KRAKEN ATTACK!™

ESTEBAN & ANTOINE BAUZA
BETOWERS



Avec votre bande de pirates, vous explorez la mer en quête d'aventure... quand, soudain, les tentacules de Bikolor, le terrible kraken, jaillissent des flots et foncent vers votre bateau ! Vite, tout le monde sur le pont : sortez sabres, pistolets et canons ! Unissez vos forces et coordonnez vos actions pour sauver votre embarcation !

Règles du jeu p. 2
Rules p. 7
Spielregeln S. 13
Reglas del juego p. 19
Regole del gioco p. 25
Spelregels p. 31

MATÉRIEL



1 plateau Bateau

Cases Canon *Cases Sabre*

Cases ***BULLES*** *Cases Pistolet* *Zone du bateau**

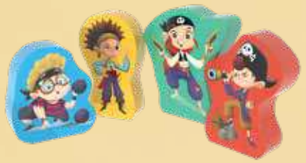
**Chaque zone du bateau couvre 2 couloirs de Tentacules.*



1 plateau Piste du Kraken



1 figurine Kraken



4 pions Pirate



8 Bastingages



40 cartes Action

4 cartes Aide de jeu



8 figurines Tentacule
(4 violets et 4 rouges)



4 jetons Trou



3 jetons Kraken Attack



4 jetons Tourbillon
(pour la variante, voir p.6)



6 dés Kraken
(3 violets et 3 rouges)

MISE EN PLACE



1. Positionnez le plateau Bateau au centre de la table.
2. Placez les 8 Bastingages sur ce plateau, sur les bords du Bateau.
3. Placez les 8 figurines Tentacule dans la mer, comme indiqué sur le schéma (en séparant bien les deux couleurs).
4. Placez les 4 jetons Trou, face cachée, au milieu du Bateau.
5. Positionnez le plateau Piste du Kraken à la proue du Bateau.
6. Placez 4 dés Kraken sur les cases indiquées et la figurine Kraken sur sa case de départ. Les 2 dés restants seront utilisés dès le début de la partie.
7. Mettez les 3 jetons Kraken Attack, à la proue du bateau sur la Piste du Kraken.
8. Chaque joueur choisit un Pirate et place sa figurine sur l'une des 4 zones du Bateau. Plusieurs Pirates peuvent se trouver au même endroit.
9. Prenez chacun les 10 cartes Action de votre Pirate et 1 carte Aide de jeu (face 1/2).
10. Mélangez chacun vos 10 cartes Action et placez-en 2 côte-à-côte face visible devant vous. Formez votre pioche personnelle avec les 8 cartes restantes, face cachée.

But du jeu

Kraken Attack est un jeu coopératif. Tous ensemble, faites fuir Bikolor, le redoutable kraken, avant qu'il ne fasse sombrer votre bateau. Si vous réussissez à placer les 3 jetons Kraken Attack sur le kraken, vous gagnez la partie. En revanche, si le kraken fait 4 Trous dans votre bateau, vous perdez la partie !

Déroulement de la partie

Le premier joueur est celui qui imite le mieux le poulpe.
Vous jouez chacun à votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ton tour de jeu se compose de 2 phases, à jouer dans cet ordre :

1. FAIS AVANCER LES TENTACULES
2. JOUE UNE DE TES CARTES ACTION

1 FAIRE AVANCER LES TENTACULES



Pour faire avancer les Tentacules, lance tous les dés disponibles et observe les faces obtenues. (Au début du jeu, seuls 2 dés sont disponibles.)

Les dés rouges correspondent aux Tentacules rouges et les dés violets, aux Tentacules violets.

Les symboles sur les faces des dés sont représentés sur le plateau Bateau, sur les cases ***BULLES***. Ils t'indiquent quel Tentacule déplacer. Par exemple, la face Étoile d'un dé rouge fait avancer le Tentacule rouge situé dans le couloir Étoile.

Chaque Tentacule se déplace uniquement dans son couloir, en ligne droite vers le Bateau.



ATTENTION ! Pour chaque «œil de Kraken» obtenu, avance TOUS les Tentacules de la couleur correspondante d'une case vers le Bateau.

***CONSEIL :** déplace les Tentacules couleur par couleur, en commençant par les éventuelles faces **«œil de Kraken»**.*

Une fois les dés lancés, avance les Tentacules correspondants d'une case en direction du Bateau. Si tu lances plusieurs dés d'une même couleur et obtiens plusieurs fois le même symbole, avance le Tentacule correspondant du nombre de symboles obtenus.

Si tu dois faire avancer un Tentacule qui se trouve déjà dans la zone Sabre, catastrophe, il attaque le Bateau !



Il y a un Bastingage : le Tentacule le détruit ! Retire du plateau le Bastingage correspondant, et repositionne le Tentacule sur sa case ***BULLES*** du plateau Bateau.



Il n'y a plus de Bastingage : le Tentacule fait un Trou dans le Bateau ! Place un jeton Trou face visible sur le Bateau et repositionne le Tentacule sur sa case ***BULLES*** du plateau Bateau.

2 JOUER UNE DE SES CARTES ACTION

ATTENTION ! Au bout de 4 jetons Trou placés sur le Bateau, vous perdez la partie !

Une fois les dés lancés et les Tentacules avancés, c'est à toi d'attaquer !
Tu as devant toi 2 cartes Action face visible. Pour repousser les Tentacules, il te faut en choisir une des deux.

Tu retrouveras sur cette carte quelques-uns des symboles expliqués dans le tableau ci-après. Ces symboles représentent des Actions, tu peux choisir de les jouer dans l'ordre que tu veux et tu n'es pas obligé de réaliser toutes les Actions de ta carte : ⇝

Symbole	Action	Effet
	Se déplacer	Déplace ton Pirate d'une zone sur le Bateau. Mais attention, tu ne peux pas le déplacer en diagonale.
	Tirer au Canon	Repousse jusqu'à sa case ***BULLES*** un Tentacule qui se trouve dans la zone Canon de tes couloirs.
	Tirer au Pistolet	Repousse jusqu'à sa case ***BULLES*** un Tentacule qui se trouve dans la zone Pistolet de tes couloirs.
	Donner un coup de Sabre	Repousse jusqu'à sa case ***BULLES*** un Tentacule qui se trouve dans la zone Sabre de tes couloirs.
	Réparer le Bateau	Remets un Bastingage sur la zone du Bateau où tu te trouves. Attention, il est impossible de réparer un Trou !
	JOKER	Effectue l'Action de ton choix parmi celles décrites dans ce tableau.

Une fois que tu as joué ta carte Action, replace-la sous ta pioche. Puis, pioches-en une nouvelle de façon à toujours avoir deux cartes Action face visible devant toi.



Pour pouvoir repousser un Tentacule, ton pirate doit se trouver dans la zone du plateau Bateau faisant face à sa case, et utiliser une action qui corresponde à la distance où se trouve ce Tentacule.

ACTION SPÉCIALE GRIMACE



Si une Grimace est présente sur la carte Action jouée, ton Pirate fait une belle grimace au Kraken ! Après avoir réalisé les Actions de ta carte, déplace le Kraken d'une case sur la Piste du Kraken. S'il arrive sur une case où se trouve un dé, récupère celui-ci et ajoute-le aux autres dés à lancer pour la suite de la partie.

Lorsque le Kraken atteint la dernière case de sa Piste, il est très énervé. À la prochaine Grimace, il rejoint le plateau Bateau ! Choisis alors un des Tentacules sur le plateau Bateau et remplace-le par le Kraken.

LE KRAKEN EST SUR LE PLATEAU BATEAU !

Retournez votre carte Aide de jeu et jouez comme expliqué précédemment.

Quand le kraken est sur le plateau Bateau, il prend la couleur du Tentacule remplacé et se déplace de la même façon que les Tentacules : d'une ou plusieurs cases vers le bateau.

Les Grimaces sur les cartes Action continuent de faire avancer le Kraken. **Le Kraken avance donc lorsque le symbole de son couloir (ou un *«œil de Kraken»*) est obtenu sur les dés et lorsque tu joues une carte avec une Grimace.**

Comme les Tentacules, il peut détruire un Bastingage ou faire un Trou dans le bateau s'il n'y a plus de Bastingage. Il retourne ensuite sur la case ***BULLES*** de son couloir ! Tu peux repousser le Kraken de la même manière que tu repousses les Tentacules : grâce à tes Actions !

Si tu réussis à repousser le Kraken, place un jeton Kraken Attack sur sa figurine puis place celle-ci sur la case ***BULLES*** de son couloir.

RAPPEL Pour gagner la partie, il faut placer les 3 jetons Kraken Attack sur la figurine du Kraken.

PIRATES !

Chaque Pirate dispose d'une capacité spéciale pour vous aider à vous débarrasser du Kraken !

ASTRID



Astrid est rapide et plein de ressource. Elle peut effectuer une deuxième fois l'une des actions mentionnées sur sa carte (à l'exception de l'Action spéciale Grimace).

BILLY



Billy est un spécialiste des canons. Lorsqu'il repousse un Tentacule ou le Kraken d'un coup de canon, il peut également repousser tous les autres Tentacules situés dans la zone Canon du même côté du plateau Bateau.

SAMUEL



Samuel sait tromper la vigilance du kraken. Il peut ignorer les faces «œil de Kraken» sur les dés lorsqu'il les lance.

ELENA



Elena est une tireuse d'élite. Lorsqu'elle utilise l'Action tirer au ***PISTOLET***, elle peut repousser n'importe quel Tentacule situé dans une zone Pistolet quel que soit l'endroit où elle se trouve sur le Bateau.



FIN DE LA PARTIE

La partie peut prendre fin de deux façons différentes :

- Un Pirate place le 3ème jeton Kraken Attack sur la figurine du Kraken, Le Kraken a compris la leçon et retourne dans les profondeurs de la mer. **Vous gagnez immédiatement la partie !**
- Le 4ème jeton Trou est placé sur le Bateau : catastrophe, votre Bateau coule et vous vous retrouvez naufragés sur une île déserte !
Vous perdez immédiatement la partie.

CRÉDITS

Auteurs : Esteban & Antoine Bauza
Chef de projet : Aurélie Raphaël
Illustrateur : Betowers
Graphiste : Allison Machepy
Relecteur : Alain Wernert, Mathilde Audinet
Modélisation 3D : Dominique Breton & PLES
Principaux playtesteurs : Françoise Sengissen, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, la team Kaedama.

VARIANTES

Quelques variantes sont proposées pour ajuster le jeu en fonction de votre expérience et de vos envies !

POUR LES PLUS JEUNES MATELOTS

Pour initier les plus jeunes, vous pouvez jouer :

- **Sans les pouvoirs des Pirates** (c'est la partie du jeu la plus technique, faire quelques parties avant de les introduire est un bon moyen d'apprendre à maîtriser le jeu);
- **Sans les jetons Kraken Attack** (repousser une seule fois le Kraken suffit à remporter la victoire).

POUR LES PIRATES EXPÉRIMENTÉS

Quand vous avez réussi à remporter quelques victoires contre le Kraken, vous pouvez essayer d'augmenter la difficulté du jeu.
Vous disposez pour cela de 4 jetons Tourbillon. Pour augmenter la difficulté, placez 1 jeton Tourbillon où vous voulez sur une des cases de la mer du plateau Bateau (sauf les cases ***BULLES***) ; pour augmenter dramatiquement la difficulté, placez les 4 jetons sur le plateau !



Les jetons Tourbillons augmentent la vitesse des Tentacules et du Kraken. Quand un Tentacule ou le Kraken se trouve devant un Tourbillon alors qu'il doit avancer, il saute le Tourbillon pour avancer jusqu'à la case suivante. Si le Tourbillon est sur une case ***SABRE***, le Tentacule détruit le Bastingage ou fait un Trou s'il n'y a pas de Bastingage, puis il retourne sur la case ***BULLES*** de son couloir.

POUR LES JOUEURS SOLOS

Tu n'as pas de brave compagnon sous la main pour voguer sur les flots avec toi ? Qu'à cela ne tienne, tu peux jouer seul à Kraken Attack !

Choisis deux Pirates et place leurs figurines sur le Bateau. Mélange ensemble leurs cartes Action pour former la pioche en un seul paquet, face cachée, et retourne 2 cartes, faces visibles, comme pour la règle de base.

À chaque tour, tu bénéficies de la capacité spéciale du Pirate dont la carte se trouve au sommet de la pioche. Le reste du jeu est inchangé.

LE MOT DES AUTEURS ET DE L'ÉQUIPE

Esteban et Antoine tiennent à remercier leur famille proche, venue grossir les rangs des testeurs lors de cette odyssée ludique.
Les personnages mis en scène dans Kraken Attack sont fictifs.
Aucun Kraken n'a été maltraité durant le développement de ce jeu.
L'équipe LOKI remercie les écoles de Ludres et l'école primaire du lycée franco-hellénique d'Athènes pour leur participation active aux tests et pour leurs retours sur le jeu.

©2020 LOKI - TOUS DROITS RÉSERVÉS

KRAKEN ATTACK!™



Your pirate crew is sailing the seven seas looking for adventure when the tentacles of the terrible Kraken Tootone suddenly burst from beneath the waves to attack your ship! Quick! All hands on deck! Grab your sabers, pistols, and cannons! Join forces and coordinate your actions to save your ship!

GAME MATERIALS



1 Ship board



1 Kraken tracking board

Cannon zone *Saber zone*

***BUBBLE** space*

Pistol zone *Boat area**

Note that your "Boat area" covers 2 rows of **BUBBLES at the same time. This is useful when pushing a Tentacle, repairing the Rails, or moving.*



1 Kraken figurine



4 Pirate pawns



8 Ship's Rails



40 Action cards



4 Player Aid cards



8 Tentacle figurines
(4 purple and 4 red)



4 Hole tokens



3 Kraken Attack tokens



4 Whirlpool tokens
(used for the experienced player variant see p.12)



6 Kraken dice
(3 purple and 3 red)

GAME SET UP





1. Place the Ship board in the middle of the table.
2. Place the 8 Ship's Rails on the board around the edges of the Ship.
3. Place the 8 Tentacle figurines in the ocean, as shown in the illustration (take care to separate the two colors).
4. Place the 4 Hole tokens face-down in the middle of the Ship.
5. Place the Kraken tracking board next to the Ship board and the 4 Kraken dice on the indicated spaces; the Kraken figurine is placed on the starting spot. You will use the 2 remaining dice as soon as the game starts.
6. Place the 3 Kraken attack tokens at the end of the Kraken tracking board, on the boat spot.
7. Each player chooses a Pirate and places their pawn on one of the 4 Boat's areas. Any number of Pirates can be placed in the same area.
8. Each player takes the 10 Action cards for their chosen Pirate and a Player Aid card placed with "1/2" side face up.
9. Shuffle your 10 Action cards: place 2 face-up in front of you and put the 8 others next to them face-down, forming your draw pile.

OBJECT OF THE GAME

Kraken attack is a cooperative game. Working as a team, chase away the fearsome Kraken Tootone before he sinks your Ship. If you succeed in placing 3 Kraken attack tokens on the Kraken, you win. However, if the Kraken smashes 4 holes in your Ship, you lose!

GAMEPLAY

The player who does the best octopus imitation goes first. In order, each player takes their turn clockwise around the table.

A player's turn is composed of 2 phases in the following order:

1. MOVE THE TENTACLES
2. PLAY AN ACTION CARD

1 MOVE THE TENTACLES



To move the Tentacles, roll all of the available dice. (At the beginning of the game, only 2 dice are available).

The red dice move red Tentacles, and the purple dice move purple Tentacles.

The symbols on the faces of the dice match the symbols drawn on the sides of the Ship board in the ***BUBBLES*** spaces. They show which Tentacle to move. For example the "Star" face on the red die moves the red Tentacle in the "Star" row. Each Tentacle only moves in its own row in a straight line toward the Ship.

The blank face doesn't move any Tentacle and the Eye of the kraken is explained later.

Once the dice are rolled, move the corresponding Tentacles one space closer to the Ship. The same Tentacle can move more than one space in a turn (if you roll the same ***BUBBLE*** symbol on multiple dice of the same color).



BE CAREFUL! For each "Eye of the Kraken" rolled, move ALL the Tentacles of the corresponding color one space toward the Ship.

TIP : Move the Tentacles grouped by color, beginning with any "Eye of the Kraken" symbols rolled. Blank faces do not move the Tentacles.

If a Tentacle that is already in the Saber zone is activated... disaster! It attacks the Ship!

There are 2 possibilities:



There is a Ship's Rail: The Tentacle destroys the rail! Remove the corresponding rail from the board and move the Tentacle back to its ***BUBBLES*** space on the Ship board.





There is no Ship's Rail: The Tentacle smashes a hole in the Ship! Place a Hole token face-up on the Boat Area and move the Tentacle back to its ***BUBBLES*** space on the Ship board.



Several Hole tokens can be placed on the same Boat Area.

BE CAREFUL! If the 4th hole token is placed on the Ship, all of the players lose!

2 PLAY AN ACTION CARD

Once the dice have been rolled and the Tentacles have been moved, it's your turn to attack!

You'll need to choose one of the face-up Action cards in front of you to help push back the Tentacles.

On each of the Action cards, you'll find several symbols which are explained in the table below. These symbols represent different actions, and you can choose to do them in whichever order you want. You don't have to do all of the actions on your card.

Symbol	Action	Effect
	Move	Move your Pirate to one of the adjacent areas on the Ship. You cannot move diagonally.
	Fire a Cannon	Push a Tentacle in the Cannon zone of one of your rows back to its ***BUBBLES*** space.
	Fire your Pistol	Push a Tentacle in the Pistol zone of one of your rows back to its ***BUBBLES*** space.
	Attack with your Saber	Push a Tentacle in the Saber zone of one of your rows back to its ***BUBBLES*** space.
	Repair the Ship	Rebuild a destroyed Ship's Rail on the Boat area with your character. Remember that it's impossible to repair a Hole!
	WILD	Perform any of the actions listed above.

Once you have played your Action card, place it back at the bottom of your draw pile, and then draw another so that you always have 2 Action cards face-up in front of you.



To be able to push back a Tentacle, your Pirate must be on the side of the Boat area and covering the same row as the Tentacle. Plus, you have to use the correct action depending on how far the Tentacle is from the Ship (cannon, pistol or saber zone).

SPECIAL ACTION FUNNY FACE



If there is a Funny Face on the chosen Action card, your Pirate makes a super silly face at the Kraken! This makes it very angry! **After** completing all the actions on your card, you must move the Kraken one spot forward on the Kraken Track. If it arrives on a spot with a die on it, pick up that die and add it to the other available dice for the rest of the game.

When the Kraken gets to the final spot on its Track, it's really mad! The next Funny Face causes the Kraken to appear on the Ship board! Choose one of the Tentacles on the Ship board and replace it with the Kraken.

THE KRAKEN IS ON THE SHIP BOARD!

Turn your Aid card over to side "2/2" and continue to play as explained in the rules above.
The Kraken takes on the color and the ***BUBBLES*** symbol of the Tentacle it replaced and moves like it.

Funny Faces on Action cards continue to cause the Kraken to move.

The Kraken moves when its *BUBBLES* symbol (or an *"Eye of the Kraken"*) appears on its color dice as well as when a player plays an Action card with a Funny Face on it.

Just like the Tentacles, if the Kraken is in the Saber zone when its symbol appears on a die, it destroys a Ship's Rail or smashes a Hole in the Ship if there is no rail. It then returns to the ***BUBBLES*** space in its row. You can push the Kraken back just like a Tentacle: by using your actions!

If you succeed in pushing the Kraken back, place a Kraken attack token on its figurine and then place the Kraken on the ***BUBBLES*** space of its row.

REMINDER To win the game, you have to place 3 Kraken attack tokens on the Kraken figurine.

PIRATES!

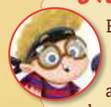
Each Pirate has a special ability. These abilities can help you defeat the Kraken!

ASTRID



Astrid is quick and resourceful. She can perform one of the actions on her Action card twice (except for the Funny Face special action).

BILLY



Billy is a Cannon specialist. When he pushes a Tentacle or the Kraken back by firing a Cannon, he can also push back all of the other Tentacles in the Cannon zone on the same side of the board.

SAMUEL



Samuel knows how to hide from the Kraken better than anyone. He can ignore any "Eye of the Kraken" symbols that he gets when he rolls the dice.

ELENA



Elena is a great shot with a Pistol. When she uses the Fire your ***PISTOL*** action, she can push back any Tentacle or the kraken in a Pistol zone regardless of where she is on the Ship.



End of the Game

The game can end in one of the following two ways:

- A Pirate places the 3rd Kraken attack token on the Kraken figurine. The Kraken has learned its lesson and returns to the depths of the ocean. **You win the game immediately!**
- The fourth Hole token is placed on the Ship. Disaster! Your Ship sinks, and you find yourselves stranded on a deserted island! **You lose the game immediately.**

Credits

Designers: Esteban & Antoine Bauza
Project Lead: Aurélie Raphaël
Illustrator: Betowers
Graphic Designer: Allison Machepy
Copy Editors: Alain Wernert, Mathilde Audinet
3D Designer: Dominique Breton & PLES
Translator: Timothy Marcroft, Stephan Brissaud & Dr Vargo

VARIANTS

Here are a few suggested variants to change the game for different kinds of players, depending on the game experience you want.

FOR VERY YOUNG PLAYERS

To help very young players learn the game, you can:

- **Play without the Pirates' special powers** (this is the most complicated part of the game and playing a few times without them is a good way to learn and master the game).
- **Play without the Kraken attack tokens** (pushing the Kraken back one time is enough to win).

FOR MORE EXPERIENCED PLAYERS

After you have beaten the Kraken a few times, you can try out a higher level of difficulty by using the Whirlpool tokens. To add a little bit more difficulty, place 1 Whirlpool token wherever you like on one of the ocean spaces on the Ship board (except for the ***BUBBLES*** spaces).



To add a lot more difficulty, place all 4 tokens on the board!

The Whirlpools help the Tentacles and Kraken by pushing them toward the Ship faster!

When a Tentacle or the Kraken runs into a Whirlpool while advancing, it jumps over the Whirlpool to the next space in the same lane. If the Whirlpool is on a ***SABER*** space, the Tentacle destroys the Ship's Rail or smashes a hole in the Ship (if there is no rail), then returns to the ***BUBBLES*** space of its lane.

FOR SOLO PLAYERS

No brave companions around right now to join your crew? No problem! You can play Kraken Attack solo!

Choose two Pirates and place their pawns on the Boat area. Shuffle their Action cards together to form a single draw pile face-down and place 2 cards face-up.

Each turn, you benefit from the special ability of the Pirate whose card picture is on top of the draw pile. The rest of the rules remain unchanged.

A word from the authors and the team

Esteban and Antoine would like to thank their family for swelling the ranks of the playtesters for this gaming odyssey. The characters appearing in Kraken attack are purely fictional. No Kraken was harmed during the development of this game.
The whole team at LOKI would like to thank the Ludres school and the primary section of the Franco-Hellenic high school of Athens for their active participation in the playtesting process and for their feedback on the game.

©2020 IELLO USA LLC - ALL RIGHTS RESERVED

IELLO USA LLC - 5550 Painted Mirage Rd.
Suite 320 - Las Vegas, Nevada 89149 USA
Phone: 702-818-1789. https://iellousa.com

KRAKEN ATTACK!™



Als Piratencrew besegelt ihr gemeinsam die sieben Weltmeere. Auf der Suche nach Abenteuern stößt ihr auf Tenny, den furchterregenden Kraken, der plötzlich aus den Wellen auftaucht und euer Schiff angreift. Schnell! Alle Mann an Deck! Zieht eure Säbel und Pistolen! Ladet die Kanonen! Nur gemeinsam könnt ihr euer Schiff retten!

SPIELMATERIAL



1 Schiffsspielfeld



1 Krakenspielfeld

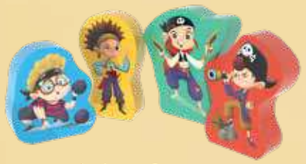
RIFF

Kanonenzone *Säbelzone*

Pistolenzone *Schiffsfeld*



1 Krakenfigur



4 Piratenfiguren



8 Relinge



40 Aktionskarten



4 Spielhilfen



8 Tentakelfiguren
(4 violette und 4 rote)



4 Schiffsleck-Marker



3 Krakenangriffs-Marker



4 Strudel-Marker
(Variante für Fortgeschrittene, siehe Seite 18)



6 Krakenwürfel
(3 violette und 3 rote)

SPIELAUFBAU



1. Legt das Schiffsspielfeld in die Tischmitte.
2. Stellt die 8 Relinge auf das Schiffsspielfeld an den Schiffsrand.
3. Platziert die 8 Tentakelfiguren im Ozean, wie auf der Abbildung zu sehen. Beachtet dabei die Farben.
4. Stapelt die 4 Schiffsleck-Marker verdeckt in der Schiffsmitte.
5. Legt das Krakenspielfeld an das Schiffsspielfeld an. Stellt die Krakenfigur auf das Startfeld und legt 4 der Krakenwürfel wie angegeben auf das Krakenspielfeld. Die 2 verbleibenden Würfel verwendet ihr, sobald das Spiel beginnt.
6. Stapelt die 3 Krakenangriffs-Marker vorne am Bug des Schiffs.
7. Sucht euch jeweils eine Piratenfigur aus und stellt sie in 1 der 4 Schiffsfelder eurer Wahl. Dabei dürfen sich pro Schiffsfeld auch mehrere Figuren befinden.
8. Nehmt euch jeweils die 10 Aktionskarten eurer Piratenfigur und 1 Spielhilfe.
9. Mischt jeweils eure Aktionskarten und legt 2 davon offen vor euch aus. Die verbleibenden 8 Aktionskarten bilden einen verdeckten Nachziehstapel.

SPIELZIEL

Bei Krakenangriff spielt ihr gemeinsam im Team, um Tenny, den furchterregenden Kraken, zu verscheuchen, bevor er euer Schiff versenkt hat. Ihr gewinnt, wenn es euch gelingt, 3 Krakenangriffs-Marker auf Tenny zu platzieren. Schlägt Tenny allerdings vorher 4 Lecks in euer Schiff, verliert ihr!

SPIELABLAUF

Wer von euch am besten einen Kraken nachahmen kann, beginnt das Spiel. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Dein Zug besteht aus 2 Phasen:

1. DIE TENTAKEL BEWEGEN
2. EINE AKTIONSKARTE SPIELEN

1 DIE TENTAKEL BEWEGEN



Um die Tentakel zu bewegen, **würfelst du alle verfügbaren Krakenwürfel.** In der ersten Runde sind nur 2 Würfel verfügbar.

Die Würfel entsprechen der Farbe der Tentakel, die bewegt werden sollen (violett und rot). Sie zeigen verschiedene Symbole, die du in den entsprechenden Gebieten des ***RIFFS*** findest.

Je nach **Symbol und Farbe** erfährst du so, welche Tentakel du bewegen musst. Jeder der Tentakel kann sich nur in gerader Linie zum Schiff hin bewegen.

Sobald du gewürfelt hast, bewegst du nun die entsprechenden Tentakel 1 Feld weiter in Richtung Schiff. Ein Tentakel kann sich pro Zug auch mehrere Felder bewegen, sofern mehrere Würfel gleicher Farbe gewürfelt wurden.



VORSICHT! Für jedes gewürfelte „Krakenauge" musst du ALLE Tentakel der entsprechenden Würfelfarbe in Richtung des Schiffs bewegen.

***TIPP :** Bewege die Tentakel nach Farben sortiert. Beginne am besten mit gewürfelten „**Krakenaugen**".*

Musst du einen Tentakel bewegen, der sich schon in einer Säbelzone befindet: Katastrophe! Das Schiff wird angegriffen!

Es gibt zwei Situationen in denen ein Tentakel das Schiff angreifen kann:



Reling vorhanden: Der Tentakel zerstört die Reling an der Angriffsstelle! Entferne sie und stelle den Tentakel wieder ins ***RIFF***.



Keine Reling vorhanden: Der Tentakel schlägt ein Loch in das Schiff! Platziere einen Schiffsleck-Marker offen auf dem Schiff und stelle den Tentakel wieder ins ***RIFF***.

SEI VORSICHTIG! Musst du den vierten Schiffsleck-Marker auf dem Schiff platzieren, verliert ihr!

2 EINE AKTIONSKARTE SPIELEN

Sobald du gewürfelt und die Tentakel bewegt hast, darfst du angreifen!

Wähle eine der beiden Aktionskarten, die vor dir ausliegen, um einen Tentakel zurückzudrängen.

Auf jeder **Aktionskarte findest du Symbole**, die in der untenstehenden Tabelle **erklärt** werden.

Jedes dieser Symbole steht für eine Aktion, die du in beliebiger Reihenfolge ausführen darfst, aber nicht ausführen musst. ⤳

Symbol	Aktion	Effekt
	Bewegen	Bewege deine Piratenfigur auf ein benachbartes Schiffsfeld (nicht diagonal).
	Kanone abfeuern	Dränge einen Tentakel, der sich in einer Kanonenzone deiner beiden Angriffsbahnen befindet, zurück ins ***RIFF***.
	Pistole abfeuern	Dränge einen Tentakel, der sich in einer Pistolenzone deiner beiden Angriffsbahnen befindet, zurück ins ***RIFF***.
	Säbel schwingen	Dränge einen Tentakel, der sich in einer Säbelzone deiner beiden Angriffsbahnen befindet, zurück ins ***RIFF***.
	Schiff reparieren	Ersetze eine zerstörte Reling deines Schiffsfeldes. Denk dran: Du kannst kein Schiffsleck reparieren.
	JOKER	Führe eine **beliebige** dieser Aktionen durch.

Hast du eine Aktionskarte ausgespielt, schiebst du sie unter deinen Nachziehstapel und ziehst direkt eine neue Karte, sodass stets 2 Aktionskarten vor dir ausliegen.



Um einen Tentakel zurückzudrängen, muss er sich in einer der beiden Angriffsbahnen des Schiffsfeldes befinden, in dem sich deine Piratenfigur aufhält. Außerdem musst du darauf achten, dass sich der Tentakel auch in der entsprechenden Zone befindet, die du für deine Aktion benötigst.

SPEZIALAKTION GRIMASSE



Befindet sich auf deiner Aktionskarte ein Grimasse-Symbol, schneidet dein Pirat bzw. deine Piratin eine Grimasse, was den Kraken wütend macht! Nachdem du die anderen Aktionen deiner Karte erledigt hast, bewegst du den Kraken 1 Feld auf dem Krakenspielfeld voran. Landet der Krake auf einem Feld, auf dem ein Würfel liegt, fügst du diesen den verfügbaren Würfeln hinzu. Ihr habt ab jetzt immer einen Würfel mehr beim Würfeln.

Erreicht der Krake das letzte Feld des Krakenspielfelds, ist er sehr wütend! Die nächste Grimasse lässt den Kraken auf dem Schiffsspielfeld erscheinen. Wähle hierzu einen Tentakel, den der Krake ersetzt.

KRAKE IN SICHT!



Befindet sich der Krake auf dem Schiffsspielfeld, spielt weiter nach obigen Regeln. Der Krake bewegt sich genau wie ein Tentakel durch entsprechende Würfelergebnisse.

Auch ein Grimasse-Symbol einer Aktionskarte lässt den Kraken sich weiter bewegen.

Der Krake kann sich also durch ein gewürfeltes Symbol der entsprechenden Seite der Angriffsbahn, ein gewürfeltes *„Krakenauge"* und ein Grimasse-Symbol einer soeben ausgespielten Aktionskarte bewegen.

Genau wie bei den Tentakeln, kann auch der Krake eine Reling zerstören oder ein Loch in das Schiff schlagen, sodass ein Schiffsleck entsteht, sofern sich dort keine Reling mehr befindet. Den Kraken stellt ihr in diesen Fällen wieder ins ***RIFF*** der entsprechenden Angriffsbahn.

Ihr könnt den Kraken auch wie einen Tentakel zurückdrängen, sofern ihr die entsprechende Aktionskarte spielt. Habt ihr den Kraken erfolgreich zurückgedrängt, platziert einen Krakenangriffs-Marker auf der Krakenfigur, bevor ihr sie zurück ins ***RIFF*** stellt.

VERGESST NICHT Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr 3 Krakenangriffs-Marker auf der Krakenfigur platziert haben.

PIRATEN!

Alle Piraten zeichnen sich jeweils durch eine einzigartige Spezialfähigkeit aus, die euch helfen kann, den Kraken zu besiegen.

ASTRID



Astrid ist flink und listenreich. Sie kann jeweils eine der Aktionen auf ihren Aktionskarten doppelt ausführen (mit Ausnahme der Grimassen-Aktion).

BILLY



Billy ist ein Profi an der Kanone. Drängt Billy einen Tentakel oder den Kraken zurück, indem er die Aktion „Kanone abfeuern" einsetzt, drängt er damit gleichzeitig alle anderen Tentakel auf seiner Seite des Schiffs zurück ins Riff, die sich in der Kanonenzone befinden.

SAMUEL



Niemand weiß so gut wie Samuel, wie man sich vor dem Kraken verstecken kann. Er ignoriert seine gewürfelten „Kraken-augen".

HELENA



Elena ist eine Pistolenheldin. Führt sie die Aktion „Pistole abfeuern" aus, kann sie unabhängig davon, wo sie sich gerade aufhält, einen beliebigen Tentakel, der sich in einer Pistolenzone befindet, zurück ins Riff drängen.

SPIELENDE

Das Spiel endet auf eine der beiden folgenden Weisen:

- Eine Person platziert den dritten Krakenangriffs-Marker auf der Krakenfigur. Tenny hat seine Lektion gelernt und verschwindet in den Tiefen des Ozeans. **Ihr gewinnt sofort!**
- Eine Person platziert den vierten Leck-Marker auf dem Schiff. Katastrophe! Euer Schiff sinkt und ihr strandet auf einer öden, verlassenen Insel. **Ihr habt verloren!**

IMPRESSUM

Autoren: Esteban & Antoine Bauza
Projektleitung: Aurélie Raphaël
Illustration: Betowers
Grafikdesign: Allison Machepy
Korrektur: Alain Wernert, Mathilde Audinet
3D Ontwerp: Dominique Breton & PLES
Übersetzung & Lektorat DE: Board Game Circus

VARIANTEN

Für unterschiedliche Spielerlebnisse und Spielgruppen schlagen wir folgende Varianten vor:

SEHR JUNGE SPIELGRUPPEN

Um kleinen Kindern zu helfen, das Spielprinzip zu verstehen, könnt ihr:

- **auf die Spezialfähigkeiten eurer Piraten verzichten.** Auf diese Weise könnt ihr die Grundregeln verinnerlichen und das Spiel vereinfachen.
- **ohne die Krakenangriffs-Marker spielen.** Ihr gewinnt das Spiel, sobald ihr den Kraken das erste Mal erfolgreich zurückgedrängt habt..

SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE

Nachdem ihr den Kraken einige Male besiegt habt, könnt ihr durch Hinzufügen der Strudel-Marker den Schwierigkeitsgrad erhöhen. Hierzu platziert ihr 1 Strudel-Marker auf einem beliebigen Feld im Ozean (nicht im ***RIFF***).



Um den Schwierigkeitsgrad weiter zu erhöhen platziert ihr alle 4 Strudel-Marker auf verschiedenen Feldern im Ozean.

Soll sich ein Tentakel oder der Krake auf ein Feld mit Strudel-Marker bewegen, überspringt ihr dieses Feld und bewegt den Tentakel in dieser Angriffslinie somit 2 Felder weiter. Befindet sich der Strudel-Marker in einer Säbelzone, zerstört der Tentakel direkt die Reling oder schlägt ein Loch in das Schiff, falls sich dort keine Reling mehr befindet.

Anschließend kehrt er zurück ins entsprechende ***RIFF*** seiner Angriffslinie.

SOLO-SPIEL

Keine der Landratten möchte sich deiner Piratencrew anschließen? Kein Problem! Probiere das Solo-Spiel!

Suche dir 2 Piraten aus und stelle sie auf das Schiff. Mische deren Aktionskarten zusammen und bilde damit einen Nachziehstapel. Je nachdem welche Karten jeweils ausliegen, kannst du deine entsprechenden Piraten spielen.

Jede Runde darfst du die Spezialfähigkeit des Crewmitglieds nutzen, dessen Karte oben auf dem Nachziehstapel liegt.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

DANKSAGUNGEN

Esteban und Antoine danken ihrer Familie, die mitgeholfen hat, die Testgruppe dieses Spiels zu vergrößern. Alle Charaktere aus Kraken Attack sind frei erfunden. Keine Kraken wurden bei der Entwicklung dieses Spiels verletzt. Das LOKI-Team dankt der Ludres-Schule sowie der Unterstufe der Franco-Hellenic High School in Athen für den großen Einsatz als Tester.

©2020 LOKI - ALL RIGHTS RESERVED

KRAKEN ATTACK!™



Vuestra banda de piratas está explorando los mares en busca de aventuras cuando, de repente, ¡los tentáculos de Bikolor, el terrible kraken, surgen entre las olas y rodean la nave! Rápido, todo el mundo al puente: ¡empuñad sables y pistolas, cargad los cañones! ¡Unid vuestras fuerzas y organizaos para salvar la embarcación!

MATERIAL



Casillas de ***BURBUJAS***
Casillas de cañones
Casillas de pistolas
Casillas de sables
Zona de la nave

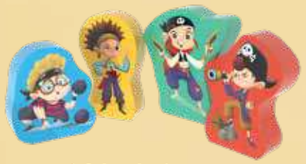
1 tablero de la nave



1 tablero del recorrido del kraken



1 figura de kraken



4 fichas de pirata



8 barandillas



40 cartas de acción



4 cartas de ayuda para jugar



8 tentáculos
(4 morados y 4 rojos)



4 fichas de boquete



3 fichas Kraken Attack



4 fichas de remolino
(para la variante; ved la p.24)



6 dados de kraken
(3 morados y 3 rojos)

PREPARACIÓN





1 ✖ Colocad el tablero de la nave en el centro de la mesa.

2 ✖ Poned las 8 barandillas en el tablero sobre la borda de la nave.

3 ✖ Poned los 8 tentáculos en el mar como se indica en la ilustración (separando bien los dos colores).

4 ✖ Colocad las 4 fichas de boquete boca abajo en el centro de la nave.

5 ✖ Colocad el tablero del recorrido del kraken junto al tablero de la nave. Colocad 4 dados de kraken sobre las casillas indicadas y la figura de kraken sobre la casilla de salida. Los 2 dados restantes se utilizarán desde el principio de la partida.

6 ✖ Colocad las 3 fichas Kraken Attack en la proa de la nave del recorrido del kraken.

7 ✖ Cada jugador elige un pirata y coloca su figura sobre una de las 4 zonas de la nave. Puede haber varios piratas en la misma zona.

8 ✖ Cada jugador debe coger las 10 cartas de acción de su pirata y una carta de ayuda para jugar.

9 ✖ Después tiene que barajar sus 10 cartas de acción y poner 2 de ellas, una junto a otra, boca arriba delante de él. Las 8 cartas restantes se dejan boca abajo en un montón.

OBJETIVO DEL JUEGO

Kraken Attack es un juego cooperativo. Entre todos debéis ahuyentar a Bikolor, el temible kraken, antes de que hunda vuestra nave. Si conseguís colocar las tres fichas Kraken Attack sobre el kraken, ganaréis la partida. Por el contrario, si el kraken abre cuatro boquetes en la nave, ¡habréis perdido!

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Empieza el jugador que imite mejor a un pulpo.

Los jugadores juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Cada turno se compone de dos fases que se juegan en este orden:

1. HAZ AVANZAR LOS TENTÁCULOS
2. JUEGA UNA DE TUS CARTAS DE ACCIÓN

1 HAZ AVANZAR LOS TENTÁCULOS



Para hacer avanzar los tentáculos, tira todos los dados disponibles y mira qué caras salen. (Al principio del juego, solo hay dos dados disponibles).

Las caras corresponden a los diferentes tentáculos situados en el mar del tablero de la nave. Los dados rojos corresponden a los tentáculos rojos y los morados, a los tentáculos morados. Los símbolos de las caras de los dados aparecen en el tablero de la nave en las casillas de ***BURBUJAS***. Los dados te indican qué tentáculo mover.

Cada tentáculo se mueve únicamente en línea recta hacia la nave.

Una vez lanzados los dados, mueve los tentáculos correspondientes una casilla hacia delante en dirección a la nave. Si tiras varios dados del mismo color y te sale varias veces el mismo símbolo, mueve hacia delante el tentáculo correspondiente el número de símbolos obtenidos.



¡ATENCIÓN! Por cada «ojo de kraken» que salga, debéis mover TODOS los tentáculos del color correspondiente una casilla hacia la nave.

***CONSEJO:** mueve los tentáculos color por color, empezando por las casas de **«ojo de kraken»** que hayan salido.*

Si mueves un tentáculo que se encuentra en la casilla de sables, ¡qué desastre, el tentáculo ataca la nave!

Pueden pasar dos cosas:



Hay una barandilla:
¡El tentáculo destruye la barandilla! Retira del tablero la barandilla que corresponda y vuelve a colocar el tentáculo en su casilla de ***BURBUJAS*** en el tablero de la nave.





No hay barandilla: ¡El tentáculo abre un boquete en la nave! Coloca una ficha de boquete boca arriba sobre la nave y devuelve el tentáculo a su casilla de ***BURBUJAS*** en el tablero de la nave.



¡CUIDADO! ¡Cuando haya cuatro boquetes en la nave, habréis perdido la partida!

2 JUEGA UNA DE TUS CARTAS DE ACCIÓN

Después de tirar los dados y mover los tentáculos, ¡es tu turno de atacar!

Delante de ti tienes dos cartas de acción boca arriba. Tienes que elegir una de ellas para hacer retroceder los tentáculos o el kraken.

La carta te mostrará algunos de los símbolos que se explican en la tabla siguiente. Estos símbolos representan acciones; puedes decidir jugarlas en el orden que quieras, pero no estás obligado a realizar todas las acciones de la carta: ⤳

Símbolo	Acción	Efecto
	Desplazarse	Mueve tu pirata a otra zona de la nave, pero ten en cuenta que no puedes desplazarte en diagonal.
	Disparar el cañón	Haz retroceder hasta su casilla de ***BURBUJAS*** un tentáculo que se encuentre en la zona de cañones de tu color.
	Disparar la pistola	Haz retroceder hasta su casilla de ***BURBUJAS*** un tentáculo que se encuentre en la zona de pistolas de tu color.
	Dar una estocada	Haz retroceder hasta su casilla de ***BURBUJAS*** un tentáculo que se encuentre en la zona de sables de tu color.
	Reparar la nave	Vuelve a colocar una barandilla en la zona de la nave en la que te encuentres. Recuerda, ¡los boquetes no se pueden reparar!
	COMODÍN	Efectúa la acción que prefieras de las mencionadas.

Cuando acabes, vuelve a colocar tu carta de acción bajo tu montón. Después, roba otra para tener siempre dos cartas de acción boca arriba delante de ti.



Para poder rechazar un tentáculo, tu pirata debe encontrarse en la zona del tablero de la nave situada frente a su casilla y utilizar la acción que corresponda a la zona en la que se encuentra ese tentáculo.

ACCIÓN ESPECIAL MUECA



Si en la carta de acción elegida hay una mueca, tu pirata le hace una mueca de burla al kraken. Este entra en cólera. **Después** de realizar las acciones de tu carta, debes mover el kraken una casilla en su recorrido. Si llega a una casilla donde hay un dado, cógelo y añádelo a los otros dados para tirarlos durante el resto de la partida.

Cuando el kraken llega a la última casilla de su recorrido, está enfadadísimo. ¡Con la siguiente mueca de burla, llegará al tablero de la nave! Elige entonces uno de los tentáculos del tablero de la nave y sustitúyelo por el kraken.

EL KRAKEN HA LLEGADO AL TABLERO DE LA NAVE

Seguid jugando como se ha explicado antes.

Cuando el kraken está en el tablero de la nave, adopta el color del tentáculo que sustituye y se mueve igual que él: una o varias casillas hacia la nave.

Las muecas de las cartas de acción siguen haciendo avanzar al kraken.

Por lo tanto, el kraken avanza cuando en los dados sale su símbolo (o un *«Ojo de kraken»*) y también cuando alguien juega una carta con una mueca.

Igual que los tentáculos, si el kraken se encuentra en la zona de sables cuando su símbolo sale en un dado, destruye una barandilla o, si no la hay, hace un boquete. A continuación, vuelve a la casilla de ***BURBUJAS*** de su color. Puedes rechazar el kraken de la misma manera que haces retroceder los tentáculos: con acciones.

Si consigues repeler el kraken, coloca una ficha Kraken Attack sobre su figura y después pon la figura en la casilla de ***BURBUJAS*** de su color.

RECUERDA les para ganar la partida, hace falta colocar las tres fichas Kraken Attack sobre la figura del kraken.

¡PIRATAS!

Cada pirata dispone de una habilidad especial. ¡Estas habilidades os pueden servir para deshaceros del kraken!

YOLANDA



Yolanda es rápida e ingeniosa. Puede repetir una de las acciones que se mencionan en su carta (a excepción de la acción especial de mueca).

RICARDO



Ricardo es especialista en cañones. Cuando rechaza un tentáculo o el kraken con una bala de cañón, también puede rechazar todos los demás tentáculos situados en la zona de cañones del mismo lado del tablero de la nave.

SAMUEL



Samuel sabe esconderse del kraken como nadie. Al tirar los dados, puede hacer caso omiso del «ojo de kraken».

ELENA



Elena es tiradora de élite. Cuando utiliza la acción de disparar la *PISTOLA*, puede rechazar cualquier tentáculo situado en una zona de pistolas esté donde esté ella en la nave.



FINAL DE LA PARTIDA

La partida puede terminar de dos maneras distintas:

- Un pirata coloca la tercera ficha Kraken Attack sobre la figura del kraken. El kraken aprende la lección y vuelve a las profundidades del mar. **¡Habéis ganado la partida!**
- En la nave se coloca la cuarta ficha de boquete: ¡Qué desgracia! ¡La nave se hunde y ahora sois náufragos en una isla desierta! **¡Habéis perdido la partida!**

CREDITOS

Autores: Esteban & Antoine Bauza
Jefa de proyecto: Aurélie Raphaël
Ilustrador: Betowers
Diseñadora gráfica: Allison Machepy
Revisores: Alain Wernert, Mathilde Audinet
Modelización 3D: Dominique Breton & PLES
Traductora: Pilar García-Romeu

VARIANTES

Aquí os proponemos algunas variantes para ajustar el juego en función de la experiencia de los jugadores y de vuestros gustos.

PARA LOS MARINEROS MÁS JÓVENES

Para iniciar a los más jóvenes, podéis jugar:

- **Sin los poderes de los piratas** (es la parte del juego más técnica; lo mejor es jugar varias partidas para dominar el juego antes de introducir los poderes).
- **Sin las fichas Kraken Attack** (para alzarse con la victoria basta con rechazar el kraken una sola vez).

PARA PIRATAS EXPERIMENTADOS

Cuando hayáis conseguido ganar varias batallas contra el kraken, podéis intentar aumentar la dificultad del juego. Para ello disponéis de cuatro fichas de remolino.

Para aumentar ligeramente la dificultad, colocad una ficha de remolino donde queráis en una de las casillas del mar del tablero de la nave (excepto en las casillas de burbujas); para aumentarla muchísimo, ¡poned las cuatro fichas!



Regla de los remolinos

Cuando, al avanzar, un tentáculo o el kraken se encuentra con un remolino, salta por encima para avanzar a la casilla siguiente. Si el remolino está en una casilla de sables, el tentáculo destruye la barandilla (o hace un boquete si ya no hay ninguno) y después vuelve a la casilla de burbujas de su color.

PARA JUGADORES SOLITARIOS

¿No hay por ahí ningún compañero valiente que navegue contigo sobre las olas? Que no sea por eso... ¡A Kraken Attack puedes jugar solo!

Elige dos piratas y después mezcla y baraja sus cartas de acción para formar un solo montón. Coloca sus figura sobre la nave. Según las cartas que tengas en la mano, puedes jugar uno u otro de los dos piratas.

En cada turno disfrutas de la habilidad especial del pirata cuya carta se encuentre la primera en el montón.
El resto del juego no varía.

MENSAJE DE LOS AUTORES Y DEL EQUIPO

Esteban y Antoine quieren dar las gracias a sus familiares cercanos, que han engrosado las filas de las personas que han probado esta odisea lúdica. Los personajes de Kraken Attack son ficticios. Durante el desarrollo de este juego no se ha maltratado a ningún kraken.
El equipo de LOKI agradece al colegio de Ludres y la escuela primaria del liceo franco-helénico de Atenas su participación activa en las pruebas y sus opiniones sobre el juego.

©2020 LOKI - ALL RIGHTS RESERVED

KRAKEN ATTACK!™



Tu e la tua ciurma di pirati state solcando i sette mari in cerca di avventure, quando i tentacoli del terribile Kraken compaiono all'improvviso dalle onde per attaccarvi! Presto! Tutti sul ponte! Mano alle sciabole, alle pistole e ai cannoni! Unite le forze e coordinatevi per salvare la nave!

MATERIALI



SPAZIO bolle
Zona cannoni
Zona sciabole
Zona pistole
Zona della nave

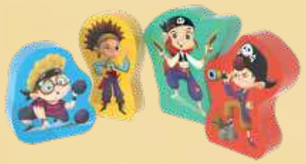
1 Tabellone della nave



1 Percorso del Kraken



1 statuetta del Kraken



4 pedine pirata



8 parapetti della nave



40 carte azione



4 carte aiuto giocatore



8 statuette tentacolo
(4 viola e 4 rosse)



4 gettoni falla



3 gettoni attacco Kraken



4 gettoni vortice
(per la variante per giocatori esperti, vedi a pag. 30)



6 dadi Kraken
(3 viola e 3 rossi)

PREPARAZIONE DEL GIOCO





1 ✖ Posiziona il tabellone della nave al centro del tavolo.

2 ✖ Posiziona gli 8 parapetti della nave lungo tutti i lati della nave.

3 ✖ Posiziona le 8 statuette tentacolo nell'oceano, come mostrato nell'immagine (presta attenzione a separare i due colori).

4 ✖ Posiziona i 4 gettoni falla a faccia in giù al centro della nave.

5 ✖ Posiziona il percorso del Kraken accanto al tabellone della nave e i 4 dadi Kraken nella posizione indicata. La statuetta del Kraken, invece, andrà posizionata alla partenza. Non appena la partita comincia, potrai usare i 2 dadi rimanenti.

6 ✖ Posiziona i 3 gettoni attacco Kraken alla fine del percorso del Kraken, sul punto della barca.

7 ✖ Ogni giocatore sceglie un pirata e posiziona la sua pedina su una delle 4 aree della nave. È possibile posizionare un qualsiasi numero di pirati nella stessa area.

8 ✖ Ogni giocatore prende le 10 carte azione per il pirata che ha scelto e una carta aiuto giocatore.

9 ✖ Mescola le tue 10 carte azione: posizionane 2 a faccia in su davanti a te, e metti le altre 8 accanto a faccia in giù, per formare il tuo mazzo di pesca.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Kraken attack è un gioco cooperativo. Si lavora in squadra, scacciando il terrificante Kraken prima che affondi la nave. Se riuscirai a posizionare 3 gettoni attacco Kraken sul Kraken, vincerai la partita. In ogni caso, se il Kraken riuscirà ad aprire 4 falle nella nave, avrai perso!

FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

Il giocatore che esegue la migliore imitazione di una piovra parte per primo. Poi tutti gli altri giocano il proprio turno proseguendo in senso orario.

Il turno di un giocatore si compone di 2 fasi, nel seguente ordine:

1. MUOVI I TENTACOLI
2. GIOCA UNA CARTA AZIONE

1 MUOVI I TENTACOLI



Per muovere i tentacoli, lancia tutti i dadi disponibili e guarda le facce rivolte verso l'alto. (All'inizio della partita sono disponibili solo 2 dadi).

Le facce sul dado corrispondono ai diversi tentacoli nell'area oceanica del tabellone della nave. I dadi rossi sono per i tentacoli rossi, mentre quelli viola sono per i tentacoli viola.

I simboli sui lati dei dadi vanno posizionati sul lato del tabellone della nave nello spazio ***BOLLE***. Indicano quale tentacolo muovere.

Ogni tentacolo si muove solo nella propria corsia, in linea retta verso la nave.

Dopo aver tirato i dadi, muovi i tentacoli corrispondenti di uno spazio più vicino alla nave. Lo stesso tentacolo può muoversi di più di uno spazio nel giro di un turno, se tiri più dadi dello stesso colore.



ATTENZIONE! Per ogni "Occhio del Kraken", muovi TUTTI i tentacoli del colore corrispondente di uno spazio più vicino alla nave.

***CONSIGLIO:** muovi i tentacoli colore per colore, cominciando da qualsiasi simbolo **"Occhio del Kraken"** sia uscito.*

Se un tentacolo che si trova già nella zona sciabole dovesse muoversi... sarà un disastro! Attacca la nave!

Ci sono 2 situazioni possibili:



È presente un parapetto della nave:
Il tentacolo distrugge il parapetto! Rimuovi il parapetto corrispondente dal tabellone e sposta il tentacolo di nuovo nel suo spazio ***BOLLE*** sul tabellone della nave.





Non è presente un parapetto della nave:
Il tentacolo apre una falla nella nave! Posiziona il gettone falla a faccia in su sulla nave e sposta il tentacolo di nuovo nel suo spazio ***BOLLE*** sul tabellone della nave.



ATTENZIONE! Quando viene posizionato il quarto gettone sulla nave, hai perso!

2 GIOCA UNA CARTA AZIONE

Dopo aver tirato i dadi e aver mosso i tentacoli, sarà il tuo turno di attaccare!

Hai 2 carte azione girate a faccia in su davanti a te. Dovrai sceglierne una per aiutarti a respingere i tentacoli.

Su ognuna delle carte azione troverai alcuni dei simboli illustrati nella tabella qui sotto. Questi simboli rappresentano azioni diverse, puoi scegliere di eseguirle nell'ordine che desideri. Non devi necessariamente eseguire tutte le azioni sulla tua carta: ⇝

Simbolo	Azione	Effetto
	Muovi	Sposta il tuo pirata verso una delle aree adiacenti sulla nave. Non puoi muoverti in diagonale.
	Spara una cannonata	Respingi un tentacolo che si trova nella zona cannoni di una delle corsie di nuovo nel suo spazio ***BOLLE***.
	Spara un colpo di pistola	Respingi un tentacolo che si trova nella zona pistole di una delle corsie di nuovo nel suo spazio ***BOLLE***.
	Attacca con la sciabola	Respingi un tentacolo che si trova nella zona sciabole di una delle corsie di nuovo nel suo spazio ***BOLLE***.
	Ripara la nave	Rimpiazza un parapetto distrutto nell'area della nave in cui ti trovi. Ricorda che è impossibile riparare una falla!
	JOLLY	Esegui un'azione qualsiasi tra quelle elencate sopra.

Dopo aver giocato la tua carta azione, riposizionala in fondo al mazzo di pesca e poi pescane un'altra in modo da avere sempre 2 carte azione rivolte a faccia in su davanti a te.



Per poter respingere un tentacolo, il tuo pirata deve trovarsi nell'area della nave che guarda verso la corsia dove si trova il tentacolo. In più, dovrai usare l'azione corretta in base alla lontananza del tentacolo dalla nave (la zona in cui si trova).

AZIONE SPECIALE SMORFIA DIVERTENTE



Se c'è una smorfia divertente sulla carta azione che hai scelto, il tuo pirata fa una boccaccia buffa al Kraken! E questo lo fa arrabbiare tantissimo! **Dopo** aver completato tutte le azioni sulla tua carta, dovrai muovere il Kraken di una casella avanti lungo il suo percorso. Se arriva in una casella dov'è presente un dado, prendi il dado e aggiungilo agli altri dadi disponibili per il resto della partita.

Quando il Kraken arriva nell'ultima casella del suo percorso, sarà molto, molto arrabbiato! La prossima smorfia divertente catapulta il Kraken sul tabellone della nave! Scegli uno dei tentacoli sul tabellone della nave e sostituiscilo con il Kraken.

IL KRAKEN È SUL TABELLONE DELLA NAVE!



Continua a giocare come illustrato nelle regole precedenti. Quando il Kraken si trova sul tabellone della nave, si sposta esattamente come il tentacolo del quale ha preso il posto: una o più caselle in avanti in direzione della nave.

Le smorfie divertenti sulle carte azione continuano a far spostare il Kraken.

Il Kraken si sposta quando il suo simbolo (o un *"Occhio del Kraken"*) appare su un dado e quando un giocatore gioca una carta azione con una smorfia divertente sopra.

Esattamente come per i tentacoli, se il Kraken si trova nella zona sciabole quando il suo simbolo appare su un dado, distrugge un parapetto della nave o, in assenza di parapetto, apre una falla nella nave. Poi torna allo spazio ***BOLLE*** nella sua corsia.

Puoi respingere il Kraken esattamente come un tentacolo: usando le tue azioni! Se riesci a respingere il Kraken, posiziona un gettone attacco Kraken sulla sua figurina e poi posiziona il Kraken sullo spazio ***BOLLE*** della sua corsia.

RICORDA Per vincere la partita devi posizionare 3 gettoni attacco Kraken sulla statuetta del Kraken.

PIRATI!

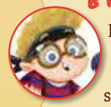
Ogni pirata ha un'abilità speciale unica. Queste abilità possono aiutarti a sconfiggere il Kraken!

ASTRID



Astrid è veloce e piena di risorse. Può eseguire una delle azioni sulla sua carta azione due volte, a eccezione dell'azione speciale smorfia divertente.

BILLY



Billy è uno specialista dei cannoni. Quando respinge un tentacolo o il Kraken sparando un colpo di cannone, può anche respingere tutti gli altri tentacoli nella zona cannoni dallo stesso lato del tabellone.

SAMUEL



Samuel sa come nascondersi dal Kraken meglio di chiunque altro. Può ignorare tutti i simboli "Occhio del Kraken" che ottiene quando tira i dadi.

ELENA



Elena è una grande pistolera. Quando usa l'azione spara un colpo di ***PISTOLA***, può respingere qualsiasi tentacolo nella zona pistole, a prescindere dal punto della nave in cui lei si trova.



FINE DELLA PARTITA

La partita può finire in uno dei due seguenti modi:

- Un pirata posiziona il terzo gettone attacco Kraken sulla statuetta del Kraken. Il Kraken ha imparato la lezione e scappa nelle profondità dell'oceano. **Vinci immediatamente la partita!**

- Il quarto gettone falla viene posizionato sulla nave. Disastro! La nave affonda e naufragate tutti su un'isola deserta! **Perdi immediatamente la partita.**

RICONOSCIMENTI

Autori: Esteban e Antoine Bauza
Leader del progetto: Aurélie Raphaël
Illustrazioni: Betowers
Graphic Designer: Allison Machepy
Copy Editors: Alain Wernert, Mathilde Audinet
Designer 3D: Dominique Breton e PLES
Traduttori: Wabbit Translations

VARIANTI

Ti suggeriamo alcune varianti in modo da modificare il gioco per i diversi tipi di giocatori, in base all'esperienza di gioco che desideri.

PER I GIOCATORI MOLTO GIOVANI

Per aiutare i più giovani a imparare a giocare, puoi:

- **Giocare senza i poteri speciali dei pirati** (i poteri dei pirati sono la parte più complicata del gioco e fare prima qualche partita senza utilizzarli potrebbe essere un buon modo per imparare e padroneggiare il gioco).

- **Giocare senza i gettoni attacco Kraken** (respingere il Kraken una volta sola è sufficiente per vincere).

PER I GIOCATORI PIÙ ESPERTI

Dopo aver sconfitto il Kraken qualche volta, puoi provare un livello maggiore di difficoltà utilizzando i gettoni vortice. Per aumentare un po' la difficoltà, posiziona 1 gettone vortice dove vuoi in uno degli spazi oceano sul tabellone della nave (a eccezione degli spazi ***BOLLE***).

Per aumentare ulteriormente la difficoltà, posiziona tutti e 4 i gettoni sul tabellone!



Quando un tentacolo o il Kraken incontra un vortice mentre avanza, supera il vortice con un salto fino allo spazio successivo sulla stessa corsia. Se il vortice si trova nello spazio ***SCIABOLE***, il tentacolo distrugge il parapetto della nave o crea una falla nel caso in cui il parapetto non fosse presente, poi torna nello spazio ***BOLLE*** della sua corsia

PER GIOCATORE SINGOLO

Non hai nessun compagno coraggioso disposto a unirsi alla tua ciurma?
Non c'è problema! Puoi giocare a Kraken attack per conto tuo!

Scegli due pirati e mescola le loro carte azione per formare un singolo mazzo di pesca. Posiziona le loro pedine sulla nave. A seconda delle carte azione che avrai, rivolte verso l'alto, potrai giocare con l'uno o l'altro pirata.

A ogni turno puoi sfruttare l'abilità speciale del pirata la cui carta si trova in cima al mazzo di pesca. Le altre regole restano invariate.

QUALCHE PAROLA DA PARTE DEGLI AUTORI E DEL TEAM

Esteban e Antoine vorrebbero ringraziare la loro famiglia per aver partecipato ai test di gioco di questa meravigliosa odissea. I personaggi di Kraken attack appartengono al mondo della fantasia. Nessun Kraken è stato maltrattato durante lo sviluppo del gioco.
L'intero team di LOKI desidera ringraziare la scuola di Ludres e la sezione primaria della sezione franco-ellenica della scuola superiore di Atene per l'attiva partecipazione nel processo di test di gioco e per le opinioni che hanno fornito in proposito.

©2020 LOKI - ALL RIGHTS RESERVED

KRAKEN ATTACK!™



Je piratenbende schuimt de zeven zeeën af in een zoektocht naar avontuur. Plots schieten de Tentakels van de verschrikkelijke Kraken Tootone uit de golven. Je schip wordt aangevallen! Snel, alle hens aan dek! Grijp je sabels, pistolen en kanonnen! Werk samen door jullie acties op elkaar af te stemmen, en red het Schip!

SPELMATERIAAL



Kanonzone *Sabelzone*

*BUBBEL*velden

Pistoolzone *Schipgebied*

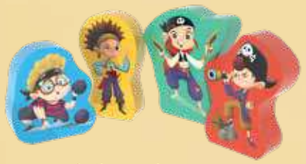
1 Schipbord



1 Krakenspoorbord



1 miniatuur van de Kraken



4 Piratenpionnen



8 Relingen van het Schip



40 Actiekaarten



4 Spelershulpkaarten



8 miniaturen van Tentakels
(4 paarse en 4 rode)



4 Gatenfiches



3 Aanvalsfiches van de Kraken



4 Draaikolkfiches
(voor de expertvariant, zie p. 36)



6 dobbelstenen van de Kraken
(3 paarse en 3 rode)

VOORBEREIDING







1 ✖ Leg het Schipbord in het midden van de tafel.

2 ✖ Plaats de 8 Relingen rondom de zijden van het Schip.

3 ✖ Leg de 8 Tentakels in de oceaan zoals op de afbeelding (let erop dat de twee kleuren gescheiden zijn).

4 ✖ Leg de 4 Gatenfiches gedekt neer in het midden van het Schip.

5 ✖ Leg het Krakenspoor naast het Schipbord en 4 dobbelstenen van de Kraken op de aangegeven velden. Plaats de Kraken-miniatuur op het startveld. De 2 resterende dobbelstenen gebruik je bij de start van het spel.

6 ✖ Leg de 3 Aanvalsfiches op het schipveld aan het einde van het Krakenspoor.

7 ✖ De spelers kiezen elk een Piraat en leggen hun pion op een van de 4 zones van het Schip. Er mogen meerdere Piraten op eenzelfde zone staan.

8 ✖ De spelers nemen elk de 10 Actiekaarten van hun gekozen Piraat en een Spelershulpkaart.

9 ✖ Schud je 10 Actiekaarten: leg er 2 open voor je neer en leg je 8 resterende kaarten ernaast in een gedekte trekstapel.

DOEL VAN HET SPEL

Kraken Attack is een coöperatief spel. Jullie moeten als team de gevreesde Kraken Tootone verjagen voordat hij het Schip doet zinken. Als jullie erin slagen om 3 Aanvalsfiches op de Kraken te leggen, dan winnen jullie het spel. Als de Kraken echter 4 gaten in het Schip boort, verliezen jullie!

SPELVERLOOP

De speler die het best een octopus kan nadoen, mag beginnen.
De spelers voeren na elkaar en met de klok mee hun beurten uit.

Je beurt bestaat uit 2 fases die je in een vaste volgorde moet uitvoeren:

1. TENTAKELS VERPLAATSEN
2. ACTIEKAART SPELEN

1 TENTAKELS VERPLAATSEN



Dobbel alle beschikbare stenen (bij de start van het spel zijn dit er slechts 2).

De zijdes van de stenen komen overeen met de Tentakels in de oceaan op het Schipbord.

De rode stenen verplaatsen de rode Tentakels en de paarse stenen de paarse. De symbolen op de dobbelstenen staan ook op de ***BUBBEL***velden van het Schipbord.

Zo kun je zien welke Tentakel je moet verplaatsen. Tentakels bewegen steeds in hun eigen rij en in een rechte lijn naar het Schip.

Verplaats de overeenkomstige Tentakels één veld dichter naar het Schip. Als je meerdere stenen van dezelfde kleur dobbelt, kan het gebeuren dat je dezelfde Tentakel meerdere malen moet verplaatsen.



LET OP! Voor elk "Oog van de Kraken" dat je dobbelt, moet je ALLE Tentakels van de overeenkomstige kleur een vak dichter naar het Schip verplaatsen.

***TIP :** verplaats de Tentakels kleur per kleur, te beginnen met de "Oog van de Kraken"-symbolen.*

Als je een Tentakel moet verplaatsen die zich al in de Sabelzone bevindt, dan valt die het Schip aan!

Er zijn 2 mogelijke situaties:



Er staat een Reling: de Tentakel vernietigt hem! Neem de Reling van het bord en zet de Tentakel weer op zijn ***BUBBEL***veld.



Er is geen Reling: de Tentakel boort een gat in het Schip! Leg een Gatenfiche op de getroffen plek en zet de Tentakel weer op zijn ***BUBBEL***veld.

LET OP! Als het 4e Gatenfiche op het Schip komt te liggen, dan verliezen jullie het spel!

2 ACTIEKAART SPELEN

Na het dobbelen en de verplaatsing van de Tentakels is het aan jullie om aan te vallen!

Er liggen 2 Actiekaarten open voor je op tafel. Kies er eentje om de Tentakels mee terug te dringen.

Op elke Actiekaart staan symbolen, die in de tabel op de volgende pagina beschreven staan. Deze symbolen vertegenwoordigen verschillende acties die je in een volgorde naar keuze mag uitvoeren. Je hoeft niet alle acties op je kaart uit te voeren: ⇝

Symbool	Actie	Effect
	Beweging	Verplaats je Piraat naar een aangrenzend Schipgebied. Je mag niet diagonaal bewegen.
	Kanonschot	Dring een Tentakel in een Kanonzone waar je naast staat terug naar zijn ***BUBBEL***veld.
	Pistoolschot	Dring een Tentakel in een Pistoolzone waar je naast staat terug naar zijn ***BUBBEL***veld.
	Sabelstoot	Dring een Tentakel in een Sabelzone waar je naast staat terug naar zijn ***BUBBEL***veld.
	Reparatie	Zet een vernietigde Reling terug op het Schipgebied waar je pion staat. Het is niet mogelijk om een Gat te repareren!
	JOKER	Voer één van bovenstaande acties naar keuze uit.

Zodra je een Actiekaart hebt gespeeld, stop je deze onder je trekstapel. Trek een nieuwe kaart zodat je altijd 2 Actiekaarten voor je hebt liggen.



Om een Tentakel terug te kunnen dringen, moet je Piraat in het Schipgebied in de rij van de Tentakel staan. Bovendien moet je de correcte actie uitvoeren, afhankelijk van de afstand van de Tentakel tot het Schip (let op de zones).

SPECIALE ACTIE GEKKE BEKKEN



Als er een Gekke Bek op de gekozen Actiekaart staat, dan trekt je Piraat een gekke bek naar de Kraken! Die wordt daar erg kwaad van! Zodra je alle acties op je kaart hebt uitgevoerd, moet je de Kraken één veld vooruit schuiven op het Krakenspoor. Eindigt hij daardoor op een veld met een dobbelsteen, neem dan de steen en voeg hem toe aan de beschikbare dobbelstenen.

Als de Kraken het laatste veld op het Spoor bereikt, dan wordt hij razend! De volgende Gekke Bek zorgt ervoor dat de Kraken zelf op het Schipbord verschijnt! Vervang een van de Tentakels op het Schipbord door de Kraken.

DE KRAKEN STAAT OP HET SCHIPBORD!



Het spel gaat verder volgens de normale regels.

Draai je spelershulpkaart om (2/2). Als de Kraken op het Schipbord staat, verplaats je hem op dezelfde manier als de Tentakel die hij verving: één of meer velden richting het Schip.

Gekke Bekken op Actiekaarten zorgen er nog steeds voor dat de Kraken beweegt.

De Kraken beweegt als iemand het Kraken-symbool (of een *"Oog van de Kraken"*) dobbelt, en als iemand een Actiekaart met een Gekke Bek speelt.

Net als een Tentakel vernietigt de Kraken een Reling of boort hij een Gat in het Schip als hij zich in de Sabelzone bevindt wanneer iemand zijn symbool dobbelt. Zet hem daarna terug op het ***BUBBEL***veld in zijn rij.

Net als een Tentakel kun je met behulp van je acties de Kraken terugdringen! Als je hierin slaagt, leg dan een Aanvalsfiche op de Kraken en zet hem terug op het ***BUBBEL***veld in zijn rij.

ONTHOUD Jullie winnen het spel als er 3 Aanvalsfiches op de Kraken liggen.

PIRATEN!

Elke Piraat heeft een eigenschap die je kan helpen om de Kraken te verslaan!

ASTRID



Astrid is snel en vindingrijk. Ze mag één van de acties op haar Actiekaart tweemaal uitvoeren (behalve de speciale actie van de Gekke Bek).

BILLY



Billy is een expert als het op Kanonnen aankomt. Als hij met een Kanonschot een Tentakel of de Kraken terugdringt, dan mag hij ook alle andere Tentakels terugdringen in de Kanonzone aan dezelfde kant van het bord.

SAMUEL



Samuel weet zich als geen ander te verstoppen voor de Kraken. Hij mag "Oog van de Kraken"-symbolen die hij dobbelt gewoon negeren.

HELENA



Helena schiet op scherp met haar Pistool. Als ze de actie *PISTOOL* gebruikt, mag ze een Tentakel naar keuze in een Pistoolzone terugdringen, ongeacht haar positie op het Schip.



Einde van het spel

Het spel kan eindigen op één van de volgende twee manieren:

- Een Piraat legt een 3e Aanvalsfiche op de Kraken. Die heeft zijn lesje geleerd en trekt zich terug naar de diepten van de oceaan. **Jullie winnen het spel onmiddellijk!**
- Het vierde Gatenfiche wordt op het Schip gelegd. O nee! Het Schip zinkt en jullie moeten schuilen op een onbewoond eiland! **Jullie verliezen het spel onmiddellijk.**

Het team

Spelontwerp: Esteban & Antoine Bauza
Projectleiding: Aurélie Raphaël
Illustraties: Betowers
Grafisch Ontwerp: Allison Machepy
Copy Editing: Alain Wernert, Mathilde Audinet
3D Ontwerp: Dominique Breton & PLES
Nederlandse Vertaling: Jo Lefebure (Board Game Circus)

Varianten

Afhankelijk van de ervaring die je zoekt, stellen we een aantal varianten voor die geschikt zijn voor verschillende soorten spelers.

Erg jonge spelers

Om erg jonge spelers te helpen het spel te leren, kun je:

- **Zonder de speciale eigenschappen van de Piraten spelen.** Dit is het lastigste onderdeel van het spel. Speel eerst een paar keer zonder deze eigenschappen om het spel onder de knie te krijgen.
- **Zonder de Aanvalsfiches spelen.** De Kraken één keer terugdringen volstaat om het spel te winnen.

Ervaren spelers

Als je de Kraken al een paar keer hebt verslagen, kun je de moeilijkheidsgraad opkrikken door de Draaikolkfiches te gebruiken. Maak het spel iets moeilijker door een Draaikolkfiche op 1 van de oceaanvelden van het Schipbord te leggen (niet op de ***BUBBEL***velden).



Maak het spel een stuk moeilijker door alle 4 de fiches op het bord te leggen!

Als een Tentakel of de Kraken vooruit beweegt en hierdoor een Draaikolk raakt, beweegt hij een extra veld vooruit. Als de Draaikolk op een ***SABELVELD*** ligt, dan vernietigt de Tentakel de Reling of boort hij een Gat in het Schip. Zet hem daarna weer op het ***BUBBEL***veld in zijn rij.

Het spel solo spelen

Vind je geen dappere metgezellen om mee op avontuur te gaan? Geen probleem! Je kunt Kraken Attack ook solo spelen!

Kies twee Piraten en schud hun Actiekaarten samen tot één trekstapel. Zet hun pionnen op het Schip. Afhankelijk van je openliggende Actiekaarten mag je voor de ene of de andere Piraat spelen.

Elke beurt kun je de speciale eigenschap gebruiken van de Piraat waarvan de kaart bovenop de trekstapel ligt. Voor het overige blijven de spelregels hetzelfde.

Dankwoord van de ontwerpers en het team

Esteban en Antoine willen graag hun families bedanken, die bijgedragen hebben aan de speltests. De personages in Kraken Attack zijn volledig fictief. Er is geen Kraken gewond geraakt tijdens de ontwikkeling van dit spel.
Het hele team van LOKI wil graag de school van Ludres en de eerste graad van de middelbare school van Franco-Hellenic in Athene bedanken voor hun actieve deelname aan de speltests en voor hun feedback over het spel.

©2020 LOKI - ALL RIGHTS RESERVED