



# Taka Tuka

## duelo de piratas



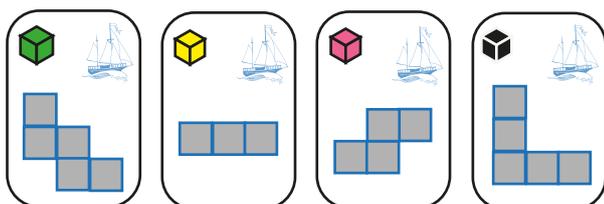
Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo dos brav@s piratas se enfrentaron en la búsqueda de los tesoros ocultos del temible archipiélago de Taka Tuka.

### TAKA TUKA; juego familiar para dos lobos de mar

En **Taka Tuka**, dos jugadores compiten por conseguir tesoros y construir una ruta marítima extensa sobre un tablero modular de 4 cuadrantes. Para ello, durante 10 turnos, van a elegir losetas de ruta marítima con formas de poliomínos que colocarán sobre el tablero.

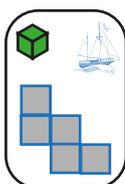
#### ¿Cómo se juega? En tu turno:

1) **Eige carta de ruta marítima**, juegas 1 carta de la mano o una carta del "mercado", en el que hay 8 expuestas.



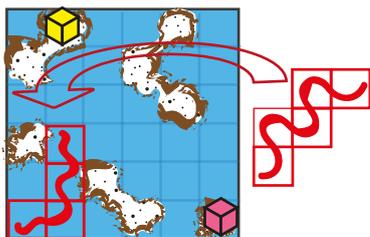
Ejemplo de cartas en mercado

2) **Tu rival coloca el tesoro**, pone el cubo del tipo de tesoro (o el cubo negro de barco fantasma) que sale en la carta sobre una isla en cuadrante distinto del que hse encuentre su barco.



Ejemplo: el jugador activo ha elegido esta carta para colocar la loseta de ruta; pero primero su rival coloca un tesoro de esmeraldas (cubo verde) en una isla del tablero.

3) **Coloca la loseta de ruta marítima** sobre el tablero adyacente a la ruta actual de tu barco; no puedes tapar islas ni salir del tablero.



**ENFRENTAMIENTO!!**  
si al colocar la loseta coincide con espacios ocupados por losetas del rival retira las suyas del tablero.

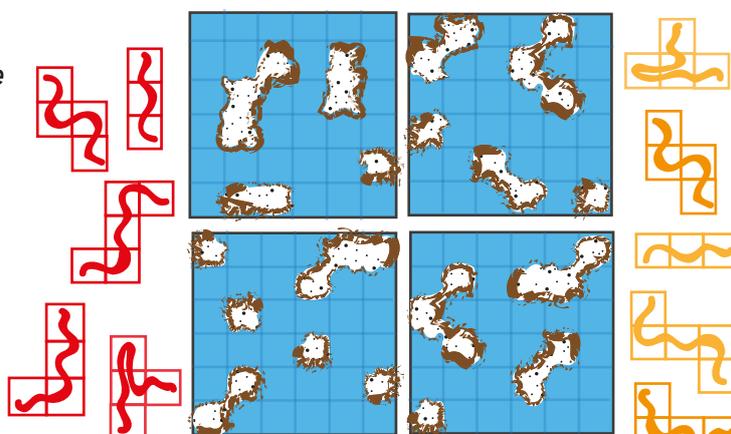
4) **Mueve tu barco** a un espacio de la nueva ruta colocada. Desplázalo de espacio cuadrado a espacio cuadrado hasta la nueva ruta **recogiendo los tesoros adyacentes** a los espacios que atraveses. También te llevas los barcos fantasmas que encuentras por mar; a diferencia de los tesoros, los cubos negros se colocan en espacio de mar.

**PÚBLICO OBJETIVO**  
Familiar

**MECÁNICAS**  
Colocación de losetas  
Puzzle con enfrentamiento

**COMPONENTES**

4 losetas de tablero  
20 cubitos de colores  
24 losetas de ruta  
5 fichas piratas  
18 cartas



Tablero modular de 4 cuadrantes

### POLIOMINOS DE DOBLE CARA

Los poliomínos tienen dos caras con los colores de cada jugador. Al colocar la ruta el jugador la pone por el lado de su color.



### PUNTUACIÓN FINAL

Se cuentan los \$ al final de los 10 turnos:

1. **Tesoros:** cada jugador tiene una carta oculta diferente que indica el valor de los tesoros para él.
2. **Ruta larga:** cada jugador recibe 1 \$ por loseta de ruta sobre el tablero en su ruta consecutiva más larga.
3. **Barco fantasma:** restan puntos en función de los que han encontrado con su barco ( -1/-4/-7/-10 \$ )

