

TITUS TENTAKEL

Kurzanleitung
Frühjahr 2015



301366

Ein „umwerfend“ packendes Würfelspiel.

Autor: Leo Colovini

Illustration: Heinrich und Peter Eberle

Spielidee: Auf einer fernen Insel lockt ein sagenhafter Goldschatz, der von Titus Tentakel, einem riesigen Kraken, bewacht wird. Die Spieler müssen mit ihren Schiffen an Titus Tentakel vorbeisegeln. Wer jedoch rot würfelt, weckt den Kraken: Wenn man auf Titus Tentakel drückt, fahren seine Arme aus und stoßen die Schiffe, die ihnen im Weg sind, vom Spielplan. Ziel des Spiels ist, drei Münzen von der Schatzinsel zu bergen.

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

Vorbereitung:

- Den Spielplan zusammen mit Titus Tentakel und den Felsen zum Einstecken herausnehmen.
- Die Schiffe, die Münzen und den Farbwürfel aus der Schachtel nehmen.
- Den Spielplan wieder zurück in die Schachtel legen.
- Die Felsen in die Schlitze und Titus Tentakel in das Loch in der Mitte des Spielplans stecken.
- Pro Spieler zwei Schiffe aufs Startfeld stellen, alle Münzen auf das Schatzfeld legen.
- Den Farbwürfel bereithalten.

Spielablauf:

- Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.
- Der Startspieler würfelt
- Man zieht immer bis zum nächsten freien Feld mit der gewürfelten Farbe.
- Auf jedem Feld darf nur ein Schiff stehen. Ist kein Feld mit der gewürfelten Farbe frei, darf man direkt zum Schatzfeld ziehen.
- Wer rot würfelt, weckt zusätzlich Titus Tentakel:
 - ➔ Den Kraken so auf dem Spielplan drehen, wie es am günstigsten ist.
 - ➔ Auf den Kopf von Titus Tentakel drücken, sodass die Krakenarme ausfahren und gegnerische Schiffe vom Spielplan stoßen.
 - ➔ Berührt ein fremdes oder eigenes Schiff nach dem Krakenangriff den tieferliegenden Spielplan, muss es sofort zurück zum Start gezogen werden.
 - ➔ Wird es nur umgestoßen oder verrutscht, ohne den tieferliegenden Spielplan zu berühren, darf man es wieder auf das Farbfeld stellen.
- An der Schatzinsel nimmt man eine Münze und zieht sein Schiff sofort zurück zum Start.

Spielende: Das Spiel endet, sobald ein Spieler drei Münzen von der Insel geborgen hat und damit das Spiel gewinnt.