

Titus Tentakel

Ein „umwerfend“ packendes Würfelspiel für 2 - 4 affenstarke Piraten von 4 - 99 Jahren.

Autor: Leo Colovini

Illustration: Paletti Grafik

Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Freibeuter und Piraten, setzt die Segel und stecht in See! Denn auf einer fernen Insel lockt ein sagenhafter Goldschatz. Doch der wird von dem riesigen Kraken Titus Tentakel bewacht. Jeden Tag verscheucht er die frechen Piraten-Affen, die seine Goldmünzen stehlen wollen. Also segelt lieber vorsichtig um Titus Tentakel herum. Denn wenn er euch entdeckt, streckt er seine Krakenarme auch nach euch aus und wirbelt alles durcheinander ...

Spielinhalt

1 Spielplan Meer, 1 Titus Tentakel, 8 Schiffe (je 2 Schiffe pro Farbe), 9 Münzen, 1 Farbwürfel, 2 Felsen zum Einstecken

Spielvorbereitung

Titus Tentakel ist schnell aufgebaut. Ihr müsst nur:

- den Spielplan zusammen mit Titus Tentakel und den Felsen zum Einstecken anheben,
- die Schiffe, die Münzen und den Farbwürfel aus der Schachtel nehmen,
- den Spielplan wieder zurück in die Schachtel legen,
- die Felsen in die Schlitz und Titus Tentakel in das Loch in der Mitte des Spielplans stecken,
- die beiden Schiffe eurer Farbe aufs Startfeld stellen, alle Münzen auf das Schatzfeld legen und
- den Farbwürfel bereithalten.

Nicht benötigte Schiffe lasst ihr in der Schachtel. Und schon kann's losgehen!



Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer die längsten Tentakelarme hat, darf als Erster mit dem Farbwürfel würfeln und eines seiner beiden Schiffe auf den Farbfeldern durch die wogende See zur Schatzinsel ziehen.



Zugregeln

- Du ziehst immer in Pfeilrichtung bis zum nächsten freien Farbfeld der gewürfelten Farbe.
- Auf jedem Farbfeld darf immer nur ein Schiff stehen.
- Ist kein Farbfeld mit der gewürfelten Farbe vor dir frei, ziehst du gleich bis zur Schatzinsel (siehe **Schatzinsel**).
- Wenn du Rot gewürfelt hast, musst du nach deinem Zug noch Titus Tentakel wecken (siehe **Titus Tentakel**). Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Titus Tentakel

Hast du Titus Tentakel geärgert, wirbelt er das Spiel gehörig durcheinander:

- Drehe Titus Tentakel auf dem Spielplan so, dass seine Krakenarme möglichst viele gegnerische Schiffe treffen können.
Tipp: Die Schiffe hinter den eingesteckten Felsen sind sicher.
- Drücke auf den Kopf von Titus Tentakel. Dadurch fahren seine Krakenarme aus und stoßen die Schiffe von den Farbfeldern.
- Wird ein Schiff getroffen und liegt nach einem Angriff von Titus Tentakel ganz oder teilweise auf dem tieferliegenden Spielplan, müsst ihr es sofort zurück zum Start ziehen.
- Umgefallene oder verrutschte Schiffe, die den tieferliegenden Spielplan nicht berühren, stellt ihr wieder auf ihr Farbfeld.

Schatzinsel

Hast du die Schatzinsel erreicht, darfst du dort anlegen. Nimm dir eine Münze und lasse dein Schiff sofort von der Strömung weiter zum Startfeld treiben. Dafür musst du nicht würfeln. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Wer als Erster drei Münzen von der Schatzinsel bergen kann, hat das Spiel gewonnen und darf sich König der Piraten und Freibeuter nennen.