



Глибоко в океані живе дивна і загадкова істота. Єдине, що ми знаємо про неї - це те, що вона має дивовижні різнокольорові щупальці! Вчені здійснили кілька експедицій, але їм так і вдалося сфотографувати цю істоту, яку вони назвали Восьмиколір.

Вони покладаються на тебе, безстрашний досліднику! Пірнай у глибини океану, знайди Восьмикольора і сфотографуй його прекрасні щупальці. Вам потрібно бути розумнішими за інших дослідників, адже лише один з вас зможе сфотографувати Восьмикольора повністю!

## КОМПОНЕНТИ

65 карт Експедиції,  
а саме:



60 карт  
Щупальців



1 карта  
Головного  
Дослідника



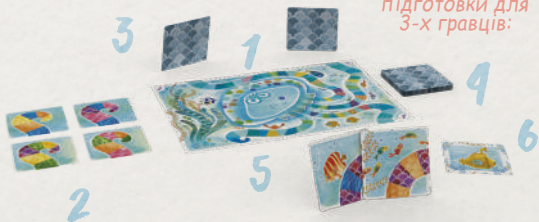
4 карти  
Восьмикольора




4 карти  
Мети

# ПІДГОТОВКА

Приклад  
підготовки для  
3-х гравців:



1 Покладіть всі 4 карти **Восьмикольора** на середину столу, щоб вийшла істота, як показано вище. Потім перевертайте карти, поки не побачите стільки символів , скільки є гравців. Тіло **Восьмикольора** є спільним для всіх гравців, проте кожен з гравців відповідає за вирощування свого власного щупальця, що розташоване перед ними.

2 Покладіть 4 карти **Мети** горлиць біля **Восьмикольора**. Вони використовуються тільки в кінці гри і для варіанту гри "Експерт з Океанології" (див. стор. 8 цього посібника).

3 Перетасуйте всі 60 карт **Щупальців** і роздайте по 1 кожному гравцеві долілиць.

4 З решти карт сформуйте колоду і покладіть її долілиць на середину столу.

5 Кожен гравець обирає одне з щупальців **Восьмикольора**. Кожен хід ви будете додавати карту до свого щупальця.

6 Гравець, який останнім плавав в морі, отримує карту **Головного Дослідника** і бере 1 додаткову карту. Він або вона ходить першим.

# МЕТА ГРИ

Перший гравець, який зіграє серію з **5 послідовних карт одного кольору** на їхнє щупальце, виграє (6 карт у грі для 2 гравців).

## ІГРОЛАД

У свій хід ви повинні виконати наступні три дії в такому порядку:

- 1** ВІЗЬМІТЬ КАРТУ ЩУПАЛЬЦЯ
- 2** ДОДАЙТЕ ЩУПАЛЬЦЕ ДО ІСТОТИ
- 3** ВІДДАЙТЕ КАРТУ СУСІДОВІ

Гравці ходять по черзі, за годинниковою стрілкою.

### ВІЗЬМІТЬ КАРТУ ЩУПАЛЬЦЯ

Візьміть **1 карту Щупальця** і додайте її до своєї руки, не показуючи іншим гравцям.

### ДОДАЙТЕ ЩУПАЛЬЦЕ

Виберіть **1 з 3 карт** у вашій руці і додайте її до щупальця, дотримуючись правил вибору кольору. Кожна карта Щупальця має два кольори, але тільки один з них використовується для завершення вашої серії карт.

## Приклад

У свій перший хід Андрій грає 1 жовту/зелену (а) карту Щупальця. На наступний хід він грає 1 жовту/помаранчеву (б) карту Щупальця. Ці дві карти утворюють серію, оскільки вони мають спільний колір: жовтий!



Ви завжди повинні зіграти карту. Ви не можете пропустити свій хід! Іноді ви не зможете зіграти карту, яка продовжує вашу поточну серію. У цьому випадку ви повинні зіграти одну з карт у вашій руці і почати нову кольорову серію на вашому щупальці.

**Порада дослідника:** Якщо вам доведеться почати нову серію, спробуйте зіграти карту, яка відповідає одному з кольорів попередньої карти. Так, у вас буде вже 2 однакових кольори поспіль!

## Приклад

Андрій вже зіграв 1 жовту/зелену карту і 1 жовту/помаранчеву карту поруч. У нього в руці більше немає жовтих карт, тому він повинен зіграти карту іншого кольору. Він вирішує зіграти помаранчеву/синю карту, щоб почати нову серію помаранчевих карт!



## ВІДДАЙТЕ КАРТУ СУСІДОВІ

Після того, як ви додали карту до свого щупальця, **виберіть 1 з 2 карт, що залишилися у вашій руці, і віддайте її гравцеві зліва від вас. Наприкінці ходу у вас в руці має залишитися лише одна карта.**

**Порада дослідника:** Подивіться на кольорову серію, над якою працює ваш сусід, перш ніж віддавати йому карту!

### Кarti Випадкових подій

Іноді допитливі тварини будуть припливати до Восьмикольора і з'являться на певних картах Щупальців. **Акули, косяки риб** або навіть **рідкісні види** можуть підстерігати вас! Це карти Випадкових подій. Коли ви граєте карту Випадкових подій, негайно застосуйте її ефект:



**Акула:** *О ні, акула! Чого вона хоче? Про всяк випадок, нам краще відплисти.*  
Вилучіть **останню** карту, яку зіграв один з ваших опонентів. Ця карта повертається в коробку.

**Косяк риби:** *Ці риби плавають групою. Їх стає все більше і більше, ми вже нічого не бачимо...*

Виберіть іншого гравця. Він або вона скидає карту з руки і одразу ж бере 1 нову карту.



**Рідкісний вид:** *У цієї риби так багато різних кольорів! Сфотографуйте її, щоб додати до своєї колекції.*

Візьміть 1 нову карту, потім виберіть 1 карту і додайте її до свого щупальця.




# КІНЕЦЬ ГРИ

Коли гравець кладе свою 5-ту карту Щупальця в одній кольоровій серії, він або вона одразу ж виграє. Переможець може вибрати **карту Мети**, щоб завершити своє щупальце і оголосити про свою перемогу.

*Чудова робота, досліднику! Ти успішно сфотографував істоту! Ці знімки допоможуть вченим дізнатися про неї трохи більше. Але не здавайся: Восьмиколір має ще багато загадок... Продовжуйте свою експедицію і знову занурюйтесь у воду, щоб розкрити його таємниці!*

Під час гри Андрію вдається викласти 4 помаранчеві карти підряд. У свій хід він грає помаранчеву/червону карту, завершуючи свою серію з 5 помаранчевих карт. Тепер його щупальце готове, і він одразу ж виграє!



Перемога у грі для 2 гравців 

У грі для 2 гравців перемагає гравець, який першим складе серію з 6 карт.

# ЕКСПЕРТ 3 ОКЕАНОЛОГІЇ

Розібравшись в правилах, ви можете додати 4 карти Мети до своїх ігор:

Під час підготовки до гри роздайте кожному гравцеві по 1 випадковій карті Мети, долілиць. Потайки подивіться свою карту, щоб дізнатися таємну мету на кінець гри. Кожна карта Мети має три кольори. Ви повинні завершити серію з 5 (або 6) карт одного з цих 3 кольорів.

Ви не одразу виграєте, коли завершуєте свою серію з 5 карт (6 у грі для 2 гравців). На наступному ході ви повинні розкрити свою карту Мети, щоб показати іншим гравцям, що ви перемогли їх!

## Приклад

а



б

На початку гри Андрій отримав помаранчеву/зелену/червону карту Мети. Він щойно поклав свою 5-ту карту, завершивши серію помаранчевих карт (а). На наступному ході він показує свою карту Мети і додає її до свого щупальця (б). Він виграє!

### Команда

**Автор:**

Давід Паніцца

**Ілюстрації:**

Сесіль Ле Брюн

**Керівник проекту:**

Адріан Фенуйе

**Графічний дизайн:**

П'єр-Еммануель Бретань

**Коректор:**

Маєва Деб'є Розас

**Переклад:**

Дарина Сауленко

**Редактура:**

Яна Мокляк



### Особлива подяка

**Tentacolor** - моя перша настільна гра, і вона б не виринула з морських глибин без підтримки Ірен Геррієрі, яка супроводжувала мене на кожному кроці розробки. Я також дякую всім друзям і тестувальникам, які грали зі мною, вас так багато, і я обіймаю вас усіх.

© LOKI 2022 - ВСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО.