### COLO COLO





El 19 de abril de 1925, un grupo de jóvenes soñó con profesionalizar el fútbol chileno, sin imaginar que nacería un símbolo nacional. Colo-Colo se convirtió en identidad, historia, pasión y legado popular.

Este juego busca unir generaciones de hinchas recorriendo los grandes

hitos del "Cacique": ídolos, goles inolvidables, campañas históricas y momentos que marcaron época. Jugar es recordar, aprender y honrar 100 años de historia colocolina.

### Mecánicas principales

#### 1. Línea de tiempo (colocación ordenada)

Cada carta representa un suceso real. Los jugadores deben recordar o deducir la época correcta y ubicarlas en una línea de tiempo compartida hecha con otras cartas. Los jugadores deben colocar los eventos en el orden correcto sin ver la fecha, y luego voltearla para revelar la fecha y así comprobar.



## 2. Penalizaciones y eliminación (tarjetas)

Si un jugador se equivoca en el orden, recibe Tarjeta Amarilla. Si se vuelve a equivocar se gana Tarjeta Roja y queda fuera del juego (expulsión)







Las Cartas de Comodín alteran las reglas: obligan a jugar más cartas, anulan efectos, facilitan la expulsión de otro jugador, roban cartas, cambian turnos, etc. Aportan estrategia, diversión y mucha "picardía futbolera".











## 4. Último en pie o llegar al final

El juego puede terminar por eliminación o por agotar el mazo, manteniendo tensión hasta el final.

## Objetivo del juego

Reconstruir la historia de Colo-Colo formando una línea de tiempo común. Gana quien permanezca en juego sin ser expulsado.

# **PUNTOS CLAVE**

Juego Familiar
Turnos rápidos

Muy Fácil de jugar

Modo competitivo

PVP sugerido: USD \$23

# **COMPONENTES**

### **Cartas**

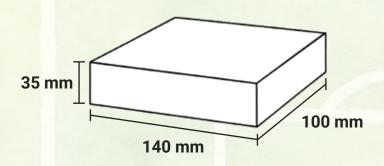
- 100 Cartas de Hitos
- 20 Cartas de Comodín
- 8 Cartas de Tarjeta Amarilla/Roja
- 1 Carta de Jugador Inicial

### **Otros componentes**

1 Reglamento

# **ARCHIVOS A TRADUCIR**

- 1 Reglamento
- 100 Cartas de Hitos
- 20 Cartas de Comodín



# LOCALIZACIONES INTERNACIONALES:

Chile









