

Attenti al tentacolo

Un travolgente gioco con il dado per 2- 4 scimmiette pirata da 4 a 99 anni.

Autore: Leo Colovini

Illustrazioni: Paletti Grafik

Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Pirati e filibustieri, issate le vele e prendete il largo! Su un'isola lontana vi aspetta un favoloso forziere pieno d'oro. Ma il tesoro è sorvegliato da una gigantesca piovra, Tito Tentacolo, che ogni giorno scaccia le spavalde scimmiette pirata che vogliono rubare le sue preziose monete. Quando navigate intorno a Tito Tentacolo, siate prudenti. Perché, se vi scopre, allungherà i suoi tentacoli anche verso di voi, travolgendo ogni cosa...

Dotazione del gioco

1 tabellone mare, 1 Tito Tentacolo, 8 navi (2 per colore), 9 monete, 1 dado dei colori, 2 scogli inseribili

Preparazione del gioco

Tito Tentacolo si prepara velocemente. Dovete solo:

- sollevare il tabellone, insieme a Tito Tentacolo e agli scogli inseribili,
- prelevare dalla scatola le navi, le monete e il dado dei colori,
- rimettere il tabellone nella scatola,
- inserire gli scogli nelle fessure e Tito Tentacolo nel foro al centro del tabellone,
- posizionare le due navi del colore scelto nella casella di partenza, sistemare tutte le monete nella casella del tesoro e
- preparare il dado dei colori.

Lasciare nella scatola le navi in eccesso. Pronti a salpare!



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Chi ha i tentacoli (braccia) più lunghi può tirare per primo il dado dei colori e muovere una delle sue due navi sulle caselle colorate che, attraverso il mare ondeggiante, portano all'isola del tesoro.



Regole per muovere le navi

- Ti devi muovere, sempre in direzione della freccia, fino alla successiva casella colorata libera del colore ottenuto con il dado.
 - Ogni casella colorata può ospitare sempre solo una nave.
 - Se davanti a te non vi sono caselle colorate libere del colore ottenuto con il dado, vai direttamente all'isola del tesoro (vedi sezione **Isola del tesoro**).
 - Se il dado mostra il colore rosso, dopo aver mosso la tua nave devi svegliare Tito Tentacolo (vedi **"Tito Tentacolo"**).
- Ora il turno passa al giocatore seguente, che tira il dado.

Tito Tentacolo

Se hai fatto arrabbiare Tito Tentacolo, lui stravolgerà completamente il gioco:

- gira Tito Tentacolo sul tabellone in modo che i suoi tentacoli possano colpire il maggior numero possibile di navi avversarie.
- **Suggerimento:** le navi dietro agli scogli inseriti sul tabellone sono al sicuro.
- Schiaccia la testa di Tito Tentacolo. I suoi tentacoli escono e colpiscono le navi sulle caselle colorate.
- Se una nave è colpita e dopo l'attacco di Tito si ritrova in parte o interamente sulla parte bassa del tabellone, fuori dal percorso, dovete riportarla subito indietro, fino alla casella di partenza.
- Rimettete le navi ribaltate o scivolote, che non toccano la parte bassa del tabellone, sulle loro caselle colorate.

Isola del tesoro

Quando hai terminato il percorso (hai raggiunto l'ultima casella verde o non hai davanti a te, prima della fine del percorso, caselle libere del colore uscito), hai raggiunto l'isola del tesoro. Prendi una moneta e lascia subito che la corrente riporti la nave alla casella di partenza. Non tirare il dado. Ora il turno passa al giocatore successivo.

Conclusione del gioco

Chi per primo recupera tre monete dall'isola del tesoro vince il gioco e viene dichiarato re dei pirati e dei filibustieri.