

SPELMATERIAAL



+ 1 Krakenspoorbord

1 Schipbord



..... Kanonzone

..... Sabelzone

..... Pistoolzone

..... Schipgebied



1 miniatuur van de Kraken



4 Piratenpionnen



8 Relingen van het Schip



40 Actiekaarten



4 Spelershulpkaarten



8 miniatures 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 VERPLAATSSEN

2 ACTIEKAART SPELEN

1 TENTAKELS VERPLAATSSEN



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 dichterbij 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 één veld dichterbij 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.

→ 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.



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.

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 Machepey

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 oceaenvelden van het Schipbord te leggen (niet op de BUBBELvelden).

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 - 2021 LOKI - ALL RIGHTS RESERVED