

# Titus Tentáculus

Un "despampanante" juego de dados para 2 - 4 piratas monísimos de 4 a 99 años.

**Autor:** Leo Colovini

**Ilustraciones:** Paletti Grafik

**Duración de una partida:** 10 - 15 minutos

¡Piratas y filibusteros, izad las velas y poned rumbo a alta mar! En una isla lejana hay un tesoro legendario. Pero ¡ojo! El tesoro está vigilado por el gigantesco pulpo Titus Tentáculus. Cada día ahuyenta a los monos-pirata descarados que quieren robarle las monedas de oro. Así que lo mejor será navegar prudentemente dando vueltas en torno a Titus Tentáculus. Y es que si os descubre, extenderá entonces sus tentáculos también hacia vosotros y os hará zozobrar con potentes remolinos...

## Contenido del juego

1 tablero de juego: el mar, 1 Titus Tentáculus, 8 barcos (2 barcos de cada color), 9 monedas, 1 dado de colores, 2 rocas para insertar

## Preparativos

Titus Tentáculus se monta en un plisplás, sólo tenéis que:

- levantar el tablero de juego junto con Titus Tentáculus y las rocas para insertar,
- sacar de la caja los barcos, las monedas y el dado de colores,
- volver a colocar el tablero de juego dentro de la caja,
- insertar las rocas en las ranuras y a Titus Tentáculus en el agujero del centro del tablero de juego,
- situar los dos barcos de vuestro color en la casilla de salida, poner todas las monedas en la casilla del tesoro y
- tener preparado el dado de colores.

Dejad en la caja los barcos que no necesitáis. ¡Y ya puede comenzar la función!



## ¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Quien tenga los tentáculos más largos comenzará la partida tirando el dado de colores y moverá uno de sus dos barcos sobre las casillas de colores a través del mar embravecido, en dirección a la isla del tesoro.



### Reglas para mover

- Te desplazará siempre en la dirección de la flecha y avanzarás hasta la siguiente casilla libre del color que te ha salido en el dado.
- En cada casilla de colores sólo puede haber un barco.
- Si no hay ninguna casilla libre del color que te ha salido en el dado, entonces te desplazará directamente a la isla del tesoro (véase **Isla del tesoro**).
- Si te sale el color rojo en el dado, tendrás que despertar a Titus Tentáculos después de haber movido tu barco (véase **Titus Tentáculos**).

A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

### Titus Tentáculos

Si has enfadado a Tentáculos, entonces él arremolinará la partida:

- Gira a Titus Tentáculos sobre el tablero de modo que sus tentáculos puedan alcanzar el mayor número de barcos de los adversarios. **Atención:** Los barcos que están detrás de las rocas insertadas se encuentran a salvo.
- Presiona la cabeza de Titus Tentáculos. Al hacerlo, se desplegarán sus tentáculos y sacará a los barcos de las casillas de colores.
- Si un barco resulta tocado y después del ataque de Titus Tentáculos queda parcial o totalmente en el exterior del recorrido, tendréis que colocarlo inmediatamente en la casilla de salida.
- Los barcos tumbados o desplazados, pero que **no** toquen la parte exterior del recorrido, los colocaréis de nuevo en la casilla de color en la que se encontraba.

### Isla del tesoro

Cuando llegues a la isla del tesoro, podrás atracar en ella. Coge una moneda y deja que la corriente te lleve de nuevo hasta la casilla de salida. Para alcanzarla no tendrás que tirar el dado. A continuación le toca el turno al siguiente jugador.

### Final del juego

Gana la partida el primero en conseguir recuperar tres monedas de la isla del tesoro y podrá proclamarse ante todos como el rey de los piratas y de los filibusteros.