

Titus Tentacules

Un jeu de collecte palpitant à vous faire tomber à la renverse, pour 2 à 4 pirates rusés comme des singes de 4 à 99 ans.

Auteur: Leo Colovini

Illustration: Paletti Grafik

Durée de la partie: 10 - 15 minutes

Flibustiers et pirates du monde entier, venez hisser les voiles et prendre le large sur une île lointaine, un fabuleux trésor de pièces d'or vous attend ! Mais il est bien gardé par une pieuvre géante nommée Titus Tentacules. Tous les jours, elle chasse les malicieux singes-pirates qui veulent lui voler ses pièces d'or. Naviguez donc prudemment autour de Titus Tentacules, car si elle vous découvre, elle déploie d'un coup ses tentacules pour vous attraper et provoque ainsi un infernal tourbillon.

Contenu du jeu

1 plateau de jeu « mer », 1 Titus Tentacules, 8 bateaux (2 par couleur), 9 pièces, 1 dé multicolore, 2 rochers à emboîter

Préparatifs

Titus Tentacules est vite assemblé. Pour cela, il faut:

- soulever le plateau de jeu, avec Titus Tentacules et les rochers,
- sortir de la boîte les bateaux, les pièces et le dé,
- reposer le plateau de jeu dans la boîte,
- emboîter les rochers dans les fentes et Titus Tentacules dans le trou au milieu du plateau de jeu,
- poser les deux bateaux de votre couleur sur la case de départ, mettre toutes les pièces sur la case du trésor et
- préparer le dé.

Les bateaux dont vous n'aurez pas besoin sont laissés dans la boîte. Et voilà, c'est parti !



Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura les plus grands bras-tentacules commence en lançant le dé et en avançant un de ses deux bateaux sur les cases de couleur pour voguer sur la mer en direction de l'île au trésor.



Règles pour avancer ses bateaux

- Tu avances toujours dans le sens de la flèche jusqu'à la prochaine case libre de la couleur du dé.
 - Sur chaque case de couleur, il ne doit y avoir qu'un seul bateau.
 - Si aucune case de la couleur du dé n'est libre, tu avances alors directement jusqu'à l'île au trésor (voir **Île au trésor**).
 - Si le dé indique la couleur rouge, tu dois réveiller Titus Tentacules après avoir avancé ton bateau (voir **Titus Tentacule**).
- C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Titus Tentacule

Si tu as dérangé Titus Tentacules, elle se déchaîne en créant un infernal tourbillon :

- Fais tourner Titus Tentacules sur le plateau de jeu de manière à ce que ses tentacules touchent le plus possible de bateaux de joueurs adversaires. **Astuce** : Les bateaux situés derrière les rochers sont à l'abri.
- Appuie sur la tête de Titus Tentacules : cela fait sortir ses tentacules qui éjectent les bateaux posés sur les cases de couleur.
- Quand un bateau est touché et se retrouve, après l'attaque de Titus Tentacules, entièrement ou en partie sur le plateau de jeu situé plus bas, on le ramène tout de suite à la case de départ.
- Les bateaux renversés ou déplacés, qui ne touchent pas le plateau de jeu **plus bas**, sont remis sur leur case de couleur correspondante.

Île au trésor

Quand tu atteins l'île au trésor, tu as le droit d'y accoster. Prends une pièce et laisse ton bateau aller de nouveau sur la case de départ en étant entraîné par le courant. Pour cela, tu ne lances pas le dé. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Celui qui pourra récupérer en premier trois pièces d'or du trésor, gagne la partie et se fait couronner « roi des pirates et flibustiers ».