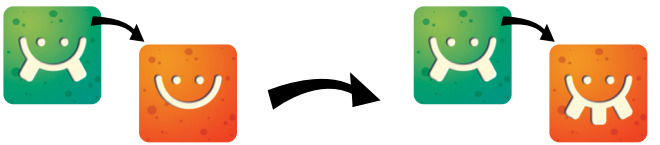
★ **Ficha Cokoro especial** : El jugador puede elegir entre dos formas diferentes de utilizar esta ficha. Esta elección es definitiva para la partida.

★ **O bien la utiliza como trampa :**

★ Se coloca boca arriba sin dientes (fuerza 1).

★ La trampa se activa en cuanto un adversario coloca una ficha al lado o encima.

★ Inmediatamente se da la vuelta y se coloca boca arriba con 3 dientes.



Efectos :

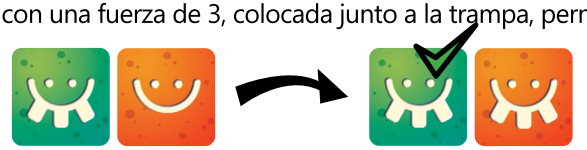
★ Si el adversario ha colocado una ficha Cokoro sobre la trampa, esta queda destruida.



★ Si ha colocado una ficha Cokoro con una fuerza inferior a 3 junto a la trampa, esta queda destruida.

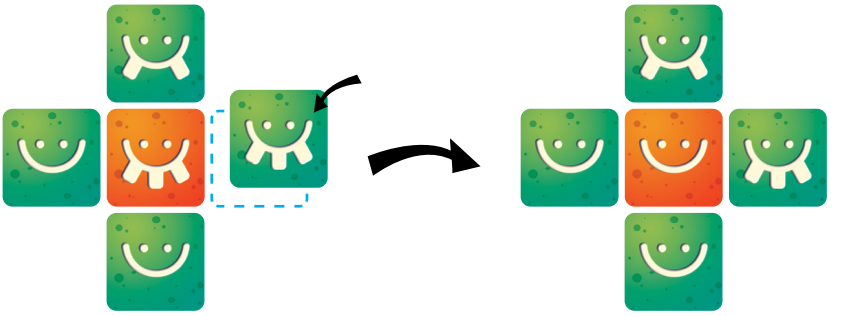


★ Una ficha Cokoro con una fuerza de 3, colocada junto a la trampa, permanece en juego.



Importante : Si un jugador olvida activar la trampa cuando debe hacerlo, no podrá activarla durante el resto de la partida. Por lo tanto, el adversario puede colocar una ficha Cokoro encima sin activarla. Sin embargo, si el adversario captura la trampa olvidada, se le da la vuelta para mostrar la cara con 3 dientes y vuelve a estar activa, por lo que se le aplican las reglas mencionadas anteriormente.

★ Una trampa rodeada no puede ser capturada: simplemente se le da la vuelta a la cara «sin dientes».

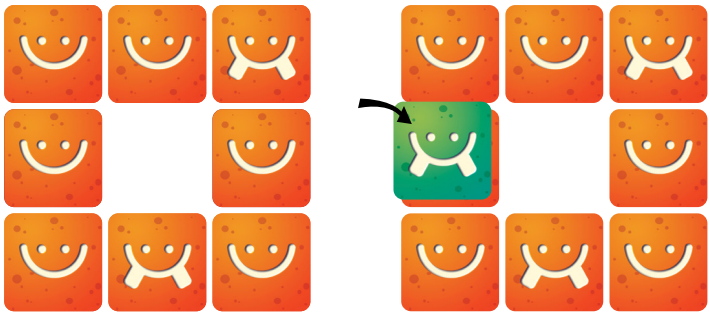


★ **O bien la utiliza como una ficha normal de fuerza 3** y , por lo tanto, la coloca con la cara de 3 dientes visible (fuerza 3). Si el adversario intenta capturarla durante la partida, se le da la vuelta y se convierte en una ficha de fuerza 1.

Condiciones de victoria

★ **1. Crear una colonia :**

Formar una estructura cerrada mínima de 3×3 fichas Cokoros del mismo color. El adversario debe romper la forma inmediatamente colocando una de sus fichas sobre ella. Si no lo consigue, la partida termina: tú ganas.



★ **2. Si no se crea ninguna forma :**
Gana quien tenga más capturas. A continuación, los verdes ganan 2 a 1.



★ **3. En caso de empate :**
En caso de empate, gana el que tenga más fichas Cokoros visibles. En el ejemplo siguiente, los naranjas ganan por 10 a 9.



Si sigue habiendo empate, el resultado es un empate.

Modos de juego :

Modo de juego normal

★ Se juega directamente sobre la mesa, sin el tablero de juego y con las reglas anteriores.

Modo de juego individual con el tablero

Preparación

★ Coloque el tablero en el lado solo.

Disponible gratis en Print'N Play para la versión Pocket e incluida en la caja para la versión Familiar.



★ Mezcle las fichas Cokoros naranjas y colóquelas a ciegas en las casillas «naranjas» con una cruz blanca sin numerar.

★ Tome 3 fichas Cokoros verdes: 1 de fuerza 3, 1 de fuerza 2 y 1 de fuerza 1. Tira una de estas fichas al azar: indicará la casilla (1, 2 o 3) donde colocar la ficha especial naranja (con la cara de 3 dientes visible).

★ Da la vuelta a las 7 fichas Cokoros naranjas centrales (marco azul oscuro).

★ Forma tus 3 montones según las reglas habituales.

★ Da la vuelta al resto de fichas Cokors naranjas del tablero.

Desarrollo de las rondas

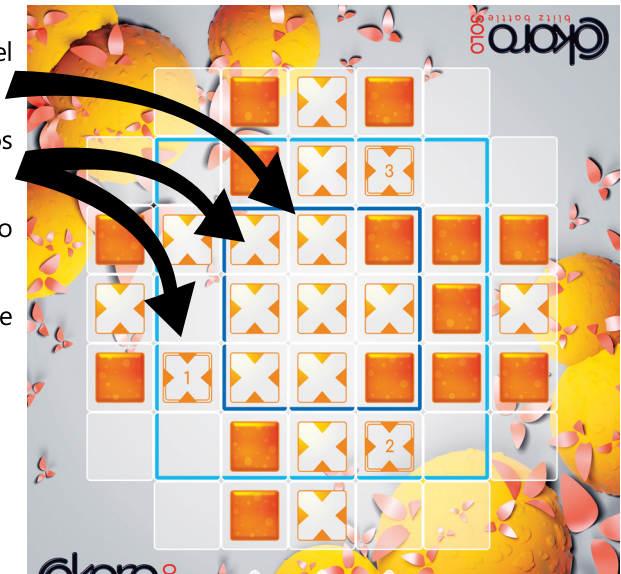
★ En cada ronda, coloca todo tu montón dentro de las zonas correspondientes del tablero :

★ **Ronda 1** : zona activa solo dentro del marco azul oscuro.

★**Ronda 2** : zona activa solo dentro de los marcos azul oscuro y azul cielo.

★ **Ronda 3** : zona activa en todo el tablero de juego.

★ Las fichas que no se puedan colocar se pierden definitivamente.



Reglas especiales



- **1.** Las casillas naranjas rellenas son territorios enemigos (cuentan como una ficha naranja de fuerza 0 y, por lo tanto, pueden ser recuperadas por una ficha de fuerza 1).

- **2.** Las fichas Cokoros solo actúan en la zona activa de la ronda. Una forma naranja cerrada, una línea, solo existe si la zona está desbloqueada. Sin embargo, en cuanto a las capturas, si el jugador coloca una ficha Cokoro verde en una configuración en la que quedará rodeada en la siguiente ronda, su ficha será capturada automáticamente inmediatamente después de colocarla.

- **3.** Una línea (recta u ortogonalmente quebrada) de al menos 6 fichas Cokoros adyacentes del mismo color que conectan 2 bordes equivale a una captura al final de la partida.

Condiciones de victoria

- El jugador que cree una forma cerrada sin contrarrestar en la ronda en curso gana.
- De lo contrario, al final de la partida, gana quien tenga más capturas y líneas formadas por al menos 6 fichas Cokoros adyacentes del mismo color.
- Si hay empate, gana quien tenga más casillas de su color (territorios incluidos).

Modo de juego Dúo con el tablero

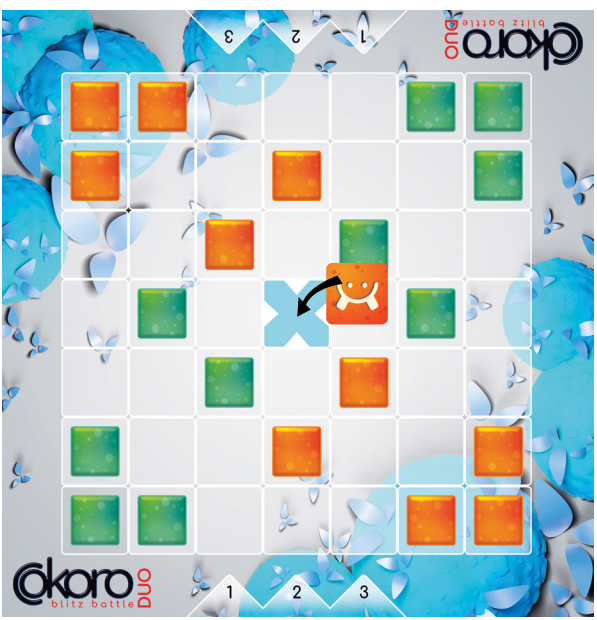
Disponible gratis en Print'N Play para la versión Pocket e incluida en la caja para la versión Familiar.

Preparación

- Coloca el tablero sobre su cara doble.

- Los dos jugadores hacen sus respectivas pilas, detrás de su pantalla, como en una partida normal.

- El jugador naranja coloca su ficha Cokoro en la casilla central al inicio.



Reglas especiales

- **1.** Las casillas naranjas o verdes llenas son territorios enemigos (cuentan como una ficha naranja de fuerza 0 y, por lo tanto, pueden ser recuperadas por una ficha de fuerza 1).
- **2.** Una línea (recta u ortogonalmente discontinua) de al menos 6 fichas Cokoro adyacentes del mismo color que conecte dos bordes equivale a una captura al final de la partida.

Condiciones de victoria

- El jugador que cree una forma cerrada sin oposición en la ronda en curso gana.
- De lo contrario, al final de la partida, gana quien tenga más capturas y líneas formadas por al menos 6 fichas Cokoros adyacentes del mismo color.
- Si hay empate, gana quien tenga más casillas de su color (territorios incluidos).

Modo por equipos

¿Pensabas que el juego se limitaba a la estrategia y la táctica? ¡Error!
Aquí, el ambiente se vuelve loco: ¡malentendidos, sorpresas y jugadas maestras cooperativas encenderán tu campo de juego!

- Forma 2 equipos de 2 jugadores.
- Colóquense alrededor de la mesa alternando los colores.
- Turno de juego: jugador del equipo naranja, jugador del equipo verde, jugador del equipo naranja... siguiendo las reglas para 2 jugadores.
- **Consejos para el equipo:**
  AAntes de crear sus montones, pónganse de acuerdo en una estrategia común. Pero en secreto... Cuando coloquen la ficha Cokoro trampa en el tablero, adopten una señal secreta: una palabra, una mirada, la posición de las manos... Esto les permitirá coordinar su táctica de equipo.
  Nota : Icolocar una ficha Cokoro de un compañero de equipo alrededor de una ficha Cokoro trampa de su equipo no activa la trampa. Solo lo hace colocar una ficha Cokoro del equipo contrario.

Con 2 cajas, pueden jugar 2 equipos de 3 o 4 jugadores.

Variantes (dúo o equipo) – La caza de los dientes

- La partida se juega en 3 partes de 3 rondas.
- Cada partida ganada otorga fichas de dientes según el tipo de victoria:
  - 3 fichas de dientes: victoria con una forma cerrada sin contrarrestar.
  - 2 fichas de dientes: victoria con el mayor número de capturas.
  - 1 ficha de dientes: victoria con el mayor número de fichas Cokoro visibles.

  Al final de las 3 partidas, gana el jugador con más dientes.



Disponible gratis en Print'N Play para la versión Pocket e incluida en la caja para la versión Familiar.

Autora :
Estelle Emonnot

Ilustraciones :
Estelle Emonnot
Sharlène Emonnot

