



**A**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 ! 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 ! 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 !

## matériel de jeu

65 cartes  
expédition dont :



60 cartes  
Tentacule



1 carte  
Chef d'expédition



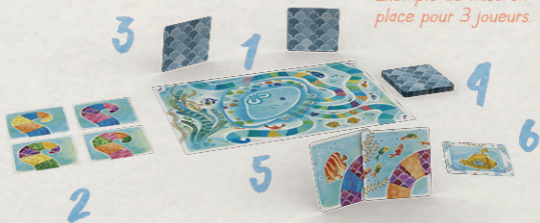
4 cartes  
Tentacolor




4 cartes  
Extrémité

# Mise en place

Exemple de mise en place pour 3 joueurs.



Place les 4 cartes **Tentacolor** au centre de la table pour former la créature comme illustré ci-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).

## déroulement du jeu

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

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

On joue dans le sens des aiguilles 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 son 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** !



Tu dois toujours jouer une carte, tu ne peux jamais passer ton tour ! 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. Il 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 ! 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 boîte.

**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<sup>e</sup> 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 ! Tu as réussi à photographier la créature ! 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 !*

## 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<sup>e</sup>, une carte orange/rouge, respectant ainsi la série de cartes orange. Maintenant, son tentacule est complet et il gagne immédiatement la partie !



Victoire à 2 joueurs 

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

a



b

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

## Crédits

**Auteur :**

Davide Panizza

**Illustrateur :**

Cécile Le Brun

**Chef de projet :**

Adrien Fenouillet

**Graphiste :**

Pierre-Emmanuel Bretagne

**Relecteur :**

Méva 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 êtes si nombreux. Encore une fois, merci à tous.

© LOKI 2022 - TOUS DROITS RÉSERVÉS.