

u fond des océans vit une créature aussi étrange que mystérieuse. Tout ce qu'on sait d'elle, c'est qu'elle est pourvue de spectaculaires tentacules colorés I Les scientifiques ont mené de nombreuses expéditions, mais ils n'ont jamais réussi à photographier cette créature, qu'ils ont baptisée Tentacolor.

Ils s'en remettent à toi, intrépide explorateur l Plonge au fond des mers, trouve Tentacolor et prends des photos de ses splendides tentacules. Il te faudra toutefois être plus malin que les autres explorateurs, car un seul parmi vous pourra photographier Tentacolor en entier l

matériel de jeu

65 cartes expédition dont :



60 cartes Tentacule



1 carte Chef d'expédition



4 cartes Extrémité



cartes Tentacolor



Place les 4 cartes
Tentacolor au centre de la
table pour former la
créature comme illustré
oi-dessus Retourne ensuite
les cartes sur leur recto ou
leur verso pour faire
apparaître autant de
symboles qu'il y a de
joueurs. Le Tentacolor est
commun à tous les joueurs.
Chacun dispose d'un seul
tentacule à faire évoluer,
celui devant lequel il est
assis.

Place les 4 cartes
Extrémité face visible
proche de la zone de jeu.
Elles ne sont utilisées que
pour la fin de la partie et
pour la variante Expert
océanologue (voir page 8 de
ce livret de règles).

Mélange les 60 cartes Tentacule et distribues-en 1 face cachée à chaque joueur.

Forme un tas avec les cartes restantes et place-les face cachée au centre de la table. C'est la pioche.

Chaque joueur choisit l'un des départs de tentacule de la créature. À chaque tour, les joueurs doivent placer leur carte à la suite de ce départ.

Le dernier joueur à être allé au bord de la mer reçoit la carte Chef d'expédition et pioche 1 carte supplémentaire Il commence la partie

but du jeu

Le premier joueur à compléter son tentacule avec une suite de 5 cartes ayant la même couleur en commun remporte la partie (6 cartes à 2 joueurs).

dévoulement du jeu

Durant ton tour, tu dois réaliser les trois actions suivantes dans cet ordre :

- PIOCHER UNE CARTE TENTACULE
 - ALLONGER LE TENTACULE DE LA CRÉATURE
- DONNER UNE CARTE À TON VOISIN

On joue dans le sens des aiquilles d'une montre.

PIOCHER UNE CARTE TENTACULE

Pioche 1 carte Tentacule sans la montrer aux autres joueurs et ajoute-la à ta main.

ALLONGER LE TENTACULE

Choisis 1 carte parmi les 3 que tu as en main et place-la à la suite de ton tentacule en respectant la correspondance des couleurs. Chaque carte Tentacule a deux couleurs, mais une seule est nécessaire pour compléter ta série de cartes.



exemple

Adrien joue 1 carte Tentacule jaune/vert (a) lors de sor premier tour. Au tour suivant, il joue 1 carte Tentacule jaune/orange (b) car les deux cartes forment bien une suite. Elles ont une couleur en commun : le jaune l





Tu dois toujours jouer une carte, tu ne peux jamais passer ton tour l'Il est possible que tu ne puisses pas jouer de carte qui forme une suite. Dans ce cas, tu es obligé, avec les cartes que tu as en main, de commencer une nouvelle série de couleur à la suite de ton tentacule

Astuce d'explorateur : Si tu es obligé de commencer une nouvelle série, essaie de placer une carte ayant une couleur en commun avec la carte précédente pour en avoir déjà 2 consécutives!

exemple

Adrien a déjà joué 2 cartes consécutives jaune/vert et jaune/orange II n'a plus de cartes jaunes dans sa main et est obligé de jouer une carte d'une autre couleur. Il décide alors de jouer une carte orange/bleu pour démarrer sa nouvelle série, avec le orange comme couleur commune!



DONNER UNE CARTE À TON VOISIN

Une fois que ta carte Tentacule est placée, choisis 1 carte entre celles qu'il te reste et donne-la au joueur à ta gauche. Il doit te rester une seule carte en main à la fin de ton tour.

Astuce d'explorateur: Regarde bien la série de couleur initiée par ton adversaire avant de lui donner une carte!

Cartes Rencontre

Le Tentacolor attire parfois les curieux et on peut voir apparaître, sur certaines cartes Tentacule, différents animaux : le requin, le banc de poissons et le spécimen rare. Ce sont des cartes Rencontre. Quand tu poses une carte Rencontre, applique immédiatement son effet :

Requin: Oh non, un requin I A-t-il de mauvaises intentions? Dans le doute, il vaut mieux s'éloigner. Retire la dernière carte d'un tentacule adverse de ton choix. Cette carte est remise dans la boite.

Banc de poissons: Ces poissons voyagent en groupe Ils sont de plus en plus nombreux et on y voit quasiment plus rien.

Choisis un autre joueur. Il défausse sa carte et la remet dans la boîte. Il pioche immédiatement 1 nouvelle carte pour en avoir une en main.

Spécimen rare: Ce poisson est sublime avec toutes ces couleurs / Il fera une belle photo pour ta collection.

Pioche 1 nouvelle carte, puis place 1 carte de ton choix à la suite de ton tentacule.

fin de la partie

Lorsqu'un joueur place sa 5° carte Tentacule d'une série de même couleur, il gagne immédiatement la partie. Il peut placer la carte **Extrémité** de son choix pour signifier sa victoire.

Bravo explorateur l'Tu as réussi à photographier la créature l'Ces clichés vont aider les scientifiques à en apprendre un peu plus sur elle Mais attention, Tentacolor recèle encore de nombreux mystères... Continue ton expédition et replonge dans l'eau pour percer ses secrets l

exemple

Pendant la partie, Adrien a réussi à placer 4 cartes à la suite ayant la couleur orange en commun À son tour, il parvient à en placer une 5°, une carte orange/rouge, respectant ainsi la série de cartes orange. Maintenant, son tentacule est complet et il gagne immédiatement le partie!



Lors d'une partie à 2 joueurs, c'est le premier joueur à compléter une série de **6 cartes** qui remporte la victoire



expert océanologue



Une fois que tu maîtrises les règles du jeu, tu peux ajouter les 4 cartes Extrémité à tes parties :

Pendant la mise en place, distribue au hasard 1 carte Extrémité face cachée à chaque joueur. Chacun regarde sa carte pour connaître son objectif secret de fin de partie. Chaque carte Extrémité a trois couleurs. Tu dois faire une série de 5 ou 6 cartes avec l'une de ces trois couleurs.

Une fois que ta série de 5 cartes est placée (6 cartes à 2 joueurs), tu ne gagnes pas immédiatement la partie. À ton prochain tour, tu devras révéler ta carte Extrémité aux autres joueurs et la placer à la suite de ton tentacule pour montrer que tu es le vainqueur.

exemple







1

En début de partie, Adrien a reçu la carte Extrémité orange/vert/rouge Il vient de placer une 5° carte qui complète sa série orange (a) Lors de son prochain tour, montre sa carte Extrémité et la place à la suite (b). Il a donc gagné la partie l

Crédits

Auteur :
Davide Panizza
Illustrateur :
Cécile Le Brun
Chef de projet :
Adrien Fenouillet
Graphiste :
Pierre-Emmanuel Bretagne

Kelecteur : Maëva Debieu Rosas

Mots de l'auteur et de l'équipe

Tentacolor est mon premier jeu de société, et il n'aurait pas émergé des profondeurs sans le soutien d'Irene Guerrieri qui m'a suivi à chaque étape du développement. Je remercie également tous les amis et testeurs qui ont joué avec moi, vous étes si nombreux Encore une fois, merci à tous

© LOKI 2022 - TOUS DROITS RÉSERVÉS