

Ta-Te's Treasure Island – Never Give Up

Players: 2 to 6

Time: 30 min

Age: 10+

¡Bienvenido a la Isla del Tesoro de Ta-Te! Estás de aventura en la isla con tres valientes mascotas: un gato, un mono y un loro. El objetivo es viajar a diferentes lugares y excavar en busca de letras para completar el rompecabezas del alfabeto. Lo más importante es no rendirse nunca. Para evitar penalizaciones, completa el puzzle de izquierda a derecha. Cuando un jugador completa su puzzle, el juego termina al final de ese turno, y el jugador con más puntos gana la partida.

PREPARACIÓN

1. Prepara dos dados de seis caras: uno rojo y otro azul.
2. Cada jugador toma:
 - a. Un bolígrafo o un lápiz
 - b. Una hoja de juego. Si juegas con dos o más jugadores, utiliza hojas de juego que tengan el mismo número de personajes (o algo parecido).
 - c. Un conjunto de tres fichas: gato, mono y loro (disco circular, meeple y cubo). Colócalos en el barco.
3. El jugador más joven es el inicial.

TURNO

Empezando por el jugador inicial, los jugadores se turnan como jugador principal (o activo), en el sentido de las agujas del reloj.

En el turno del jugador, se tiran dos dados para determinar la ubicación del objetivo, y luego se realizan las acciones MOVER y CAVAR (MD). **Otros jugadores también pueden realizar acciones de MD en el mismo lugar objetivo al mismo tiempo.**

Hay seis localizaciones: Cascada, bosque, piratas (gancho), fuerte, cabaña y barco.

1. Tira dos dados para determinar la ubicación del objetivo. Debes elegir uno:

-  El dado rojo es más alto que el azul - Cascada
-  El dado azul es más alto que el rojo - Bosque
-  Pares - Piratas
-  Impares - Fuerte
-  Un par y un impar - Cabaña
-  Dobles - Barco

Por ejemplo, si se tira:

- Rojo 6 y azul 4, puede elegir cascada o piratas.
- Rojo 3 y azul 4, puede elegir bosque o cabaña.

Dobles. Si sacas dobles:

- Tacha inmediatamente una de las casillas junto al barco. Cuando un conjunto de dos o tres cajas  son tachadas, recibes una excavación gratis. Tacha una letra de la hoja de juego o no te rindas inmediatamente.
- Los demás jugadores no pueden realizar acciones de MD si sacas un doble.**

Volver a lanzar un dado antes de elegir un lugar de destino. Sólo en el propio turno del jugador.

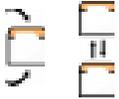
-  Cada jugador tiene tres tiradas gratuitas por partida. Después de usar una tirada gratuita, tacha un símbolo de tirada.
-  Cuando se tachan dos letras cualquiera de NUNCA, el jugador recibe una repetición permanente de la tirada en sus turnos futuros. Cuando se tachan cuatro letras de NUNCA, el jugador también recibe 4 puntos de victoria.
- Los jugadores pueden utilizar una tirada de dados gratuita y una tirada de dados permanente por turno.

 **+1.** Añade 1 a uno de los dados que se tiran antes de elegir un lugar de destino. Sólo en el propio turno del jugador.

- Cuando se tachan tres letras de RENUNCIAR, el jugador puede añadir 1 a uno de sus dados en sus futuros turnos, y además recibe 1 punto de victoria al final de la partida. Si se tachan cinco letras de RENUNCIAR, el jugador recibirá 3 puntos de victoria en lugar de 1.
- Esta acción se puede utilizar después de una tirada de dados.

2. Acciones MOVER y luego CAVAR.

a. **MOVER.** Realiza una de las siguientes acciones. Cada cofre es un espacio. Más de una mascota puede estar en el mismo espacio.

- Mueve una mascota en la ubicación objetivo un espacio a la izquierda o a la derecha. El gato puede moverse un espacio más.
- Mover una mascota de OTRA ubicación al espacio más a la izquierda de la ubicación objetivo. 
- Después de mover a su gato a una nueva ubicación, no puede moverse un espacio más, excepto cuando está usando accesos directos.
- Mueve tu loro a cualquier espacio que tenga un ala  en la parte superior. Los demás jugadores también pueden mover su loro de la misma manera.

b. **CAVAR.** Excava el cofre bajo cualquiera de tus mascotas en la ubicación objetivo y completa una de las letras del cofre.

- Los jugadores pueden completar una letra por turno. Los demás jugadores pueden completar una letra diferente en un espacio distinto de la misma ubicación.
- Para completar una de las letras de NUNCA RENUNCIAR, marque una "x" debajo de la letra.
- Para completar una de las letras de la hoja de juego, marca una "x" debajo de la letra. **Sin embargo, si hay casillas sin marcar a la izquierda de la letra objetivo, anote el número de casillas sin marcar en lugar de la "x". El número será puntos negativos al final del juego.**

- Por ejemplo, has completado una "E". Como hay tres casillas incompletas a la izquierda, escribirás un '3' en lugar de una 'x'.

Y	O	U	A	R	E	V
X		3			3	

- Al cavar con un mono, la penalización se reduce en 1.

FIN DE TURNO. Cuando termina el turno, si nadie completa su hoja de juego, pasa los dos dados al jugador a la izquierda del jugador activo y comienza un nuevo turno.

FIN DEL JUEGO. El juego termina al final de un turno cuando uno de los jugadores ha completado su hoja de juego.

PUNTUACIÓN Y VICTORIA

Para calcular las puntuaciones finales, todos los jugadores suman los puntos de su hoja de juego y de NUNCA y RENUNCIAR, y luego restan las penalizaciones. El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, los jugadores comparten la

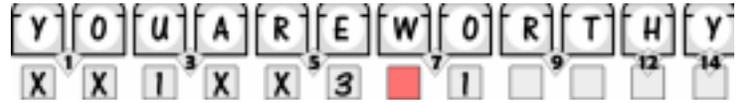
victoria.

Hoja de Juego. Encuentra la casilla más a la izquierda sin marcar y anota los puntos de victoria a su izquierda. Si no hay casillas sin marcar, el jugador obtiene 14 puntos.

- En el ejemplo de la derecha, el jugador obtiene 7 puntos.



- En el ejemplo de la derecha, el jugador obtiene 5 puntos.



Penalización. En el ejemplo anterior, el jugador tiene 5 puntos de penalización (1+3+1)

CREDITOS

- Testadores: Mike Rizzo, Peter Vaughan, Cricket Yee, Robert, Janet, and Sherry Perry.
- Editor: Sunrise Tornado (www.SunriseTornado.com / <https://www.facebook.com/SunriseTornado>)
- Diseño: Ta-Te Wu
- Reglas: Ian Klinck
- Nota: Todas las imágenes utilizadas en el juego se han descargado de game-icons.net.
- Traducción: Sergi Sànchez

G O Z A L A V I D A [] []

1 3 5 7 9 12 14

X / # →

Enjoy the life. - Sergi Sánchez

> #  > **B** **C** **D/F**  **A**

< #  > **G** **H** **J/K** 

E E  > **L** **M** **N** **P** **I**

O O  > **Q** **R** **S** **T** **O** 

O E  > **V/W** **X/Y/Z** **E** **U**

1 1 
 [] [] x [] [] x
 [] [] [] x [] [] [] x

 []

- # []

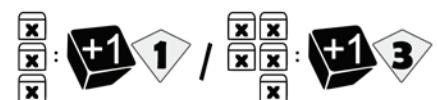
= []



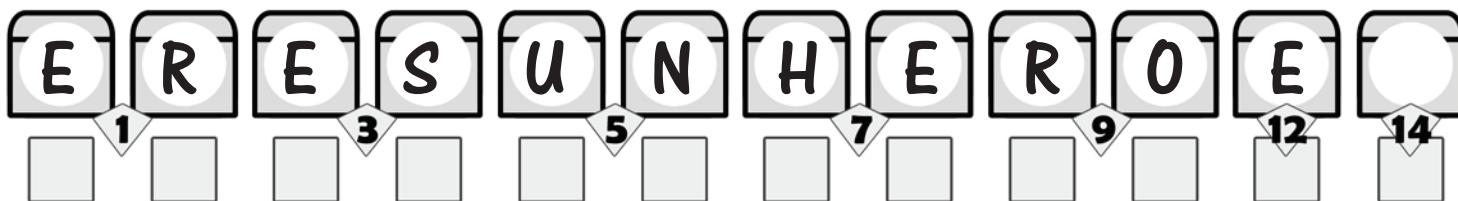
N E V E R

 :  /  :  4

G I V E U P

 :  +1 1 /  :  +1 3





X / # →

You are a hero. - Sergi Sánchez

> # →

< # →

E E →

O O →

O E →

1 1 → x x
 x x

- #
 =

N E V E R
 X X : X X : X X : 4

G I V E U P
 X X X : +1 1 / X X X : +1 3



V I D A E S L U C H A R

1 3 5 7 9 12 14

X / # →

Life is fighting. - Sergi Sánchez

> #  > **B** **C** **D/F**  **A**

< #  > **G** **H** **J/K** 

E E  > **L** **M** **N** **P** **U**

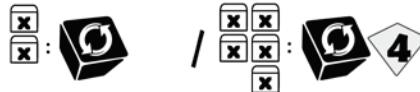
O O  > **Q** **R** **S** **T** **E** 

O E  > **V/W** **X/Y/Z** **I** **O**

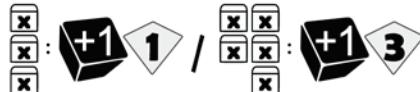
1 1 
 [] [] x [] [] x
 [] [] [] x [] [] [] x

 []
 - # []
 = []

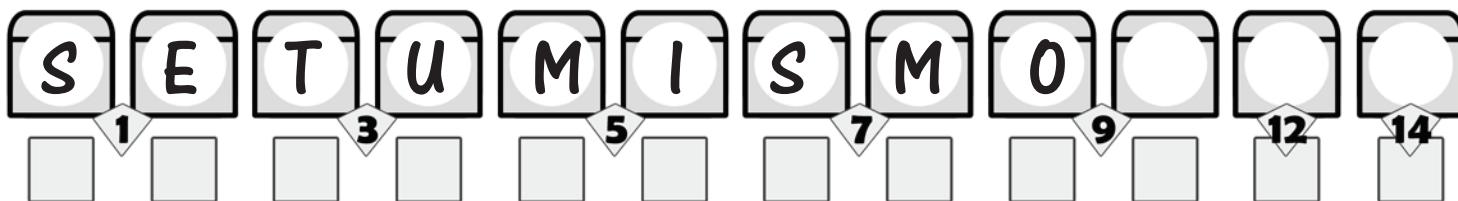

N E V E R
 [] [] [] [] []


 x x :  / x x x x :  4

G I V E U P
 [] [] [] [] []

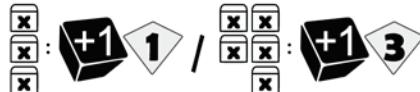
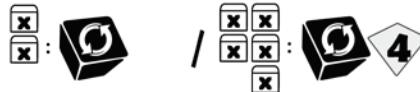
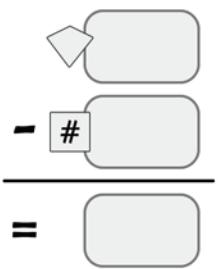
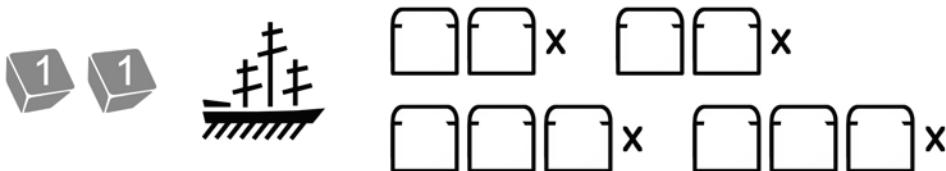
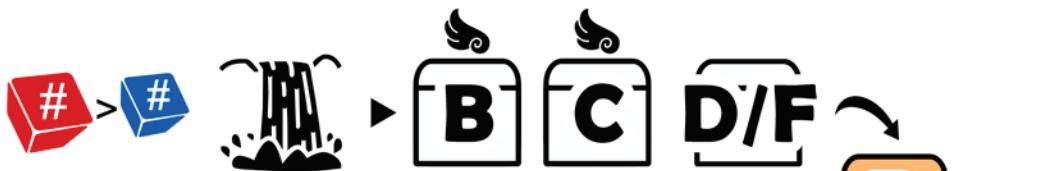

 x x :  +1 1 / x x x x :  +1 3


Treasure Island
 by Ta-Te Wu

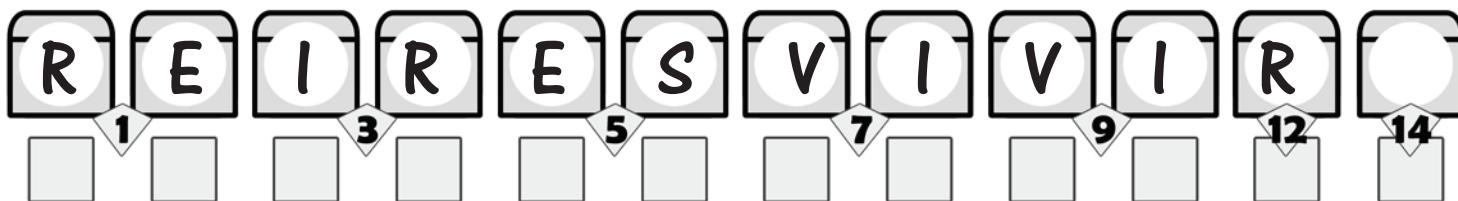


X / # →

Be yourself. - Sergi Sánchez



Treasure Island
by Ta-Te Wu



X / # →

2 laught is live. - Sergi Sánchez

> **B C D/F**

< **G H J/K**

> **L M N P E**

> **Q R S T A**

> **V/W X/Y/Z O U**

> **□ □ × □ □ ×**
□ □ □ × □ □ □ ×

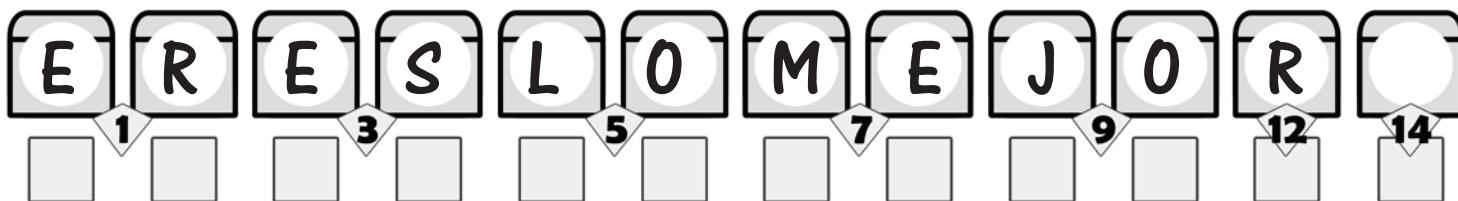
- #

=

N E V E R

G I V E U P





X / # →

You rock. - Esther Tsoi

→ **B C D/F**

→ **G H J/K**

→ **L M N P**

→ **Q R S T**

→ **V/W X/Y/Z**

→ x x
 x x

- #

=

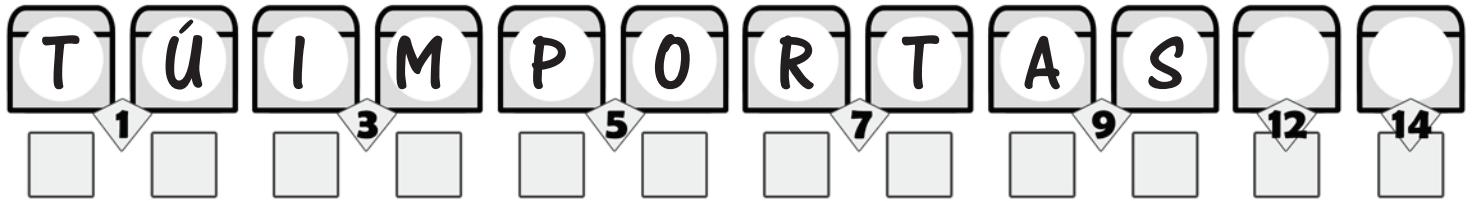
N E V E R

: / :

G I V E U P

: / :

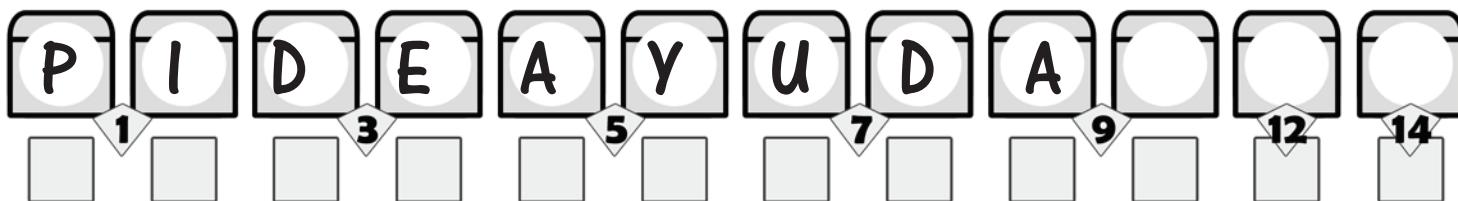




x/# →

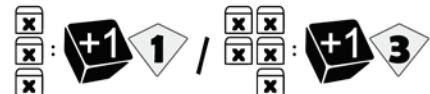
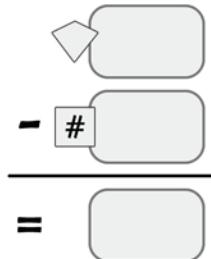
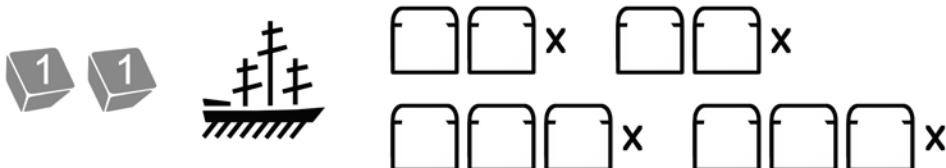
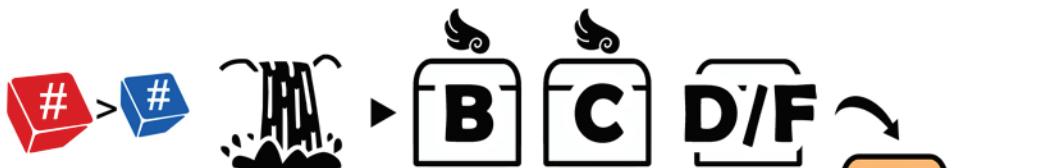
You matter. - Susie Dance



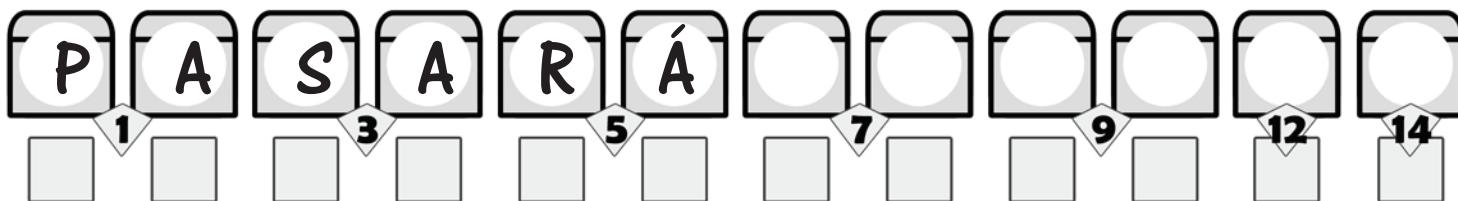


X / # →

Ask for help. - Merciful Meng



Treasure Island
by Ta-Te Wu



X / # →

It will pass. - David Loret de Mola

- #

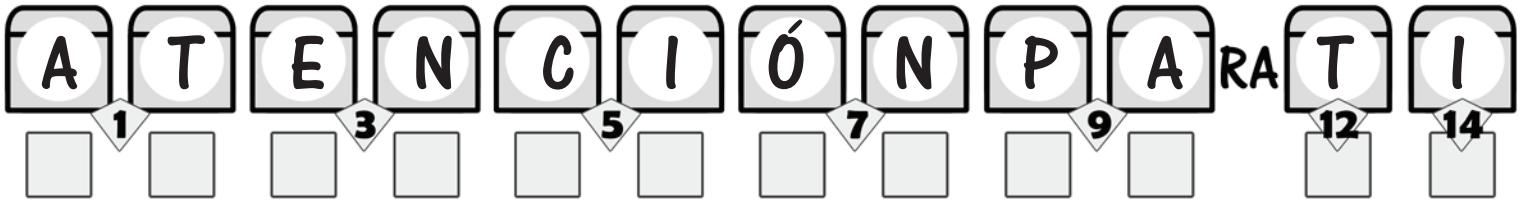
 =

N E V E R

 G I V E U P



Treasure Island
by Ta-Te Wu



x / # →

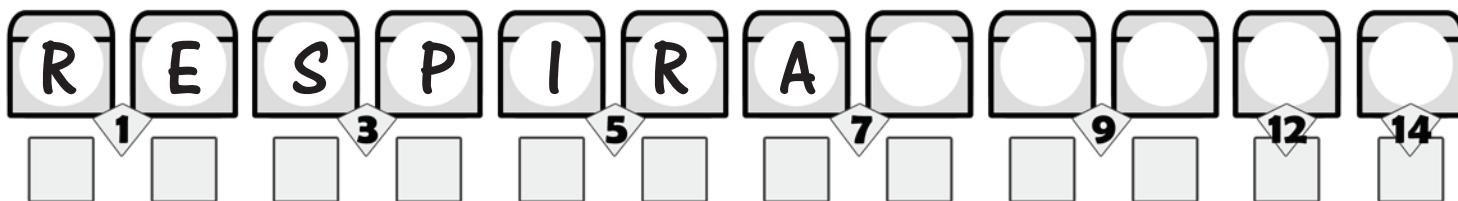
People care. - Stephanie Straw

> # → **B** **C** **D/F** **I**
 # < # → **G** **H** **J/K** **I**
 E E → **L** **M** **N** **P** **A**
 O O → **Q** **R** **S** **T** **O** **O** ↔
 O E → **V/W** **X/Y/Z** **E** **U**
 1 1 → x x
 x x

- #
 =

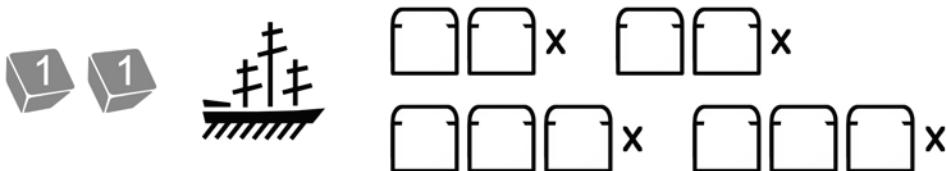
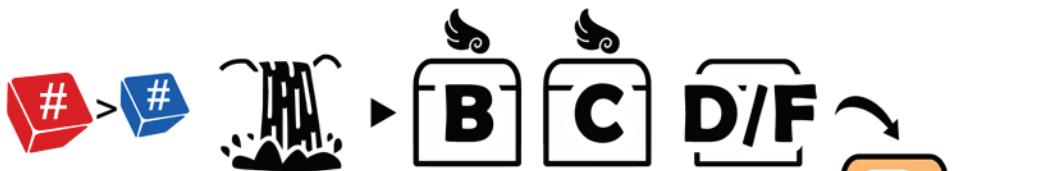
N **E** **V** **E** **R**
 X X : X / X X X X : X 4
G **I** **V** **E** **U** **P**
 X X X : +1 1 / X X X X : +1 3



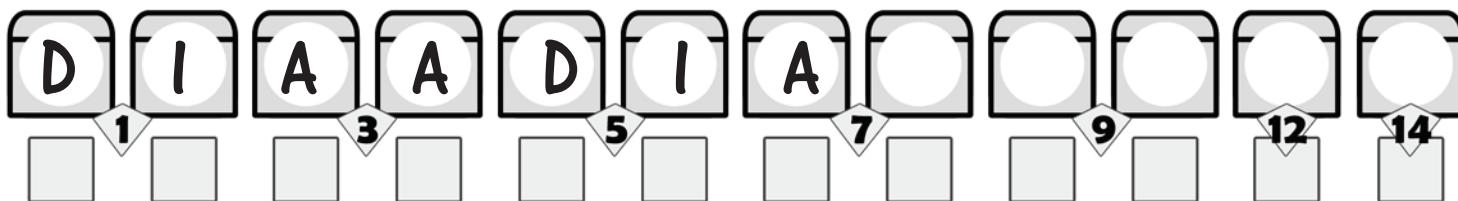


X / # →

Breathe deep. - David Loret de Mola

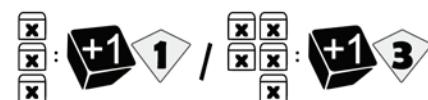
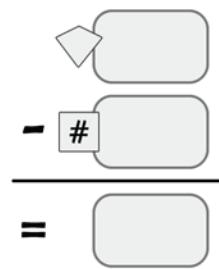
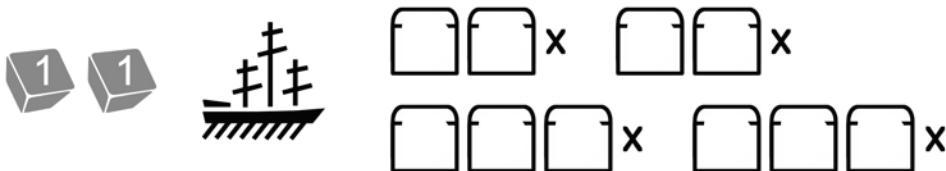
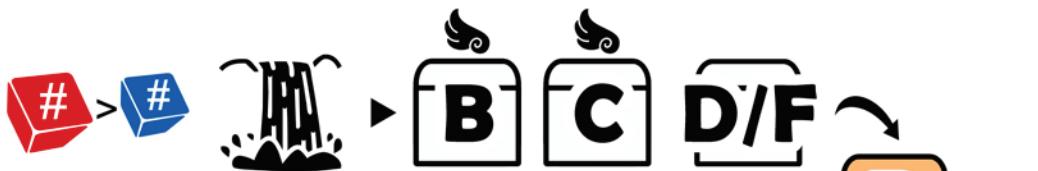


Treasure Island
by Ta-Te Wu

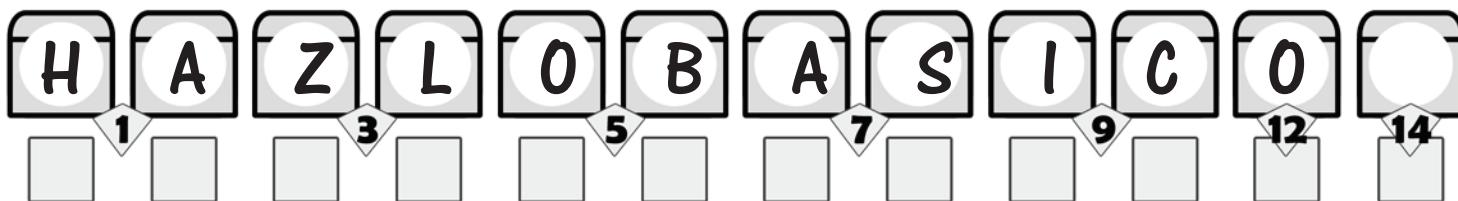


x / # →

Go day by day. - Michelle Ridge



Treasure Island
by Ta-Te Wu



X / # →

Do the basics. - David Loret de Mola

> # →

< # →

→

→

→

→ x x
 x x

→

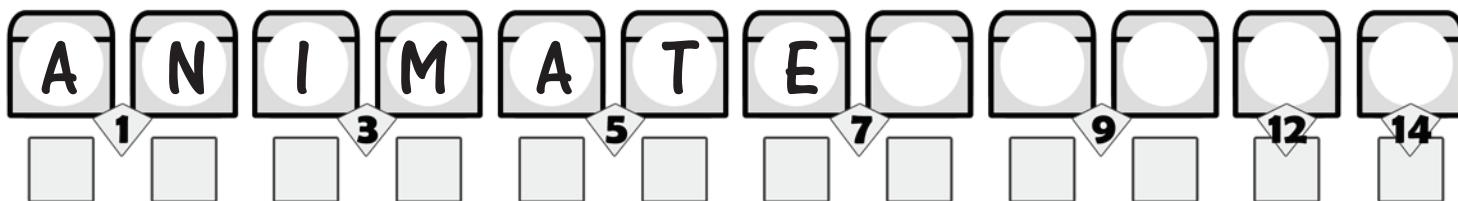
- #

=

: / :

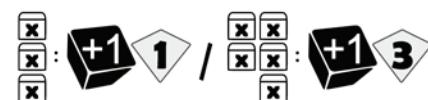
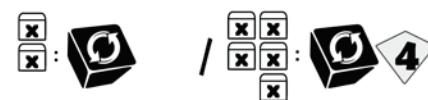
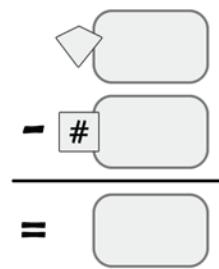
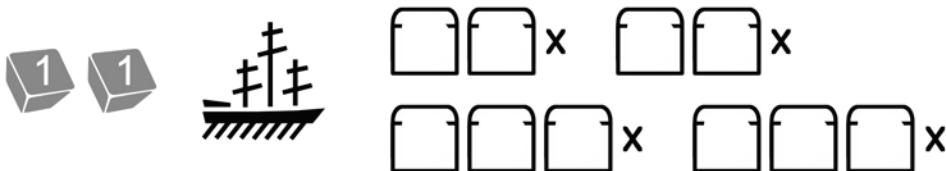
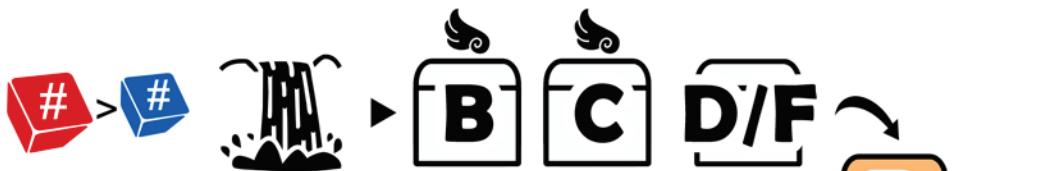
: / :



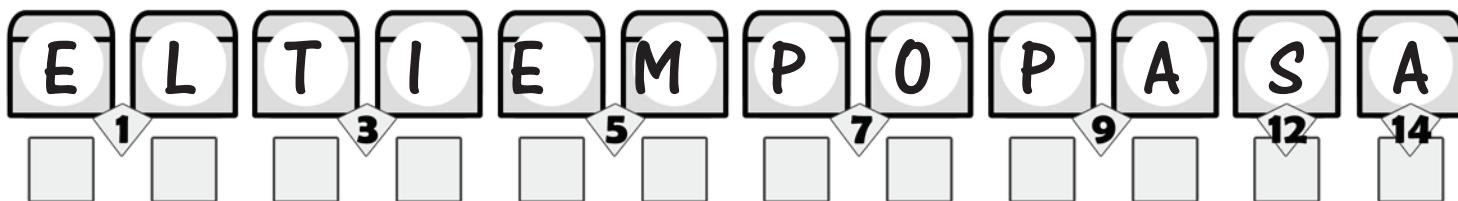


x / # →

Hang in there. - Evelyn Wood

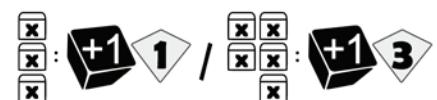
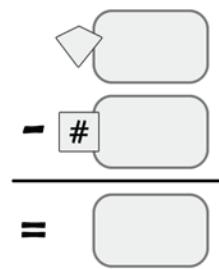
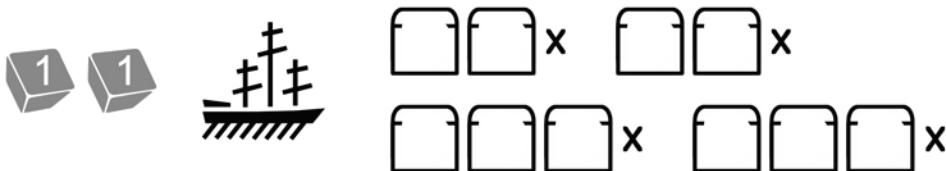
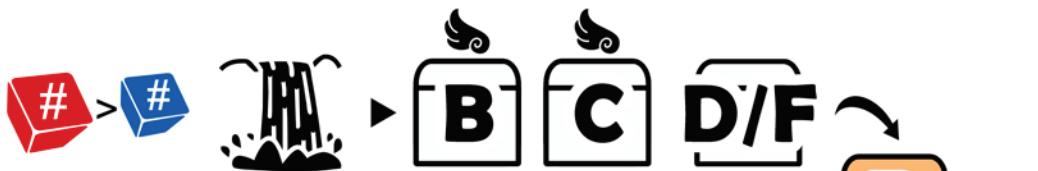


Treasure Island
by Ta-Te Wu

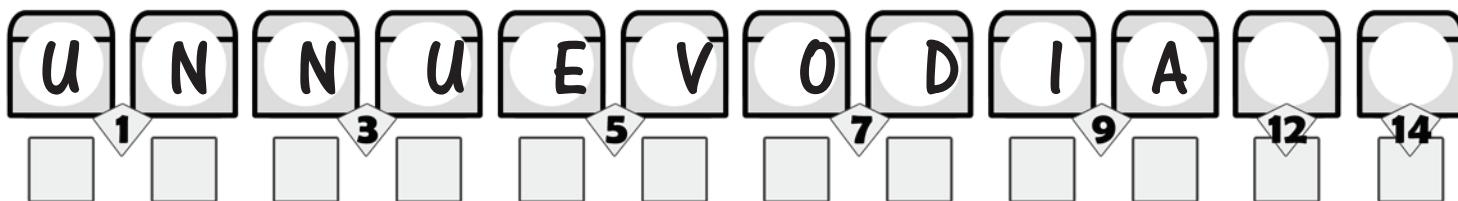


X / # →

Let time pass. - David Loret de Mola



Treasure Island
by Ta-Te Wu



X / # →

New day ahead. - Esther Tsoi

→ **B C D/F**

→ **G H J/K**

→ **L M N P I**

→ **Q R S T O**

→ **V/W X/Y/Z E U**

→
 x x
 x x

- #
 =

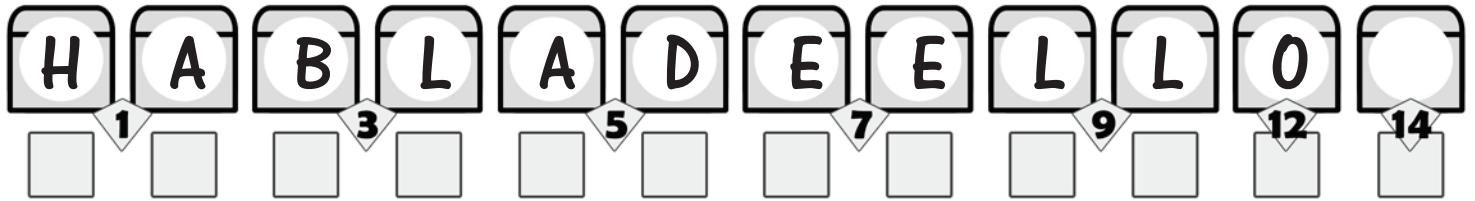
N E V E R

: : **4**

G I V E U P

: :





X / # →

Talk about it. - Merciful Meng

> # →

< # →

→

→

→

→ x x
 x x

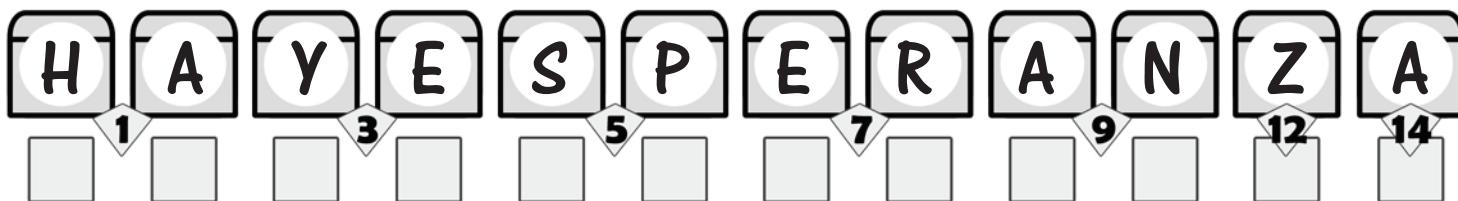
- #

=

: / :

: / :





X / # →

There is hope. - Scott Rogers

> # →

< # →

→

→

→

→ x x
 x x

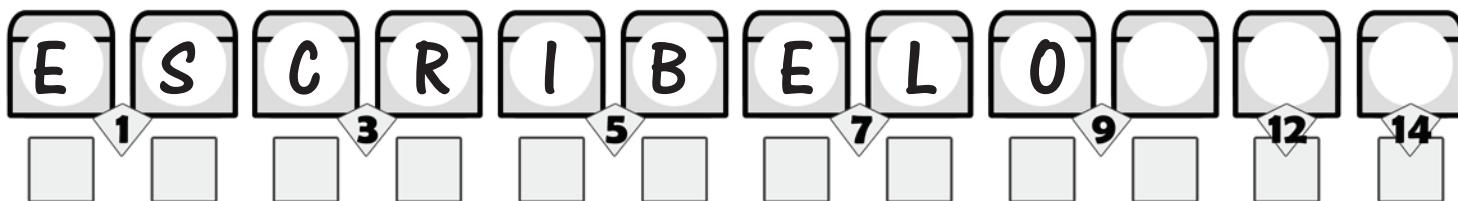
- #

=

: / :

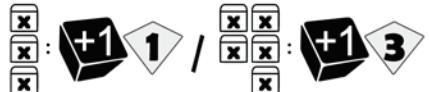
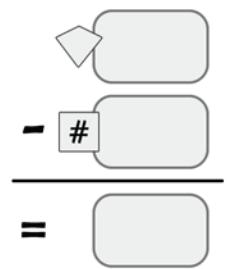
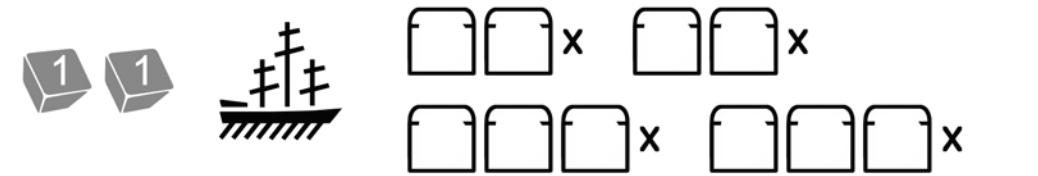
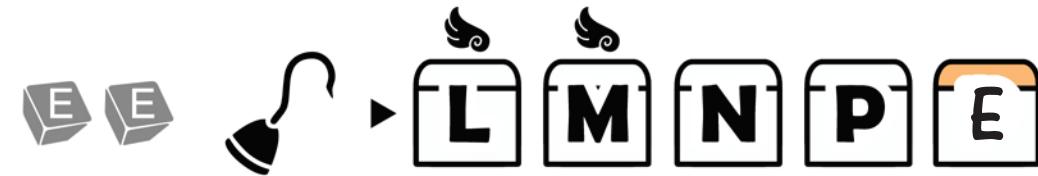
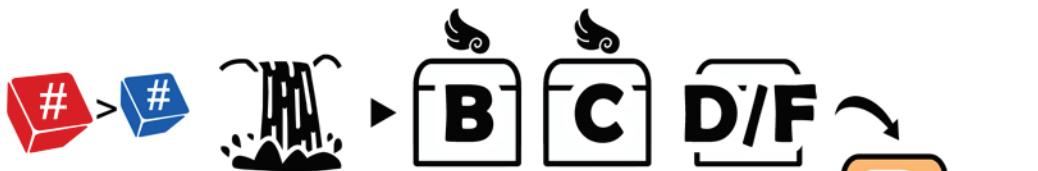
: / :





x / # →

Write it down. - David Loret de Mola



Treasure Island
by Ta-Te Wu

T E Q U I E R E N

1 3 5 7 9 12 14

X/# →

You are loved. - Susie Dancer

> #  > **B** **C** **D/F** 

< #  > **G** **H** **J/K** 

E E  > **L** **M** **N** **P** **I**

O O  > **Q** **R** **S** **T** **U**

O E  > **V/W** **X/Y/Z** **A** **O**

1 1  x x

x x

- #

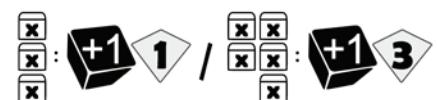
=



N E V E R

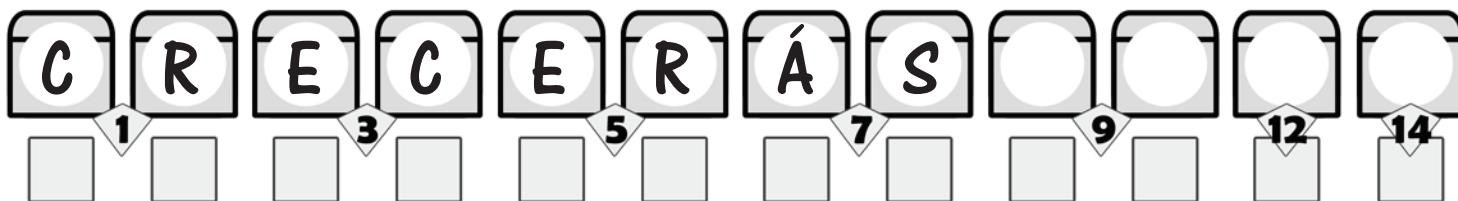


G I V E U P





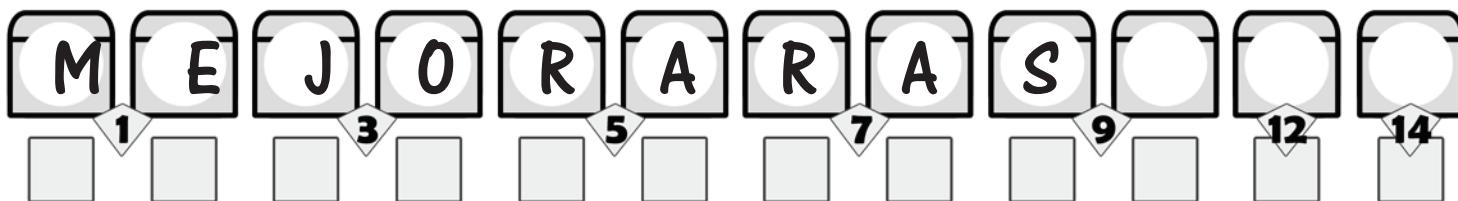
Treasure Island
by Ta-Te Wu



x / # →

You will grow. - David Loret de Mola





x / # →

It gets better. - Dale Llorens

> # → **B** **C** **D/F**

 # < # → **G** **H** **J/K**

 E E → **L** **M** **N** **P** **O**

 O O → **Q** **R** **S** **T** **E**

 O E → **V/W** **X/Y/Z** **I** **U**

 1 1 → x x

 x x

- #

 =

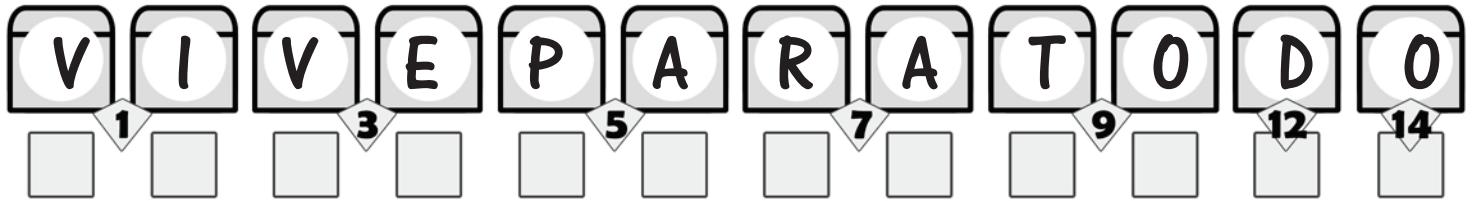
N **E** **V** **E** **R**

 x x : / x x x x : **4**

G **I** **V** **E** **U** **P**

 x x x : +1 1 / x x x x : +1 3





x / # →

Live for anything. - Cassie Simpson

> **B C D/F**

> **G H J/K**

> **L M N P A**

> **Q R S T E**

> **V/W X/Y/Z I U**

> $\square \square \times \square \square \times$
 $\square \square \square \times \square \square \square \times$

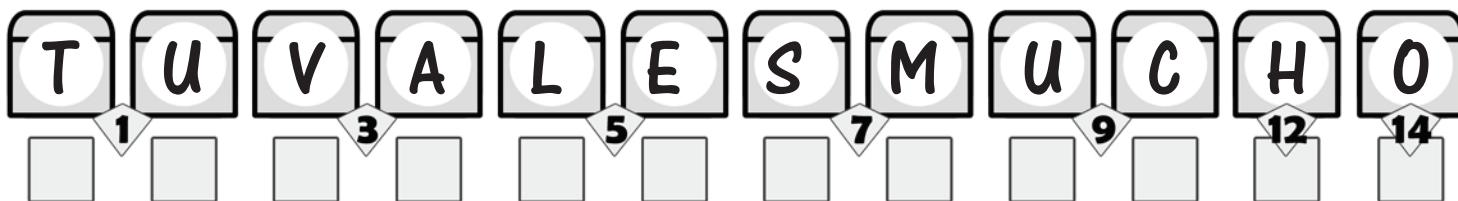
- #

=

N E V E R

G I V E U P





x / # →

You are worthy. - Angelica Magno

> **B C D/F**

< **G H J/K**

> **L M N P U**

> **Q R S T E**

> **V/W X/Y/Z A I**

[] [] x [] [] x
 [] [] [] x [] [] [] x

[]
 - # []
 = []

N E V E R

: / : 4

G I V E U P

: / :



E R E S G E N I A L

1 3 5 7 9 12 14

X / # →

Be kind to you. - Michelle Ridge

> #  > **B** **C** **D/F** 

< #  > **G** **H** **J/K** 

E E  > **L** **M** **N** **P** **I**

O O  > **Q** **R** **S** **T** **E**

O E  > **V/W** **X/Y/Z** **O** **U**

1 1  x x

x x

- #

=



N E V E R



G I V E U P

