

Un juego de
PUERTO PAPEL

EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

¡Te presentamos el divertido juego de Puerto Papel!
Todas las instrucciones de cómo armar el juego las encontrarás en las siguientes páginas.

Este pack incluye:

Portada Juego
Instrucciones
Simbología
Cartas de Lugar
Cartas de Casilla
Fichas de Recompensas
Recompensas
Cofres Sorpresa
Fuego-Patrulla
Base para papertoys
Dado

¡Comencemos esta aventura!

EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

01/35

Recorta esta imagen y pégala en una caja que tengas disponible para guardar el juego.



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

02/35

Recorta sobre la línea continua y dobla las partes indicadas con línea entrecortada.
Luego, pega las pestañas blancas formando finalmente un acordeón.

COMPONENTES & PREPARACIÓN

Este juego lo armas completamente tú. Una vez descargado el archivo del juego, deberás imprimir y armar el pack con las cartas y elementos necesarios para jugar. Todas las instrucciones de cómo imprimir, armar, pegar, doblar y recortar el pack, vienen incluidas en el mismo archivo. Si tienes problemas para entender algo, siempre puedes recurrir a la ayuda de un adulto (o un pez parlante como Mortimer si es que hubiera uno cerca).

El pack descargable contiene :

- 1 Mazo de cartas
- 1 Patrulla de Jefe Astudillo (Elizabeth).
- 1 Fuego.
- 4 Cofres Sorpresa
- 4 Fichas de Recompensa.
- 1 Bigote.
- 1 Placa de Policía.
- 1 Dado

...y además necesitarás:

- 1 papertoy por jugador, a modo de ficha.



¡VAMOS A JUGAR!

2 a 5 jugadores
Edad recomendada: 5 a 120 años
(como Barbacrespa)

¡Bienvenido al juego de mesa de Puerto Papel!
Ahora podrás vivir las aventuras de Matilde y sus amigos en tu propia casa.

El Coco Mágico (fuente de los extraños poderes de Matilde) se ha perdido, y tu misión será encontrarlo en este divertido juego.

Después de leer estas instrucciones estarás listo para enseñarle el juego a tus amigos, parientes y mascotas para comenzar la búsqueda del Coco Mágico.

EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

Recorta sobre la línea continua y dobla las partes indicadas con línea entrecortada. Luego, pega las pestañas blancas formando finalmente un acordeón.

ARMANDO EL TABLERO

En el mazo encontrarás 2 tipos de cartas: CARTAS DE LUGAR y CARTAS DE CASILLA.



La cantidad de cartas necesarias para jugar dependerá de cuántos jugadores sean.

CARTA	2-3 Jugadores	4-5 Jugadores
Carta Lugar	7	9
Sendero	5	9
Troperizado	3	4
Poderes Matilde	5	5
Rosquilla de policía	3	4
Sombrero de mago	3	4
Patineta	5	10
Llave pirata	1	1

Toma las CARTAS DE CASILLA y aparta 1 carta de Sendero (verde). Luego, revuelve las CARTAS DE CASILLA restantes como lo harías con un mazo de cartas tradicional, siempre boca abajo, sin revelar las cartas.

Luego, dependiendo del número de jugadores, debes poner las CARTAS DE LUGAR como se indica en las siguientes figuras, y "conectarlas" con 3 CARTAS DE CASILLA, boca abajo.

Fig. 1: Opción para 2 - 3 jugadores:

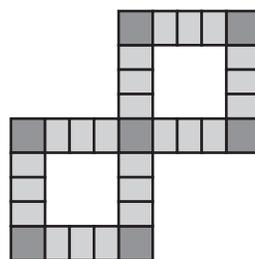
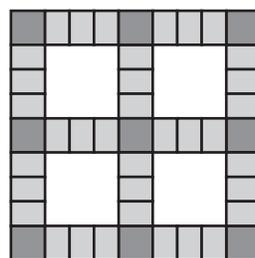
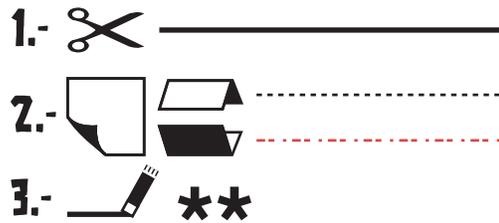


Fig. 2: Opción para 4 - 5 jugadores:



Ahora necesitarás los 4 COFRES SORPRESA y las 4 FICHAS RECOMPENSA. Sin mirarlas y completamente al azar, introduce 1 FICHA SORPRESA al interior de cada uno de los 4 COFRES SORPRESA y ciérralos para que nadie pueda ver lo que hay en su interior (y tú tampoco, no hagas trampa). Luego, debes poner cada uno de los COFRES SORPRESA sobre cualquier CARTA DE LUGAR.

EN BUSCA DEL COCO MÁGICO



04/35

Recorta sobre la línea continua y dobla las partes indicadas con línea entrecortada. Luego, pega las pestañas blancas formando finalmente un acordeón.

REGLAS DEL JUEGO

¡Las fichas de cada jugador son papertoys armables! Cada jugador debe poner su ficha sobre una de las CARTAS DE LUGAR más cercana del tablero (y en dónde no haya un COFRE SORPRESA.) Si no tienes una CARTA DE LUGAR cerca para poner tu ficha, puedes mover un COFRE SORPRESA a otra CARTA DE LUGAR. Si quedan CARTAS DE LUGAR vacías, sin ficha de jugador ni COFRE SORPRESA, no te preocupes, no hay problema.

Para determinar quién empieza, cada jugador debe lanzar el dado. El jugador que saque el número más alto será quien parta, luego el orden sigue según el sentido del reloj.

OBJETIVO

El objetivo del juego consiste en encontrar el Coco Mágico que está escondido en uno de los COFRES SORPRESA. Para abrir los COFRES SORPRESA debes encontrar primero la CARTA DE LLAVE PIRATA que se encuentra en algún lugar del tablero. Los COFRES SORPRESA sólo pueden ser abiertos por el jugador que posea la CARTA DE LLAVE PIRATA.

TURNOS Y MOVIMIENTOS

Lanza el dado y avanza según el resultado en la dirección que desees. Luego debes dar vuelta la carta en la que caíste y ejecutar la acción que indica ésta.

¡ESTO ES SÚPER IMPORTANTE!: No puede haber más de 1 jugador en una misma CARTA (sea de LUGAR o de CASILLA), cuando un jugador tenga que mover y se encuentre con otro jugador, el espacio que ese jugador ocupa no se cuenta para el movimiento y el jugador avanza al siguiente espacio. Esta acción se llama **SALTAR**.

LAS CARTAS

Existen 7 tipos de cartas distintas en el juego, fácilmente diferenciables por sus colores: MORADO, CAFÉ, AMARILLO, AZUL, VERDE, ROJO y BLANCO. ¿Qué pasa entonces cuando tras tirar el dado caigo sobre una carta específica?

1. Sendero (Verde): Esta es la única carta que no posee efecto alguno, si caes aquí... no haces nada y esperas a tu próximo turno.

2. Patineta (Azul): Avanza 1 espacio en la dirección que quieras, además de revelar la siguiente carta en la que caíste (sólo si no ha sido revelada antes) y ejecuta su acción.

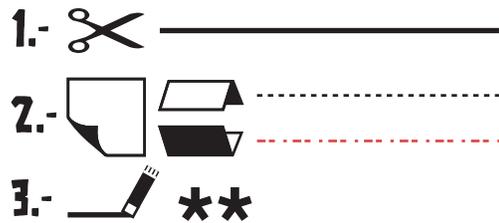
3. Sombreros de Mago (Amarilla): Te lleva a cualquier CARTA DE LUGAR sin cofre sorpresa o jugador en ella. La acción es obligatoria.

4. Troperizado (Rojo): ¡Has sido Troperizado! Pierdes un turno.

5. Rosquilla de Policía (Café): Coloca la patrulla de Jefe Astudillo sobre esta CARTA y retrocede un espacio dando vuelta la CARTA en la que caíste (sólo si no ha sido revelada antes) y ejecuta su acción. Mientras la patrulla de Jefe Astudillo esté ahí, ningún jugador podrá pasar... a menos que tenga la ficha de PLACA DE POLICÍA (en ese caso el jugador podrá "saltarla").

6. Llave Pirata (Blanca): Sólo hay una CARTA DE LLAVE PIRATA. ¿La encontraste? ¡Felicitaciones! Debes recogerla y dejarla a tu lado. Ahora podrás abrir los COFRES SORPRESA al llegar a ellos, ¡pero cuidado!, si un jugador "salta" sobre tu figura (ficha de jugador) debes entregarle la llave pirata y ahora será él quien pueda abrir los COFRES SORPRESA. Así, la CARTA LLAVE PIRATA puede pasar de jugador en jugador. El espacio que ha quedado vacío tras tomar la CARTA LLAVE PIRATA debe ser reemplazado por la carta de Sendero (Verde) que apartamos al inicio del juego.

EN BUSCA DEL COCO MÁGICO



05/35

Recorta sobre la línea continua y dobla las partes indicadas con línea entrecortada.
Luego, pega las pestañas blancas formando finalmente un acordeón.

7. Poderes de Matilde (Morado): Debes realizar una de las siguientes acciones, dependiendo del dibujo de la carta.

- **Cambiar de Color:** Elige la acción de otra carta que no sea MORADA (Poderes de Matilde) o BLANCA (Llave Pirata).
- **Teletransportilde:** Puedes colocar tu Ficha de Jugador en cualquier carta sendero (verde) del tablero (que no esté ocupada por otro jugador)
- **Día del Queso:** Debes gritar "¡Queso!" y poner la figura de FUEGO sobre cualquier carta que esté dada vuelta. El jugador que caiga sobre la carta que tenga la figura de FUEGO, perderá un turno (Esta carta se considerará una carta roja).
- **Todo o Nada:** Lanza otra vez el dado y muévete.
- **Alergia Climática:** Puedes mover un COFRE SORPRESA que esté en una CARTA DE LUGAR a cualquier CARTA DE LUGAR que esté vacía.

RECOMPENSAS

Tipos de Recompensas de los Cofres Sorpresa:

Placa de Policía: ¡Ahora eres policía! Esto te permite saltar la patrulla Elizabeth de Jefe Astudillo. Sólo podrás saltarla una vez.

Bigote Falso: ¡Tienes un bigote falso! Debes tomar el bigote y ponértelo. Ahora eres el hombre-grande más hombre-grande de todo el juego. No hay más efectos.

¿Dónde estaba la Llave?: Pierdes la CARTA LLAVE PIRATA y debes dejarla en el espacio/casilla en donde fue encontrada originalmente.

Coco Mágico: ¡FELICITACIONES! ¡Ganaste el juego!

DESARROLLO DE LA PARTIDA

En su turno cada jugador lanzará el dado y avanzará en la dirección que desee - sin retroceder en una misma jugada - las CARTAS DE CASILLA o DE LUGAR que correspondan. Sólo se puede retroceder si el jugador cae en una carta de PATINETA. Si la carta donde cae no ha sido dada vuelta, deberá voltearla y ejecutar su acción. Cuando las cartas han sido volteadas NO PIERDEN SU ACCIÓN (Ej: Patineta, Troperizado, etc.).

Con la carta LLAVE PIRATA se pueden abrir los COFRES SORPRESA, para hacerlo debes caer exacto en él. No vale pasar por encima.

Cuando uno de los jugadores obtiene la LLAVE PIRATA y logra encontrar el COCO MÁGICO escondido dentro de uno de los COFRES SORPRESA, el juego termina... pero recuerda: ¡Cualquiera puede quitarle la LLAVE PIRATA y ser el ganador!

Juego desarrollado por Cristián Cantuarias y José Urrutia.

Diseño por Dannaé Álvarez.

Producción por María Ignacia Williamson.

Basado en historias, personajes y diseños de Puerto Papel, serie original de Zumbastico Studios.

Puerto Papel 2da Temporada es una producción de Zumbastico Studios junto a Gloop, Señal Colombia y Pakapaka.

© 2018 Zumbastico Studios.

Todos los derechos reservados.

EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

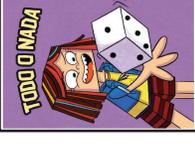
Corta la figura por el borde y luego pégala a una cartulina para darle mayor firmeza.



CARTAS

Existen distintos tipos de cartas en el juego, fácilmente diferenciables por sus colores: MORADO, CAFÉ, AMARILLO, AZUL, VERDE, ROJO y BLANCO.

¿Qué pasa entonces cuando tras tirar el dado caigo sobre una carta específica?

 <p>Puedes mover un COFRE que está en una CARTA DE LUGAR a cualquier CARTA DE LUGAR que esté vacía.</p>	 <p>Debes gritar "¡Queso!" y poner la figura de FUEGO sobre cualquier carta que esté dada vuelta.</p>	 <p>Puedes colocar tu papertoy en cualquier carta sendero (verde) del tablero (que no esté ocupada por otro papertoy).</p>	 <p>Lanza otra vez el dado y muévete.</p>	 <p>Elige la acción de otra carta que no sea MORADA (Poderes de Matilde) o BLANCA (Llave Pirata).</p>	 <p>No posee efecto alguno, si caes aquí... no haces nada.</p>	 <p>Muévete a cualquier CARTA DE LUGAR sin cofre o jugador en ella.</p>	 <p>Avanza 1 espacio en la dirección que quieras.</p>	 <p>Coloca la patrulla de Jefe Astudillo encima de esta CARTA y retrocede un espacio.</p>	 <p>¡Has sido Troporizado! Píendes un turno.</p>	 <p>¿La encontraste? Debes recogerla y dejarla a tu lado. Ahora podrás abrir los COFRES al llegar a ellos.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

EN BUSCA DEL COFRE MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

Lorem ipsum dolor sit

07/35

Corta la figura por el borde y luego pégala a una cartulina para darle mayor firmeza.

RECOMPENSAS

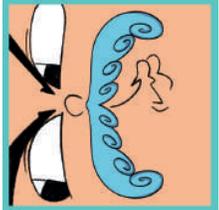
Tipos de Recompensas de los Cofres Sorpresa:



¡FELICITACIONES!
¡Ganaste el juego!



Pierdes la CARTA LLAVE PIRATA y debes dejarla en el espacio/casilla en donde fue encontrada originalmente.



¡Tienes un bigote falso! Debes tomar el bigote y ponértelo. Ahora eres el hombre-grande más hombre-grande de todo el juego. No hay más efectos.

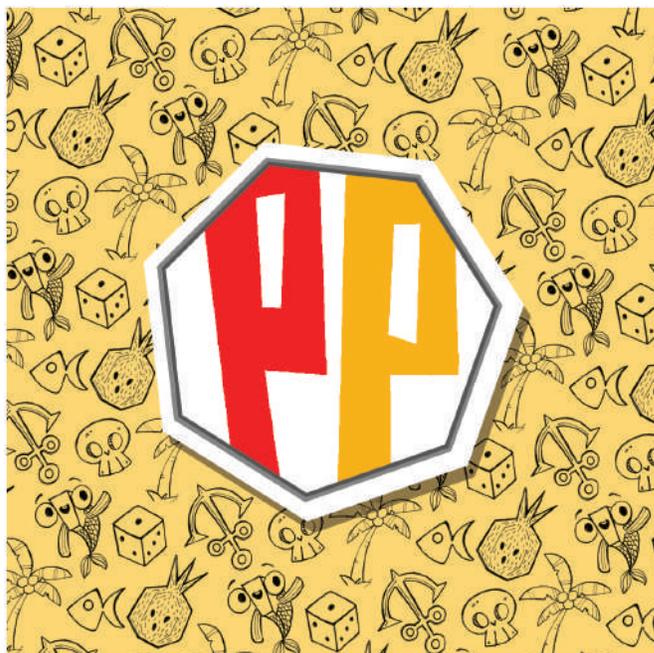
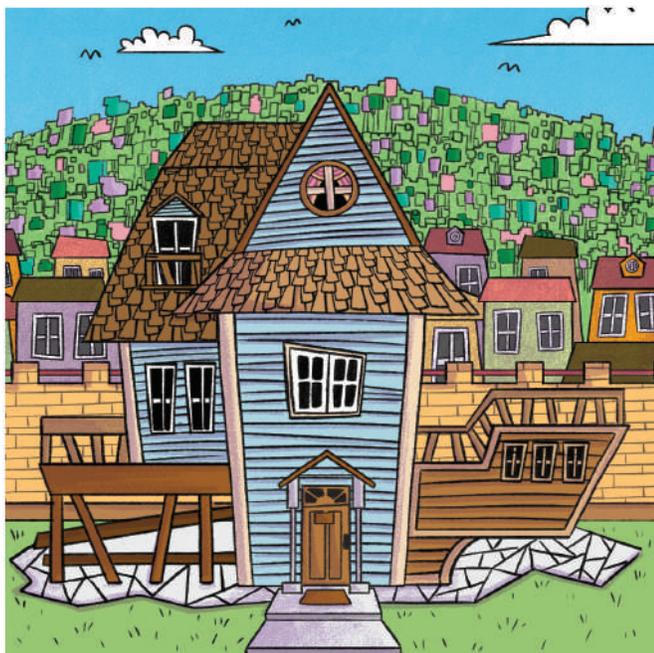
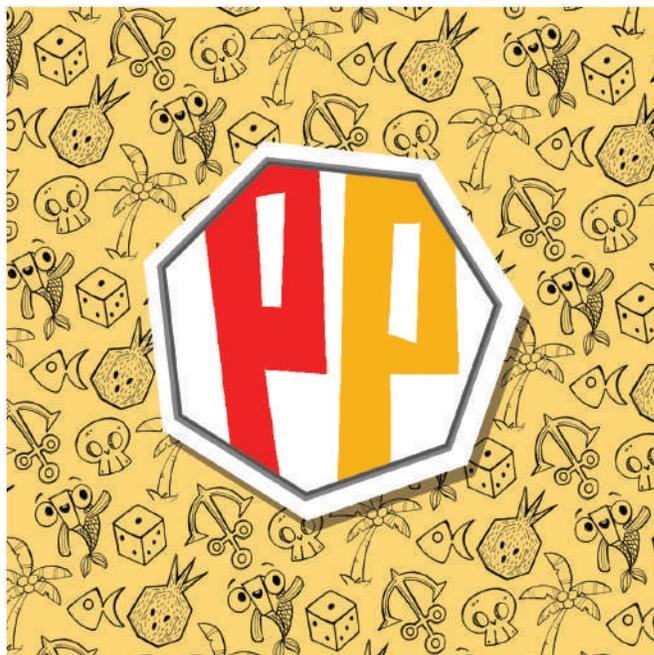
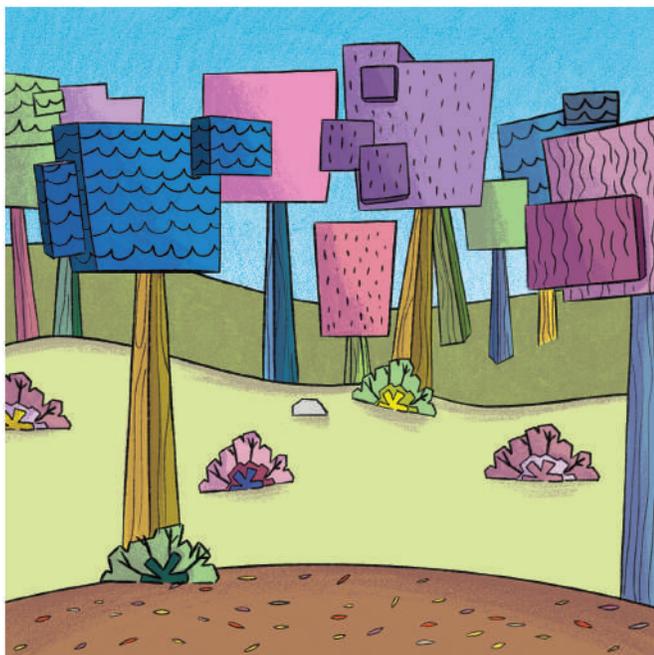


¡Ahora eres policía! Esto te permite saltar la patrulla Elizabeth de Jefe Astudillo. Sólo podrás saltarla una vez.

EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

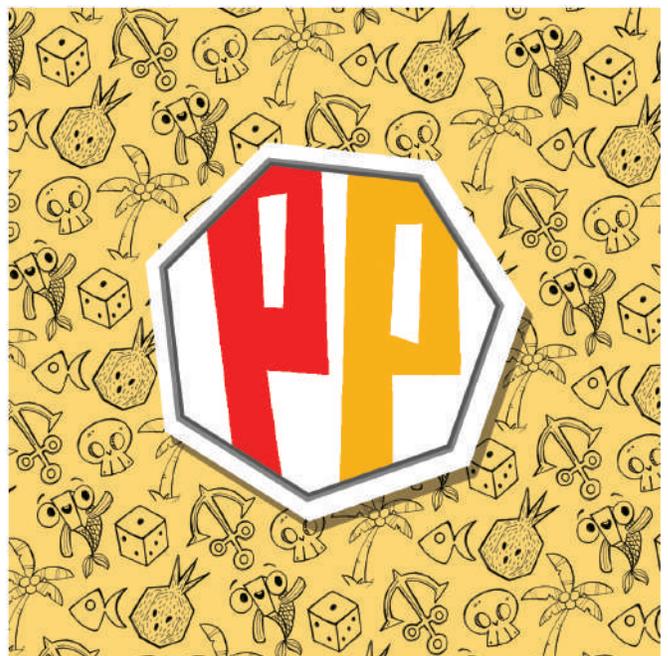
Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.

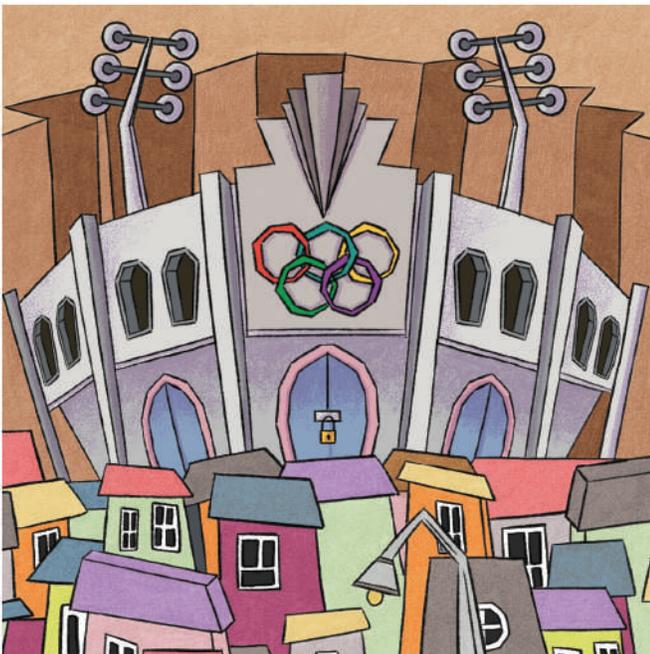


EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

10/35

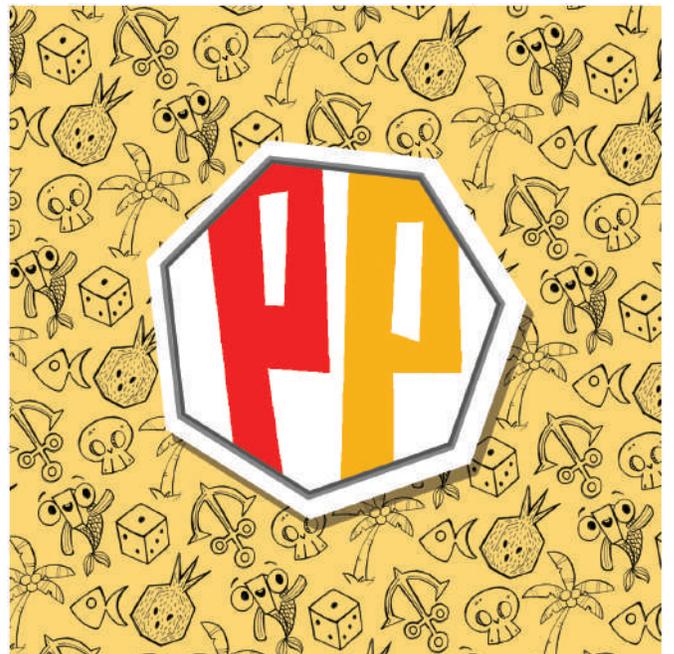
Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.

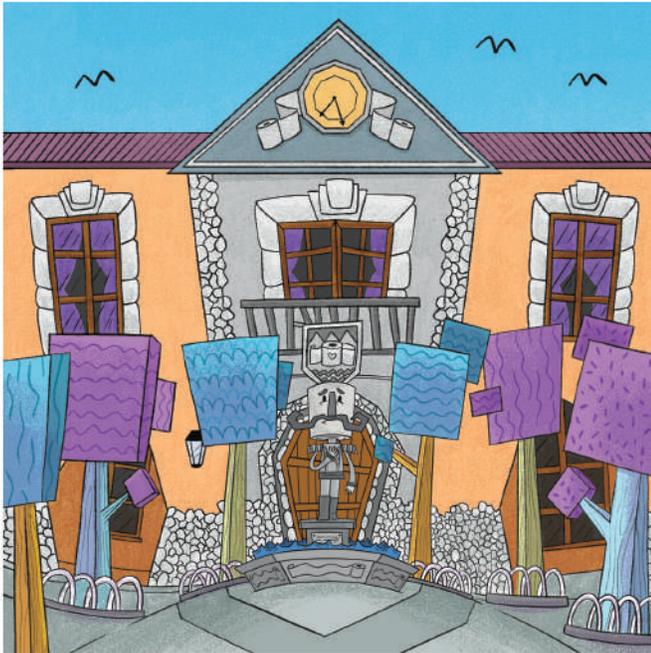


EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

12/35

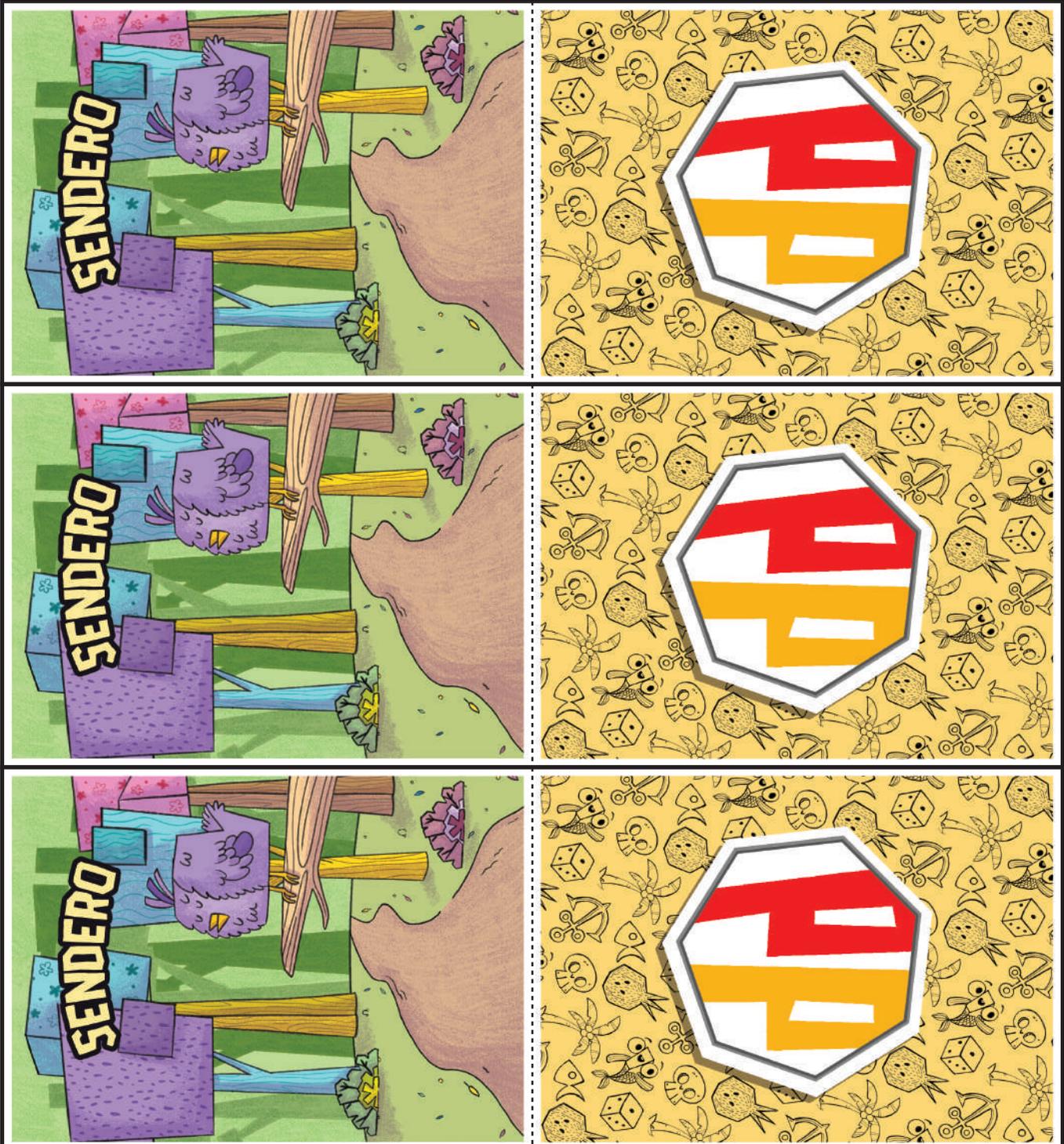
Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

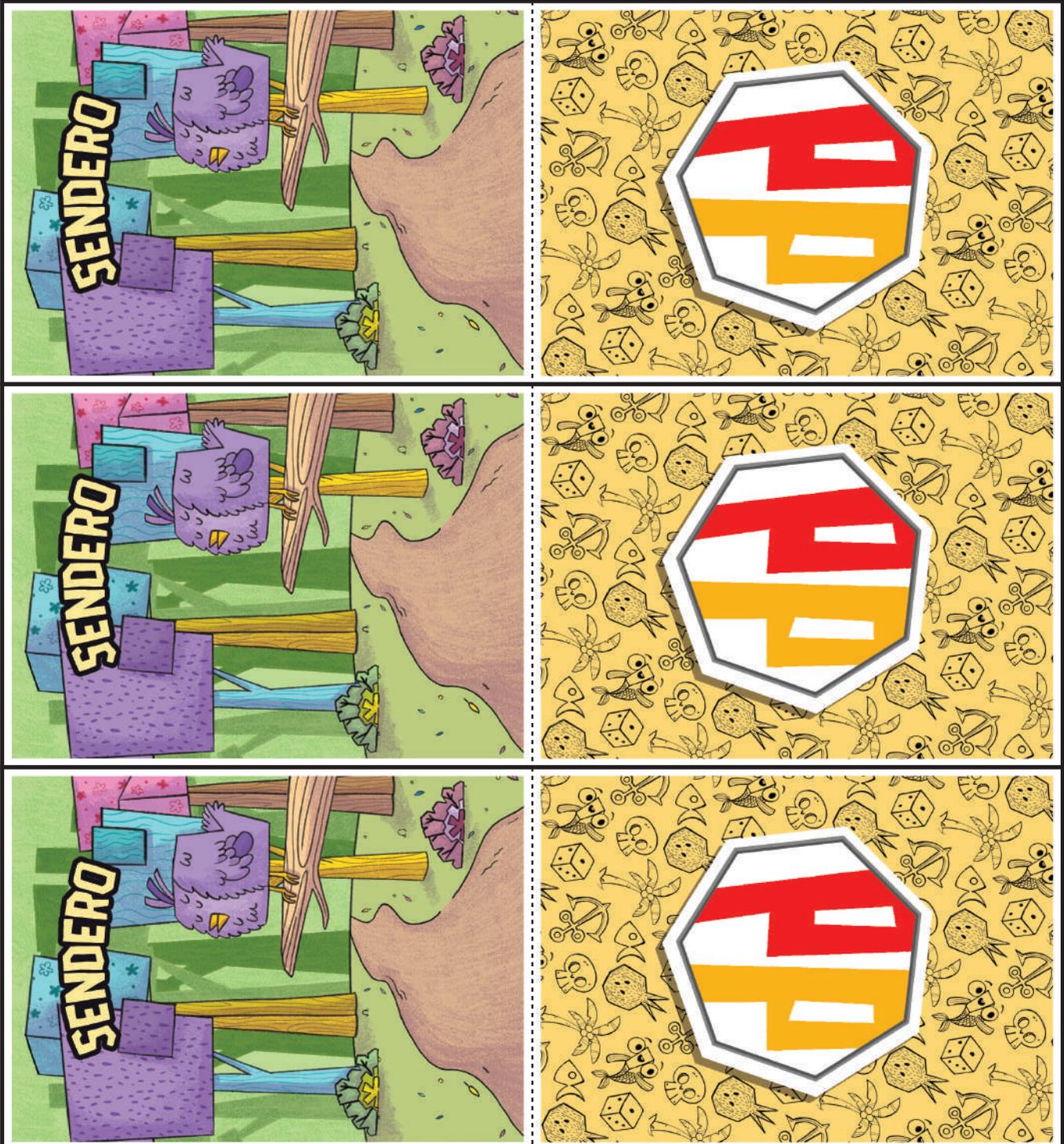
Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

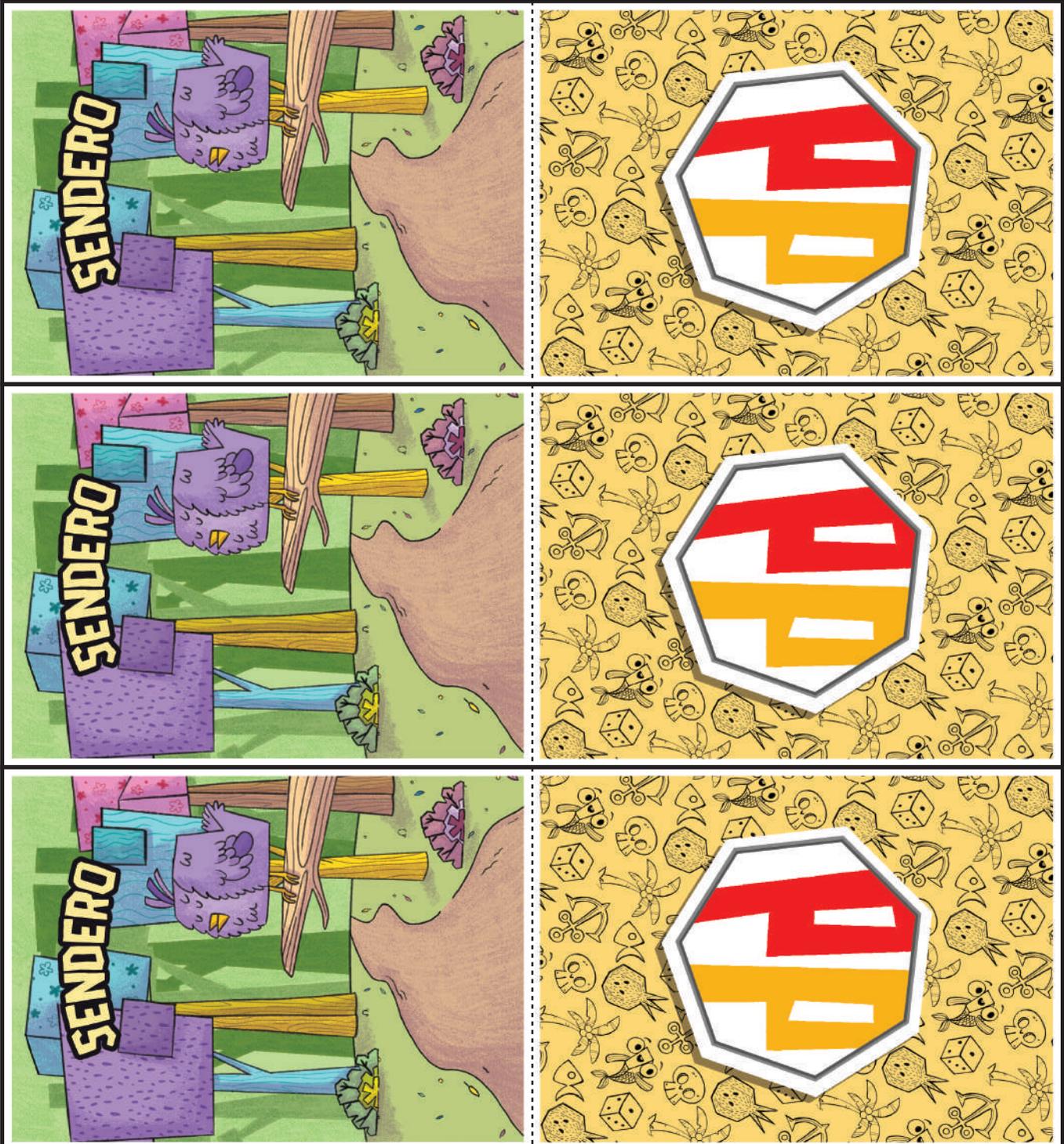
Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

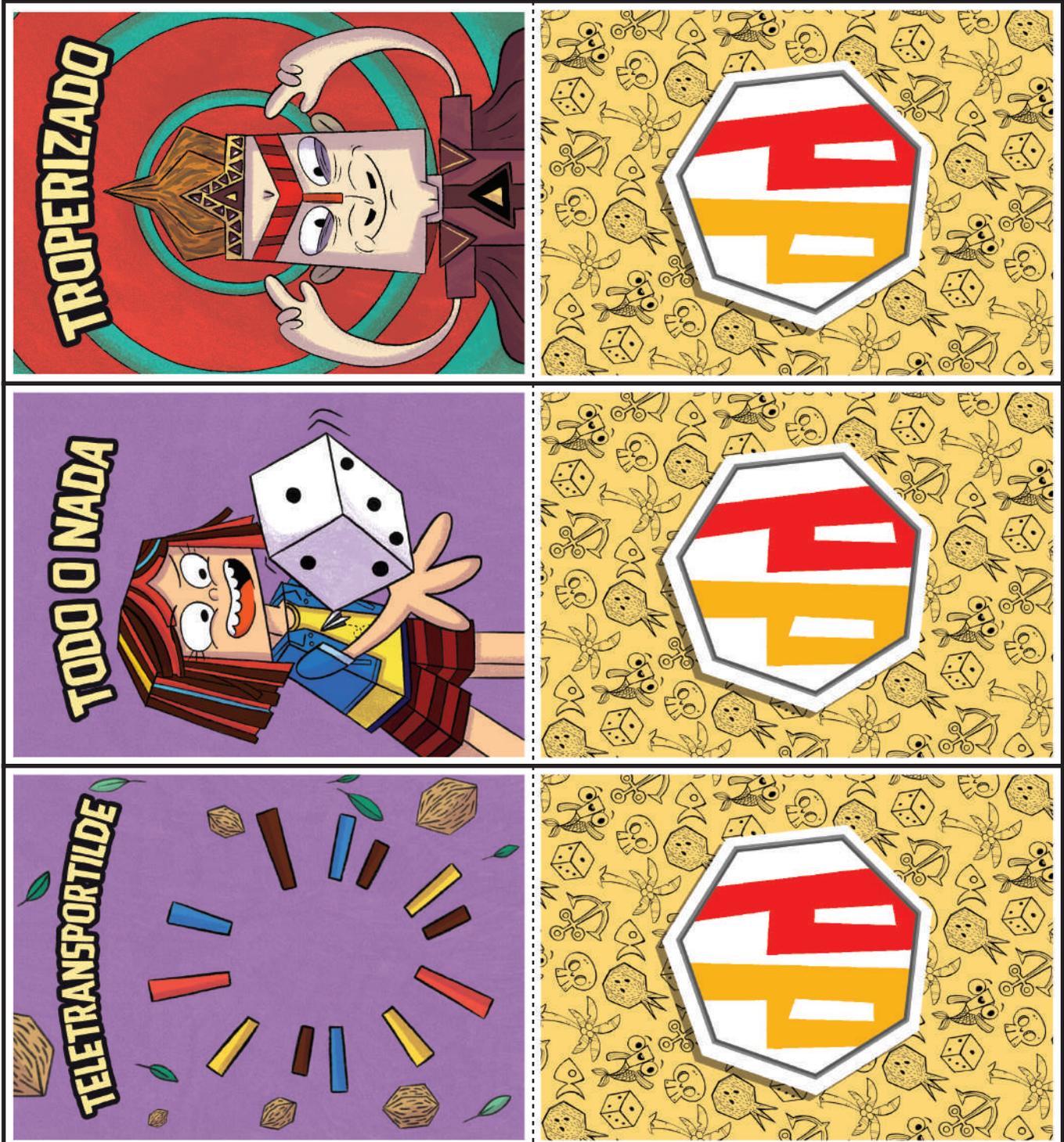
Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

19/35

Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.

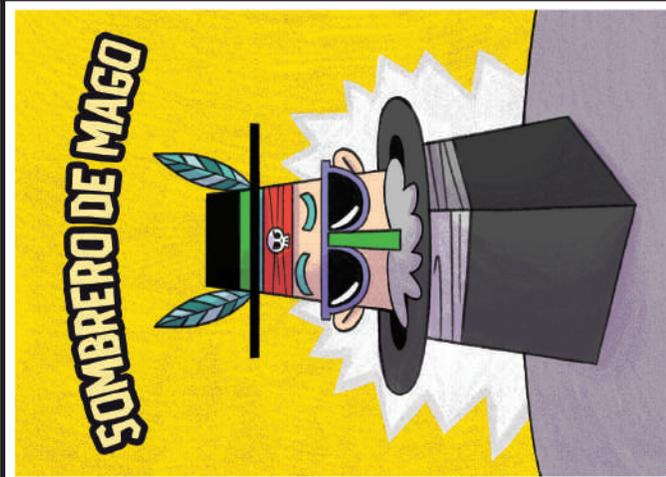
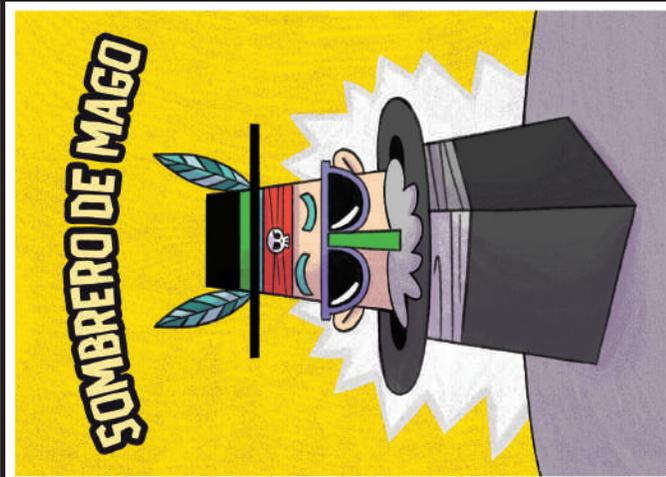


EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

20/35

Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.

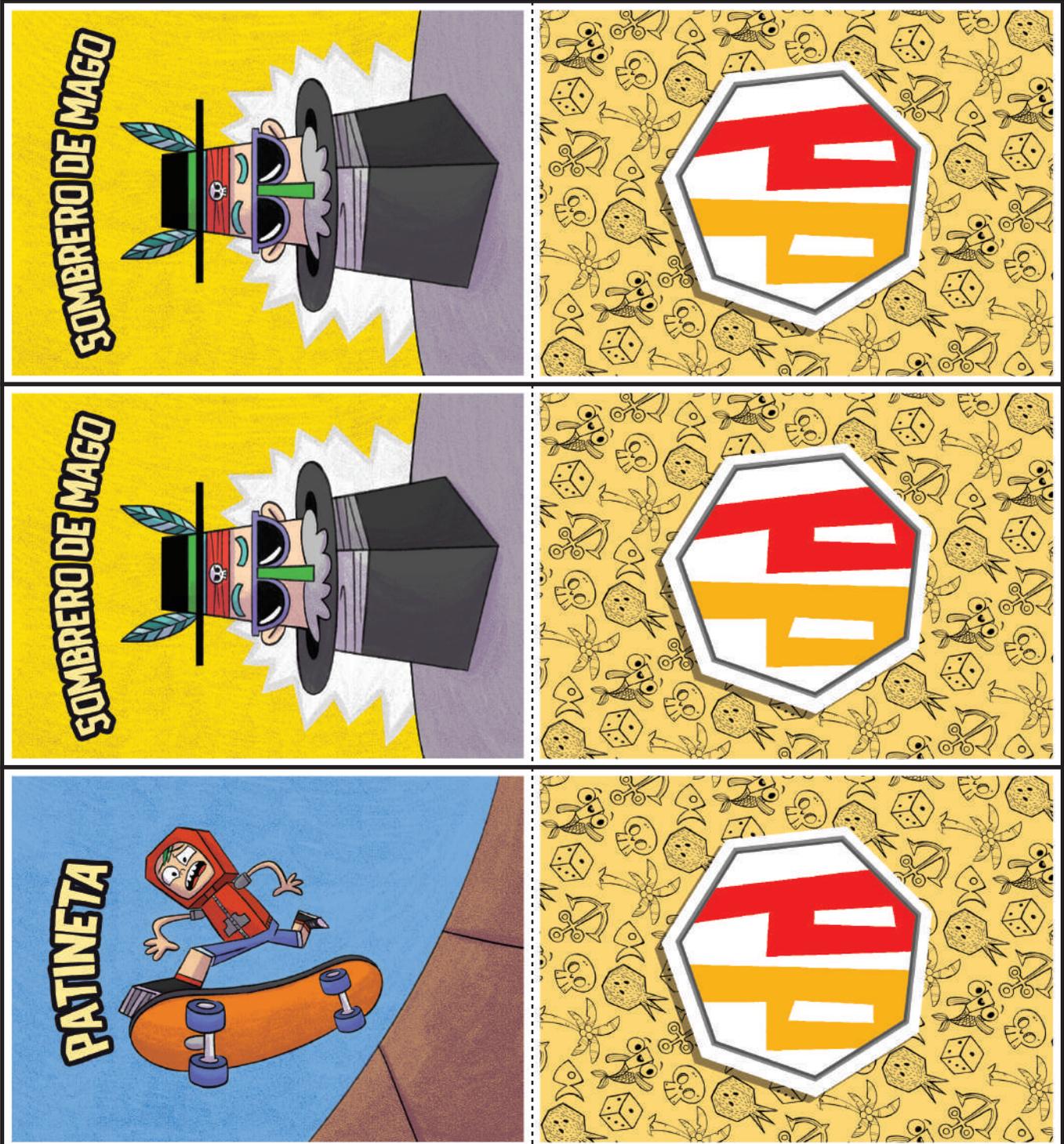


EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

21/35

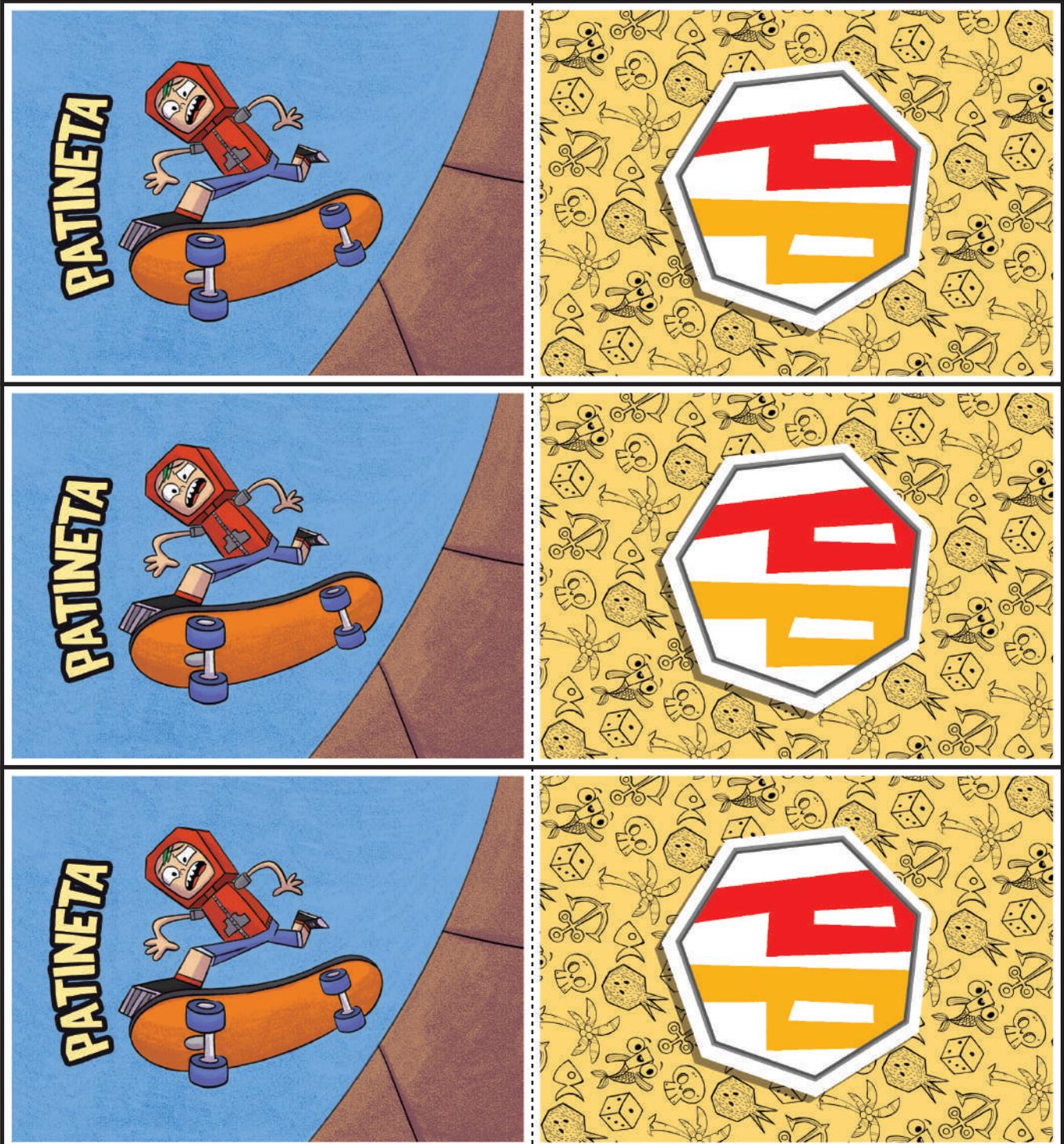
Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

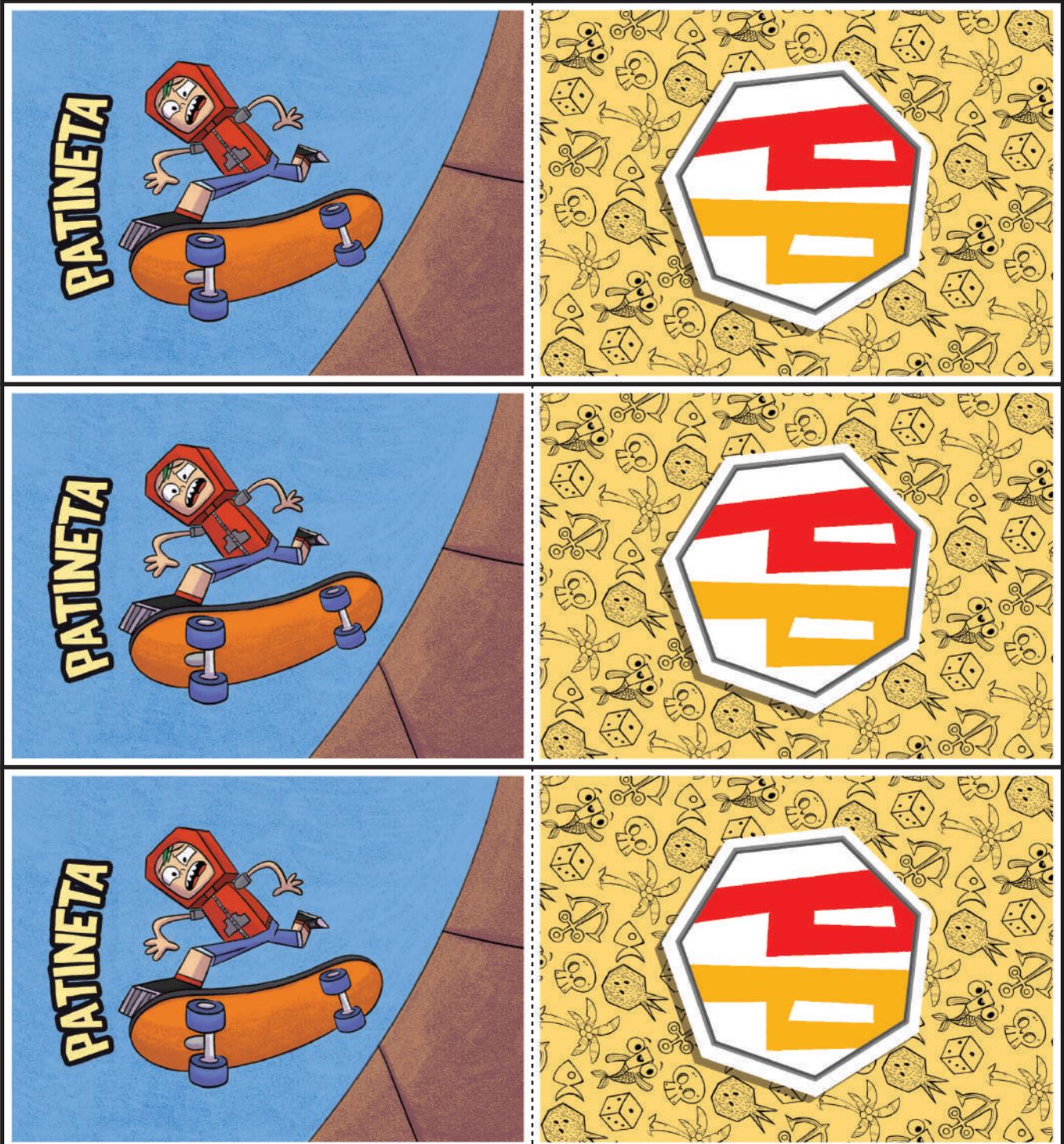
Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

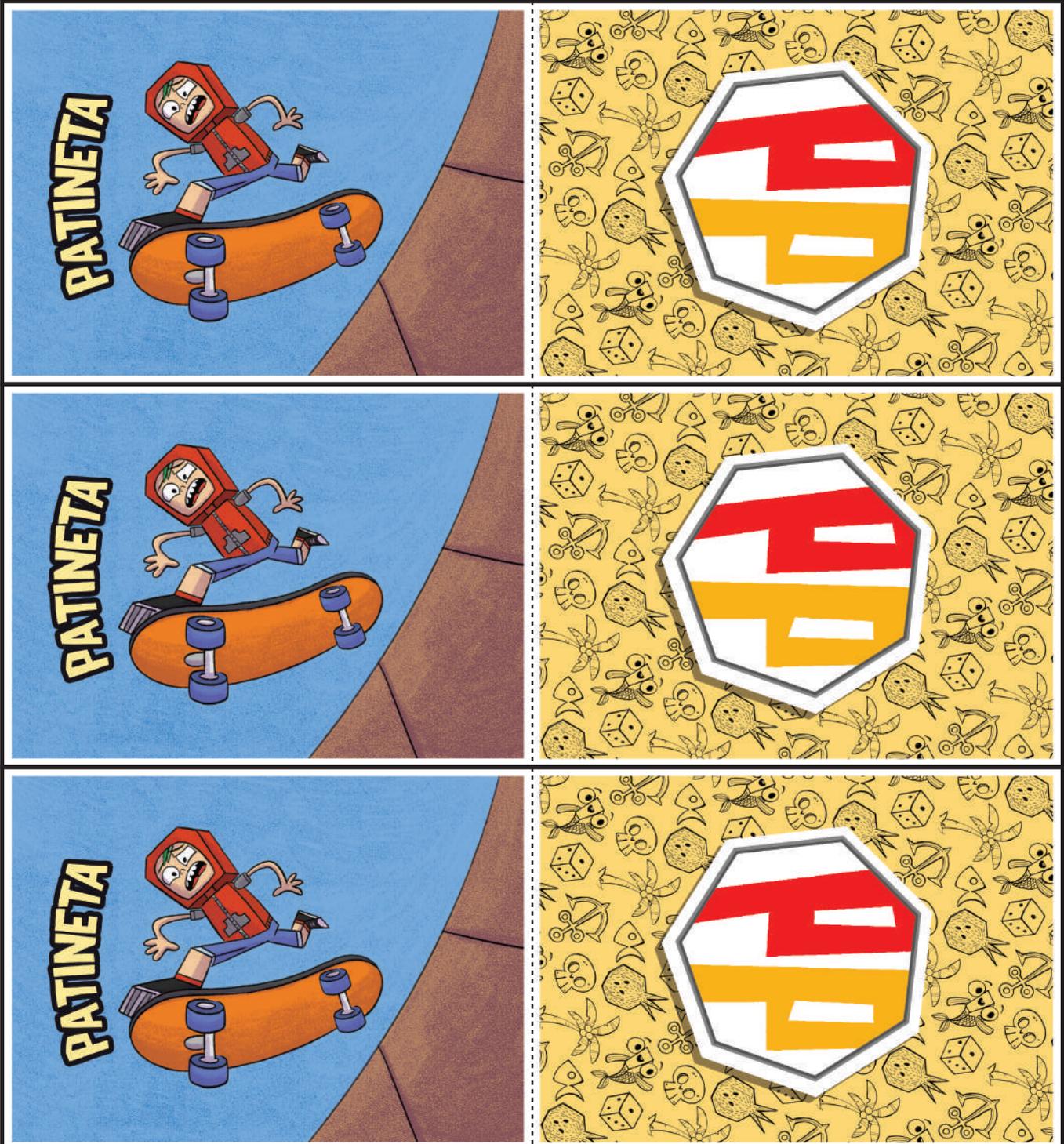
Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

25 / 35

Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.

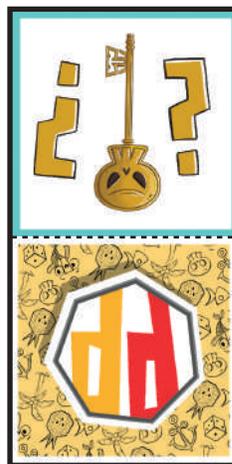


EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

Una vez cortada la carta, dóblala por la mitad y pega ambos lados por el reverso.

FICHAS RECOMPENSAS



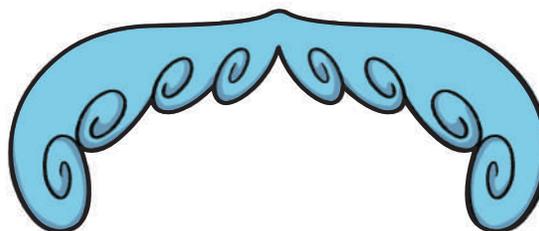
Corta por el borde y luego pega la figura a una cartulina para darle mayor firmeza.

RECOMPENSAS

PLACA DE POLICÍA



BIGOTE



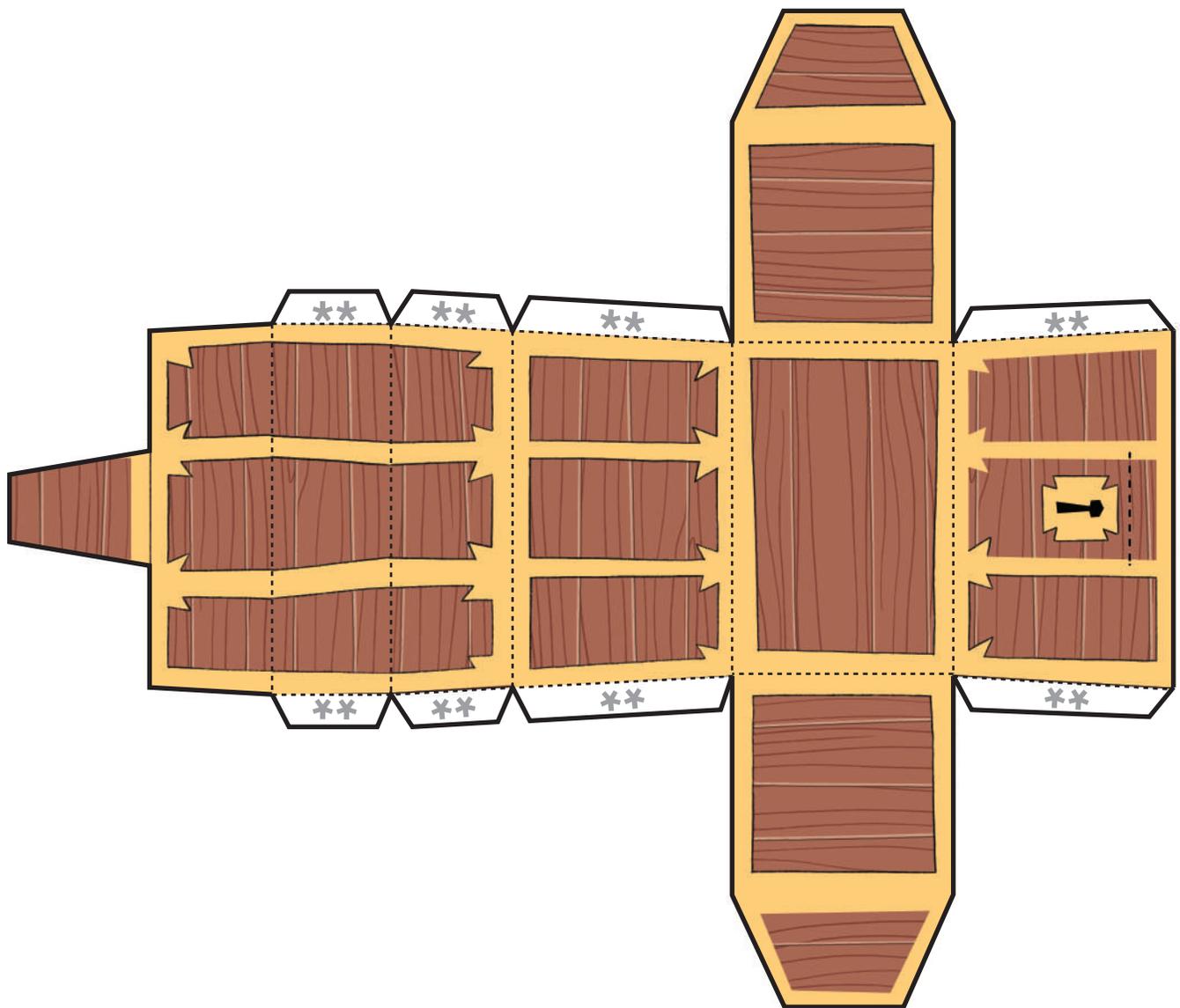
EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

27/35

Recorta sobre la línea continua y dobla las partes indicadas con línea entrecortada.
Luego, pega las pestañas blancas para armar la figura.

COFRE SORPRESA



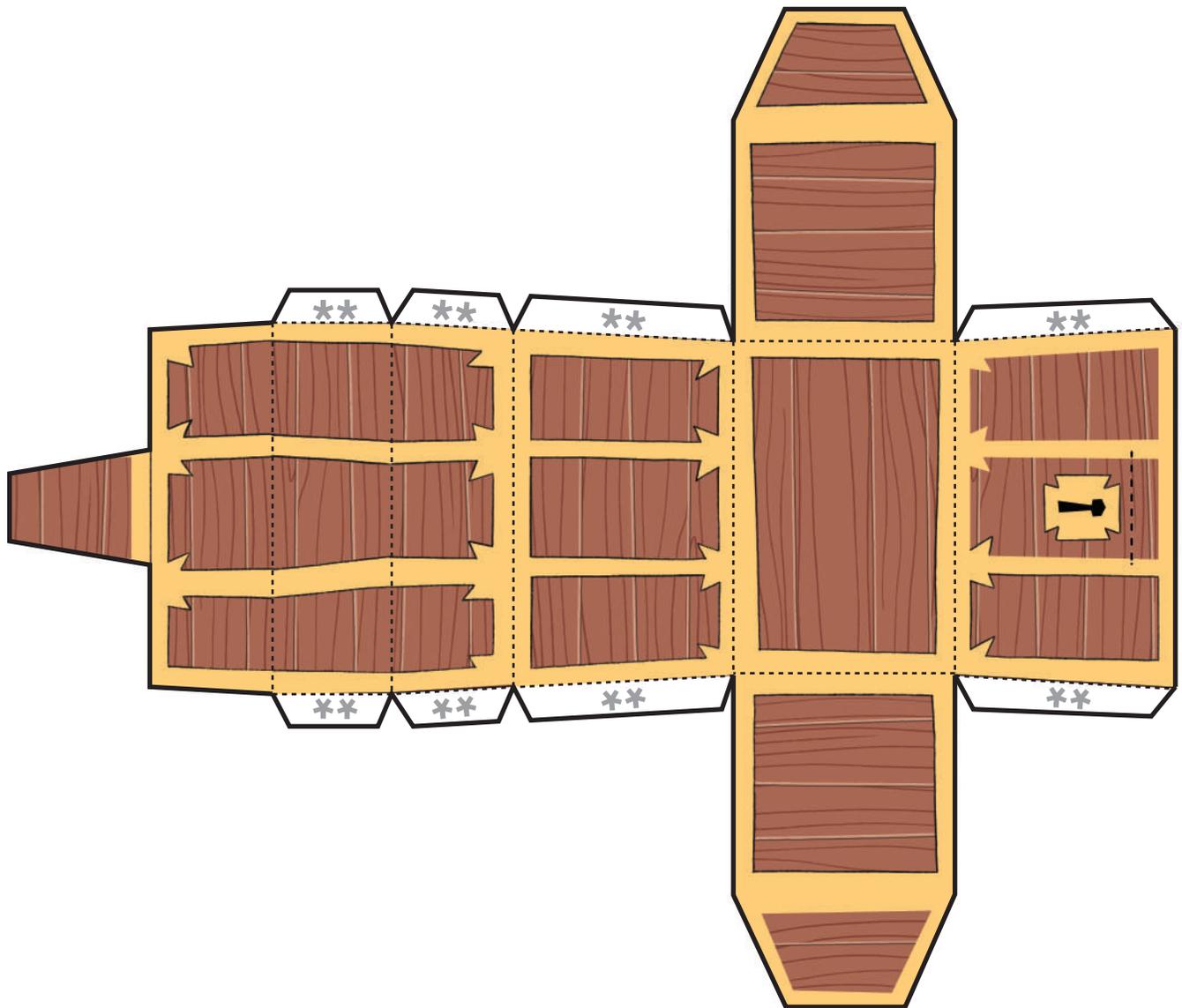
EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

28/35

Recorta sobre la línea continua y dobla las partes indicadas con línea entrecortada.
Luego, pega las pestañas blancas para armar la figura.

COFRE SORPRESA



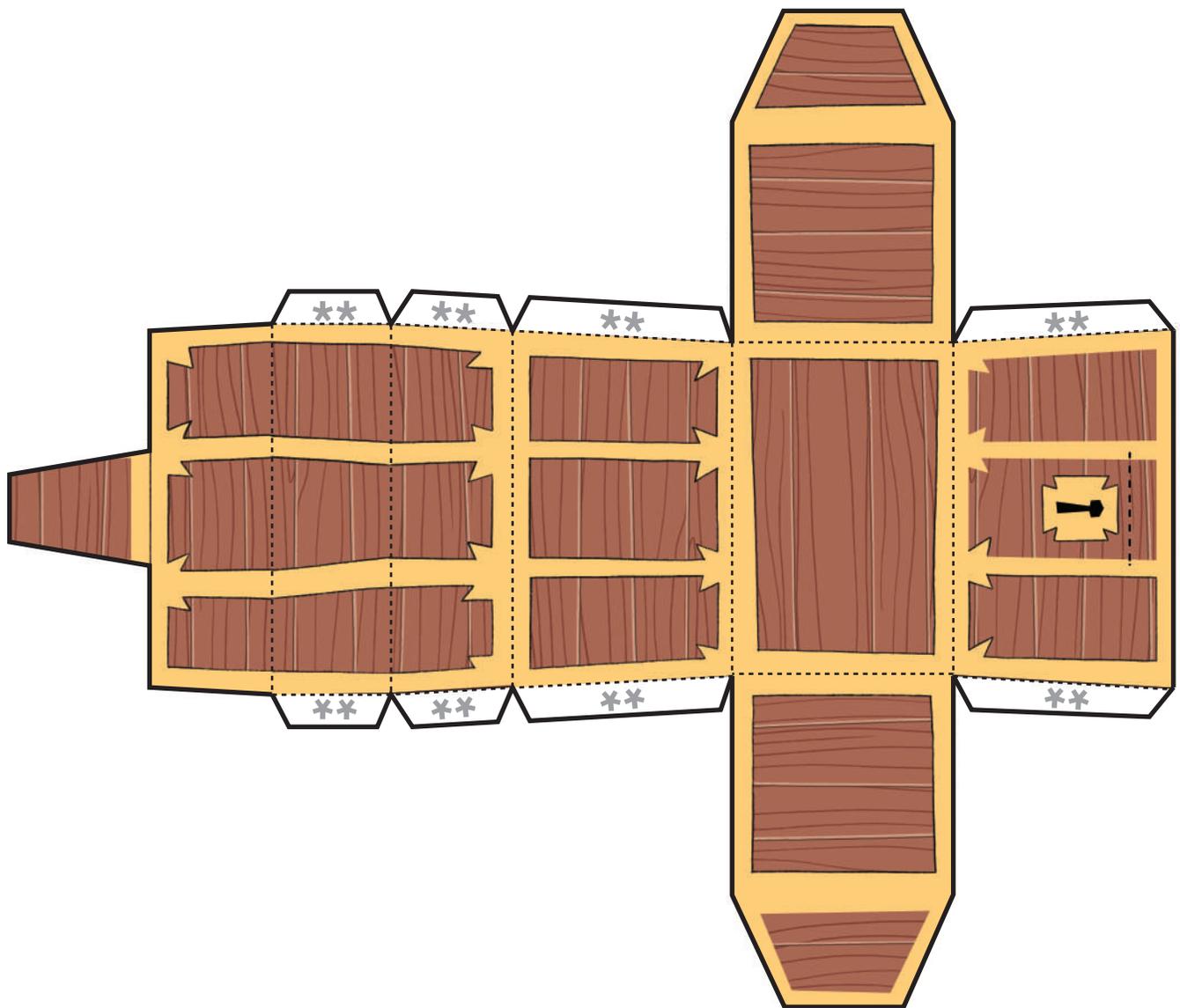
EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

29/35

Recorta sobre la línea continua y dobla las partes indicadas con línea entrecortada.
Luego, pega las pestañas blancas para armar la figura.

COFRE SORPRESA



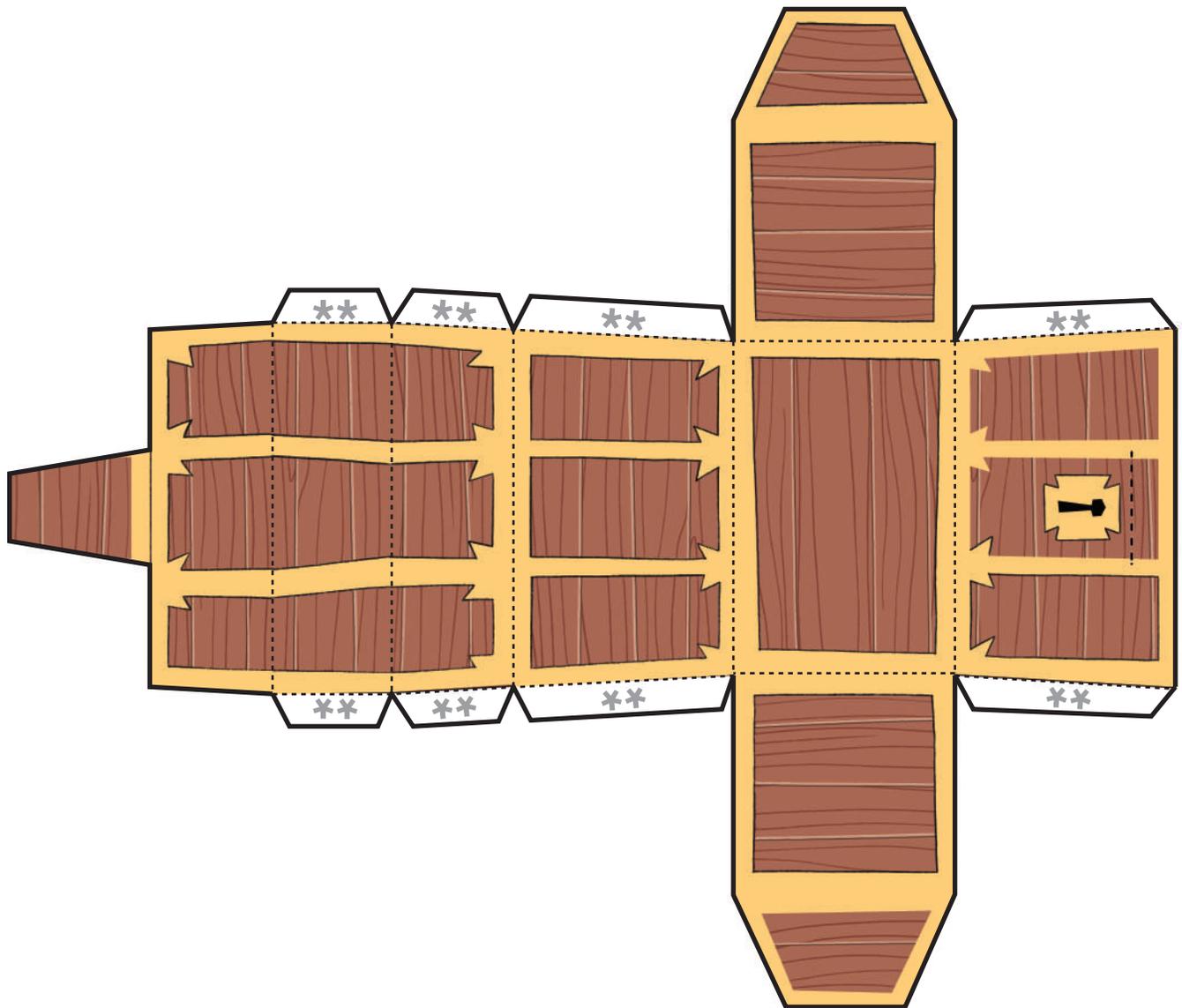
EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

30/35

Recorta sobre la línea continua y dobla las partes indicadas con línea entrecortada.
Luego, pega las pestañas blancas para armar la figura.

COFRE SORPRESA

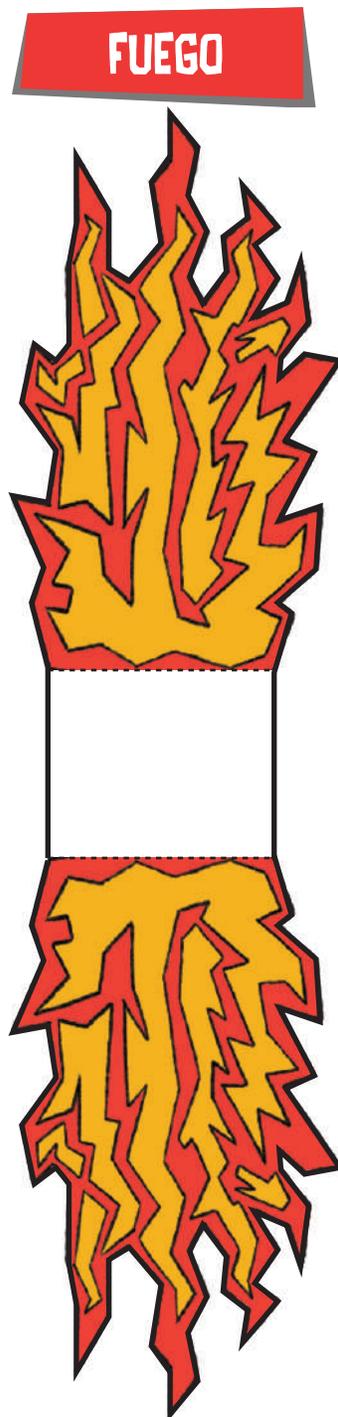


EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.- 
- 3.-  **

31/35

Recorta sobre la línea continua y dobla las partes indicadas con línea entrecortada.
Luego, pega la parte superior de ambos lados.

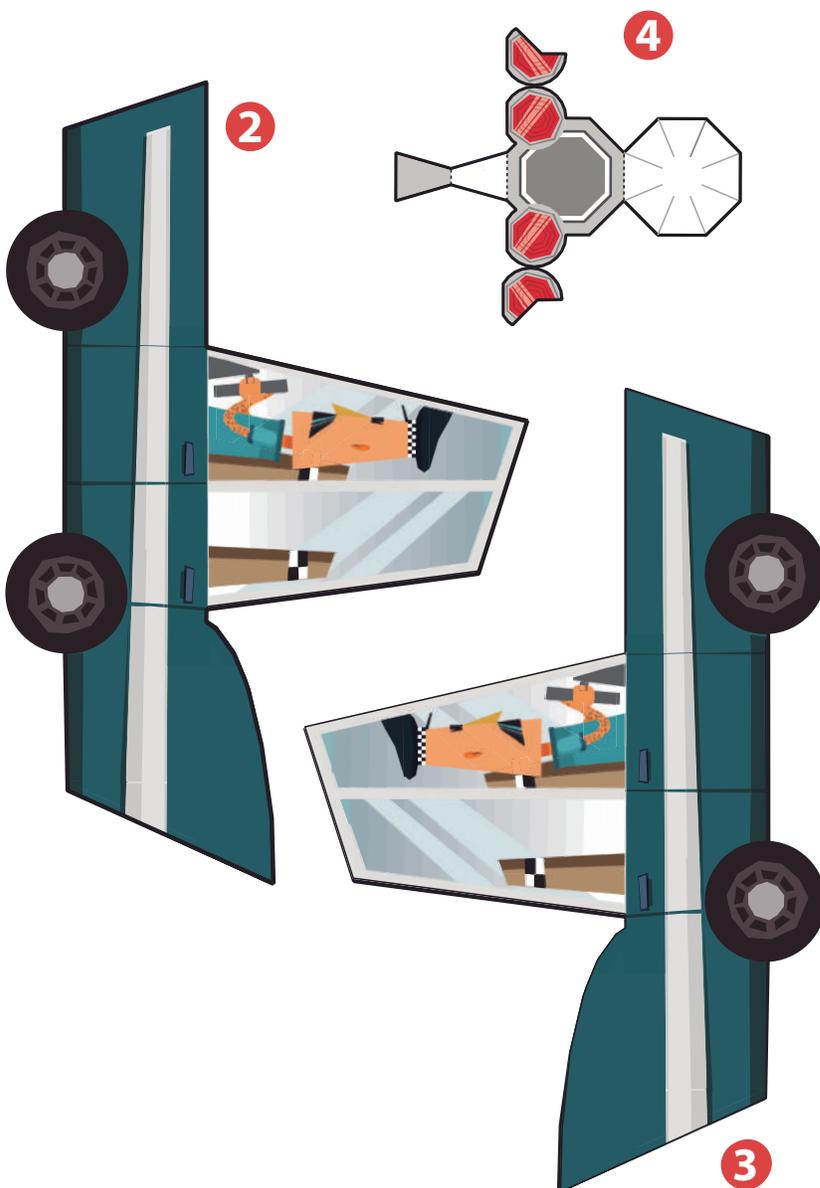
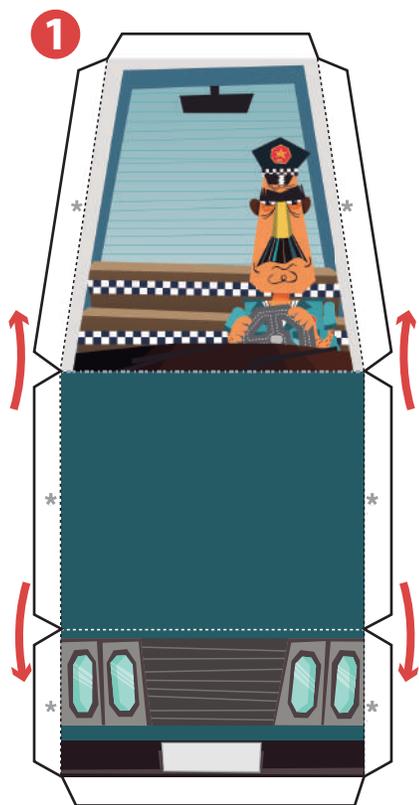


EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

Recorta sobre la línea continua y dobla las partes indicadas con línea entrecortada.
Luego, pega las pestañas blancas para armar la figura.

PATRULLA



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

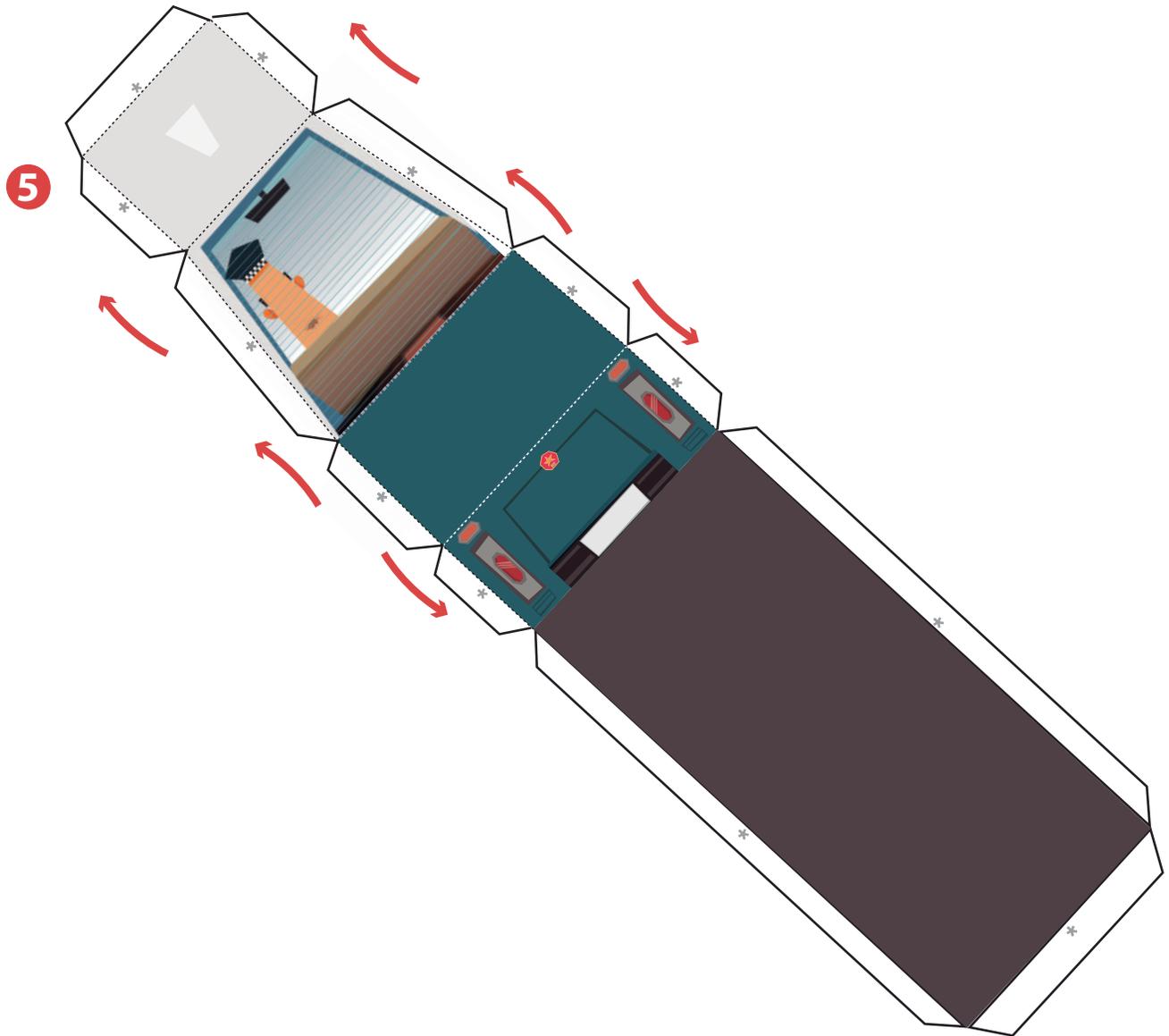
- 1.-  
- 2.-  

- 3.-  **

33/35

Recorta sobre la línea continua y dobla las partes indicadas con línea entrecortada.
Luego, pega las pestañas blancas para armar la figura.

PATRULLA



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

34/35

¡Las fichas de jugadores son papertoys armables!

Puedes usar alguno que ya tengas o descargar el archivo anexo que contiene algunos papertoys que sugerimos.

Para darle estabilidad a tu papertoy, recorta la base y pégala en una cartulina. Luego, pega el papertoy a esta base.
¡Listo! Ya tienes tu ficha de jugador.



EN BUSCA DEL COCO MÁGICO

- 1.-  _____
- 2.-  _____
- 3.-  **

35 / 35

Recorta sobre la línea continua y dobla las partes indicadas con línea entrecortada.
Luego, pega las pestañas blancas para armar la figura.

