



In den Tiefen des Ozeans lebt eine seltsame und geheimnisvolle Kreatur. Das einzige, was von ihr bekannt ist, sind ihre erstaunlich bunten Tentakel! Forschende haben schon zahlreiche Expeditionen unternommen, aber es ist ihnen nie gelungen, diese Kreatur zu fotografieren. Sie gaben ihr den Namen Tentacolor.

Nun bitten sie euch, die unerschrockenen Abenteuerlustigen, die Tiefen des Ozeans zu erkunden. Taucht hinab, findet Tentacolor und macht Fotos von seinen wunderschönen Tentakeln. Aber ihr müsst schlau sein, denn nur wer am schnellsten ist, schafft es, Tentacolor in all seiner Pracht abzulichten!

inhalt

65 expeditionskarten:



60
Tentakelkarten



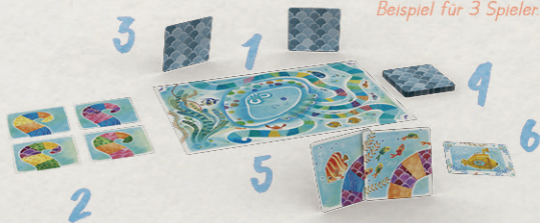
1 U-Boot-Karte




4 Tentakelenden

4 tentacolorkarten

Spielaufbau



1. Legt alle 4 **Tentacolor-karten** wie oben gezeigt in die Tischmitte. Das ist Tentacolors Körper. Dreht dann so viele von diesen Karten um, bis ihr so viele -Symbole seht, wie Spieler mitspielen. Ihr legt im Laufe des Spiels Karten an Tentacolors Körper an, aber jeweils nur an euren eigenen Tentakel.

2. Legt die 4 **Tentakelenden** offen bereit. Ihr benötigt sie nur am Ende des Spiels und für die Variante „Tiefenexpedition“ (siehe Seite 24).

3. Mischt alle 60 **Tentakel-karten** und teilt an alle verdeckt jeweils 1 Karte aus.

4. Legt die restlichen Karten als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

5. Sucht euch jeweils einen **Tentakel** von Tentacolor aus. In eurem Zug legt ihr immer nur an euren eigenen **Tentakel Karten** an.

6. Wer von euch zuletzt im Meer war, beginnt. Diese Person erhält die **U-Boot-Karte** und zieht 1 zusätzliche Karte.

Spielziel

Wer zuerst eine Kette aus **5 aufeinanderfolgenden Karten** mit derselben Farbe an den eigenen Tentakel angelegt hat, gewinnt! Im Spiel zu zweit sind es **6 Karten**.

Spielablauf

Ihr seid reihum im Uhrzeigersinn am Zug. In deinem Zug musst du die folgenden drei Aktionen nacheinander ausführen:

- 1 TENTAKELKARTE ZIEHEN
- 2 TENTAKEL ANLEGEN
- 3 KARTE WEITERGEBEN

TENTAKELKARTE ZIEHEN

Ziehe **1 Tentakelkarte** und nimm sie auf die Hand, ohne sie den anderen zu zeigen.

TENTAKEL ANLEGEN

Wähle **1 der drei Karten** von deiner Hand und lege sie an deinen Tentakel an. Achte dabei auf die Farbe: Jede Tentakelkarte hat zwei Farben, aber du nutzt nur **1** davon, um eine Kette zu bilden.

beispiel

Finn legt im ersten Zug 1 gelb/grüne Tentakelkarte an (a) und im nächsten Zug 1 gelb/orange Tentakelkarte (b). Diese beiden Karten bilden eine Kette, da sie dieselbe Farbe haben: Gelb.



Du **musst** immer eine Karte anlegen. Du kannst nicht darauf verzichten! Manchmal kommt es vor, dass du keine Karte anlegen kannst, die deine aktuelle Kette fortsetzt. Trotzdem musst du eine der Karten von deiner Hand anlegen. In diesem Fall beginnst du eine neue Kette mit einer neuen Farbe.

Tipp: Wenn du eine neue Kette beginnen musst, versuche eine Karte anzulegen, die zu einer der Farben auf deiner vorherigen Karte passt. Auf diese Weise hast du bereits eine Kette aus 2 Karten!

beispiel

Finn hat bereits 1 gelb/grüne Karte angelegt und danach 1 gelb/orange Karte. Er hat keine gelben Karten mehr auf der Hand, also muss er eine Karte mit einer anderen Farbe anlegen. Er beschließt, eine orange/blaue Karte anzulegen und beginnt so eine neue Kette mit Orange.



KARTE WEITERGEBEN

Nachdem du eine Karte an deinen Tentakel angelegt hast, **wähle 1** der zwei Karten, die du noch auf der Hand hast, und gib sie dem Spieler zu deiner Linken. Am Ende deines Zuges solltest du nur noch **1 Karte** auf der Hand haben.

Tipp: Sieh nach, welche Farbe die Kette hat, an der die Person links von dir arbeitet, bevor du ihr eine Karte gibst.

Begegnungskarten

Manchmal lockt Tentacolor neugierige Tiere an, die auf bestimmten Tentakelkarten zu sehen sind. Halte Ausschau nach

Haien, Fischschwärmen oder seltenen Exemplaren!

Dies sind Begegnungskarten. Wann immer du eine Begegnungskarte anlegst, führe ihren Effekt sofort

aus:



Hai: *Oh nein, ein Hai! Was will der denn?*

Zur Sicherheit sollten wir uns lieber zurückziehen. Entferne die letzte Karte, die ein anderer Spieler angelegt hat. Diese Karte kommt zurück in die Schachtel.

Fischschwarm: *Diese Fische schwimmen in einer Gruppe. Es werden immer mehr! Wir können kaum noch etwas sehen ... Wähle einen andern Spieler aus.*

Dieser muss die Karte von seiner Hand abwerfen und sofort 1 neue ziehen.



Seltenes Exemplar: *Dieser Fisch hat so viele schöne Farben! Machen wir ein Foto von ihm, um es unserer Sammlung hinzuzufügen. Ziehe 1 neue Karte und lege dann 1 Karte an deinen Tentakel an.*



Spielende


Sobald du eine Tentakelkarte anlegst und damit eine Kette aus 5 Tentakelkarten derselben Farbe vollendet hast, endet das Spiel sofort und du gewinnst! Wähle zur Belohnung ein **Tentakelende** und lege es an deinen Tentakel an.

Gut gemacht! Du hast die Kreatur erfolgreich fotografiert. Diese Aufnahmen werden den Forschenden helfen, etwas mehr über Tentacolor herauszufinden. Aber Tentacolor hat noch viele Geheimnisse... Setzt eure Expedition fort und taucht wieder ab, um seine Geheimnisse zu lüften!

beispiel

Finn hat bereits eine Kette aus 4 orangefarbenen Karten. In seinem Zug legt er seine 5. orangefarbene Karte an (orange/rot) und vollendet damit seine Kette aus orangefarbenen Karten. Jetzt ist sein Tentakel komplett und er gewinnt das Spiel sofort.



Spielende im Spiel zu zweit 

Sobald du eine Tentakelkarte anlegst und damit eine Kette aus **6 Tentakelkarten** derselben Farbe vollendet hast (statt 5), endet das Spiel sofort und du gewinnst.

Tiefenexpedition

Sobald ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr die 4 **Tentakelenden** zum Spiel hinzufügen:

Jeder Spieler erhält beim Spielaufbau verdeckt 1 zufälliges Tentakelende. Schaut euch eure eigene Karte an, ohne sie den anderen zu zeigen. Dies ist euer geheimes Ziel für das Ende des Spiels: Jedes Tentakelende hat drei Farben und ihr müsst eine Kette aus 5 Karten (oder 6 in einem 2-Personen-Spiel) mit 1 dieser drei Farben vervollständigen.

Hast du eine Kette aus 5 Karten (oder 6 in einem 2-Personen-Spiel) vollendet, gewinnst du das Spiel aber nicht sofort – du musst in deinem nächsten Zug dein Tentakelende aufdecken und es an deinen Tentakel anlegen, um zu zeigen, dass du gewonnen hast.

beispiel

a



b

Beim Spielaufbau hat Finn das orange/grün/rote Tentakelende erhalten. Er hat soeben die 5. Karte seiner orangefarbenen Kette angelegt und sie somit vollendet. In seinem nächsten Zug deckt er sein Tentakelende auf und legt es an seinen Tentakel an. Er gewinnt das Spiel.

Impressum

Autor: Davide Panizza

Illustrationen: Cécile Le Brun

Projektleitung:

Adrien Fenouillet

Grafikdesign:

Pierre-Emmanuel Bretagne

Übersetzung & Lektorat DE:

Florian Gräfe & Lisa Prohaska

(Board Game Circus)

Besonderer Dank

Tentacolor ist mein erstes Brettspiel, und es wäre ohne die Unterstützung von Irene Guerrieri, die mich bei jedem Schritt der Entwicklung begleitet hat, nie aus den Tiefen des Meeres an die Oberfläche gelangt.

HUTTER © LOKI 2022 - ALLE RECHTE
Trade GmbH + Co KG VORBEHALTEN

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312
Günzburg, DEUTSCHLAND.