

D

iep in de oceaan leeft een vreemd en mysterieus wezen. Het enige wat we erover weten, is dat het kleurrijke tentakels heeft! Verschillende wetenschappers hebben expedities ondernomen, maar niemand is er ooit in geslaagd het wezen - dat Tentacolor werd gedoopt - te fotograferen.

De wetenschap rekt op een onverschrokken avonturier als jij! Duik naar de diepten van de oceaan, vind Tentacolor, en neem foto's van zijn mopie tentakels. Je zal de andere avonturiers te slim af moeten zijn, want slechts één van jullie kan Tentacolor in zijn geheel fotograferen!

Inhoud

65 expeditiekaarten
waarvan:



60 Tentakelkaarten



1 kaart
expeditieleider



4 Tentacolor
kaarten



4 staartstukken

Vorbereitung

Vorbereitung voor
3 spelers



Leg de 4 Tentacolor-kaarten in het midden van de tafel om het wezen samen te stellen zoals in de bovenstaande afbeelding. Draai kaarten om tot je net zoveel symbolen ziet als het aantal spelers. Alle spelers gebruiken het lichaam van Tentacolor, maar de spelers zitten elk voor hun eigen tentakel die ze moeten laten groeien.

Leg de 4 staartstukken open naast het speelveld. Je gebruikt ze pas aan het einde van het spel, of bij de variant Oceanologisch Expert (zie pagina 24 in deze handleiding).

Schud de 60 tentakelkaarten en geef er één gedekt aan elke speler.

Vorm een stapel met de resterende kaarten en leg de stapel gedekt in het midden van de tafel.

Elke speler kiest één van de tentakels van Tentacolor. Elke beurt zal je kaarten aan deze tentakel toevoegen.

De speler die als laatste in de oceaan heeft gezwommen, ontvangt de expeditieleiderkaart en trekt 1 extra kaart. Deze speler is als eerste aan de beurt.

doel van het spel

De speler die er als eerste in slaagt 5 opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur aan zijn of haar tentakel te leggen, wint het spel (6 kaarten in een spel met 2 spelers).

speloverzicht

Tijdens je beurt moet je de volgende drie acties in volgorde uitvoeren:

- 1 TREK EEN TENTAKELKAART
- 2 SPEEL EEN TENTAKELKAART
- 3 GEEF EEN KAART AAN DE SPELER LINKS VAN JE.

De spelers voeren met de klok mee hun beurten uit.

TREK EEN TENTAKELKAART

Trek 1 tentakelkaart en voeg deze toe aan je hand zonder deze aan de andere spelers te tonen.

SPEEL EEN TENTAKELKAART

Kies 1 van de 3 kaarten in je hand en voeg deze volgens de regels van de kleuren toe aan je tentakel. Elke tentakelkaart bevat twee kleuren, maar je gebruikt er slechts eentje als je een reeks van kaarten maakt.

Voorbeeld

Tijdens zijn eerste beurt speelt Martin 1 gele/groene tentakelkaart. Tijdens zijn volgende beurt speelt hij 1 gele/oranje tentakelkaart. Deze twee kaarten vormen een reeks, omdat ze een kleur gemeen hebben: geel.



Je moet steeds een kaart spelen. Je mag je beurt nooit overslaan! Soms kun je geen kaart spelen die je huidige reeks vervolgt. In dat geval moet je één van je handkaarten spelen en een nieuwe kleurenreeks aan je tentakel starten.

Tip voor avonturiers: als je een nieuwe reeks moet starten, probeer dan een kaart te spelen die overeenkomt met één van de kleuren van je voorafgaande kaart. Op die manier heb je al 2 overeenkomstige kleuren op een rij!

Voorbeeld

Martin heeft al 1 gele/groene kaart en 1 gele/oranje kaart naast elkaar gespeeld. Hij heeft geen gele kaarten meer in zijn hand, dus moet hij een kaart van een andere kleur spelen. Hij besluit een oranje/blauwe kaart te spelen en hiermee een nieuwe reeks van oranje kaarten te starten!



GEEF EEN KAART AAN DE SPELER LINKS VAN JE

Nadat je een kaart op je tentakel hebt gelegd, moet je 1 van je 2 resterende handkaarten aan de speler links van je geven. Aan het einde van je beurt mag je dus maar 1 kaart overhouden.

Tip voor avonturiers: kijk naar de kleurenreeks van de speler links van je voordat je een kaart doorgeeft!

Ontmoetingskaarten

Soms trekt tentacolor vreemde dieren aan, die op bepaalde Tentakelkaarten staan afgebeeld. Kijk uit voor haaien, scholen van vissen, of zeldzame soorten! Dit noemen we ontmoetingskaarten. Als je een ontmoetingskaart speelt, voer je meteen het effect ervan uit.



Haai: *o nee, een haai! Wat doet die hier? Uit voorzorg maken we ons beter uit de voeten. Verwijder de laatste kaart die één van je tegenstanders heeft gespeeld. Stop deze kaart weer in de doos.*

School van vissen: *deze vissen zwemmen in een groep. Er komen steeds meer vissen bij, we zien haast niets meer.* Kies een tegenstander die zijn handkaart moet afleggen en onmiddellijk 1 nieuwe kaart moet trekken.

Zeldzame soort: *deze vis is bont gekleurd! Neem snel een foto en voeg deze toe aan je verzameling.* Trek 1 nieuwe kaart en kies dan 1 kaart om aan je tentakel te leggen.



Einde van het spel

De speler die erin slaagt zijn of haar 5e tentakelkaart van dezelfde kleurenreeks te spelen, wint onmiddellijk het spel. Deze speler mag een staartstuk kiezen om de tentakel te voltooien en de overwinning officieel te maken.

Goed gedaan, avonturier! Je wist het wezen te fotograferen! Dankzij jouw kiekjes kunnen de wetenschappers er meer over leren. Nu niet opgeven, want de mysteries van Tentacolor zijn nog niet ontrafeld. Zet je expeditie voort en duik opnieuw het water in om meer van zijn geheimen te ontdekken!

Voorbeeld

Tijdens het spel wist Martin 4 oranje kaarten op een rij neer te leggen. Tijdens zijn beurt speelt hij zijn 5e oranje/rode kaart, hij maakt daarmee zijn reeks van oranje kaarten af. Nu is zijn tentakel voltooid en wint hij onmiddellijk het spel!



Overwinning met 2 spelers

In een spel met 2 spelers wint de eerste speler met een reeks van 6 kaarten.