

Kraken Attack – Kraken támadás

Kalóz legénységed a hét tengeren hajózik, kalandot keresve, amikor a szörnyű Kraken Tootone csápjai hirtelen előtörnek a hullámokból, hogy megtámadják hajódat! Gyorsan! Mindenki a fedélzetre! Ragadjatok kardot, pisztolyt és készítsétek az ágyúkat! Egyesítsétek erőiteket és dolgozzatok együtt hajótok megmentése érdekében!

A játék tartalma:

- 1 hajótábla (*Ne felejtse, hogy a Hajózóna 2 sornyi mezőt takar egyidejűleg. Ez akkor hasznos, ha csápokat lök vissza, javít a korláton vagy mozog a hajón.)
- 1 Kraken nyomkövető tábla
- 1 Kraken figura
- 4 kalóz játékos bábu
- 8 hajókorlát
- 40 akciókártya + 4 segélykártya
- 8 csáp figura (4 lila, 4 piros)
- 4 lyuk jelző zseton
- 3 kraken támadásjelző
- 4 örvény jelző (a tapasztaltabb játékosoknak)
- 6 Kraken dobókocka (3 lila, 3 piros)

**(Lásd a képeket az eredeti szabálykönyvben!)*

A játék előkészítése:

1. Rakd a hajótáblát az asztal közepére.
2. Tedd a 8 hajókorlátot a táblára a hajó szélei köré.
3. Helyezd el a 8 csáp figurát az óceánba, az ábrán látható módon (ügyelj a két szín szétválasztására).
4. Kerüljön a 4 lyuk jelző zseton képpel lefelé a hajó közepére.
5. Tedd a Kraken nyomkövető táblát a Hajótábla elé és 4 Kraken dobókockát a jelzett mezőkre; a Kraken figurát pedig a kiindulási helyre. A megmaradt 2 kockát a játék kezdetétől fogod használni.
6. Tedd a 3 Kraken támadásjelzőt a Kraken nyomkövető tábla oldalára, a hajó orrára.
7. Minden játékos válasszon egy kalózt, majd rakja le azt a hajó egyik területére. Ugyanazon a területen tetszőleges számú kalóz helyezhető el.
8. Minden játékos elveszi a választott kalózhoz tartozó 10 akciókártyát és egy segélykártyát, amelyet „1/2” oldalával felfelé helyez el.
9. Keverd meg a 10 akciókártyádat: tegyél 2-t képpel felfelé magad elé, a másik 8-at pedig tedd melléjük képpel lefelé, így alakítva ki a húzópaklidat.

A játék lényege:

A Kraken támadás egy kooperatív játék. Csapatként dolgozva úzd el a félelmetes Kraken Tootone-t, mielőtt elsüllyeszti a hajódat. Ha sikerül 3 Kraken támadásjelzőt a Krakenre helyezni, akkor nyertek. Ha azonban a Kraken 4 lyukat tör a hajótokon, akkor veszítetek!

A játék menete:

Az a játékos kezd, aki legjobban tud utánozni egy polipot. Utána minden játékos az óramutató járásával megegyező irányban kerül sorra.

Egy játékos köre 2 fázisból áll a következő sorrendben:

1. A csápok mozgatása
2. Egy akciókártya kijátszása

#1 | A csápok mozgatása

A csápok mozgatásához dobj az összes rendelkezésre álló kockával. (A játék elején csak 2 dobókocka áll rendelkezésre).

A piros kocka piros csápokat mozgat, a lila pedig lilákat.

A kockák lapjain lévő szimbólumok megegyeznek a Hajótábla oldalain lévő szimbólumokkal. Ezek mutatják melyik csápot kell mozgatni. Például a "csillag" ábra a piros kockán mozgatja a piros csápot a "csillag" sorban. Minden csáp csak a saját sorában mozog egyenes vonalban a Hajó felé.

Az üres oldala a kockának egyetlen csápot sem mozdít el, a kraken szemet pedig később magyarázzuk el.

Miután dobtál a kockával, mozdítsd a megfelelő csápokat egy mezővel közelebb a hajóhoz. Ugyanaz a csáp egynél több mezőt is mozgathat egy körben (ha ugyanazt a szimbólumot több azonos színű kockával is kidobod).

LÉGY ÓVATOS! Minden feldobott „Kraken szeme” után mozgatnod kell a megfelelő szín **ÖSSZES** csápját egy mezővel a hajó felé.

TIPP: Mozgasd a csápokat színek szerint csoportosítva, kezdve minden "Kraken szeme" szimbólummal. Az üres oldalak nem mozgathatják meg a csápokat.

Ha egy csáp, ami már a kard zónában van, aktiválódik...katasztrófa! Rögtön támadja a Hajót!

Két lehetőség van:

- Ha van hajókorlát:

A csáp tönkreteszi a korlátot! Távolítsd el a megfelelő hajókorlátot a tábláról, és tedd vissza a csápot a hajótábla szélére.

- Ha nincs hajókorlát:

A csáp lyukat üt a hajón! Helyezz egy lyuk jelzőt képpel felfelé a csónakterületre, és tedd vissza a csápot a hajótábla szélére.

Több lyukjelző is elhelyezhető ugyanarra a csónakterületre.







LÉGY ÓVATOS! Ha a 4. lyukjelzőt a hajóra helyezik, az összes játékos veszít!

#2 | Egy akciókártya kijátszása

Miután dobtál a kockával, és a csápokat elmozdítottad, itt az ideje, hogy támadj!

Ki kell választanod az előtted lévő, képpel felfelé fordított akciókártyák egyikét, hogy segíts a csápok visszaszorításában.

Mindegyik akciókártyán több szimbólumot találsz, amelyeket az alábbi táblázat ismertet. Ezek a szimbólumok különböző műveleteket jelölnek, és tetszőleges sorrendben végezheted el őket. Nem kell minden műveletet végrehajtani a kártyán!

	Mozgás	Vidd a kalózkodat a hajó egyik szomszédos területére. Nem mozoghat átlósan.
	Ágyúzás	Tolj vissza egy csápot az egyik sorod ágyúzóójából a tábla szélére.
	Pisztoly lövés	Tolj vissza egy csápot az egyik sorod pisztolyójából a tábla szélére.
	Kardrántás	Tolj vissza egy csápot az egyik sorod kardzójából a tábla szélére.
	Hajójavítás	Karaktereddel építs újjá egy megsemmisült hajókorlátot. Ne feledd, hogy egy lyukat nem lehet megjavítani!
	Joker	Hajtsd végre a fent felsorolt műveletek bármelyikét.

Miután kijátszottad az akciókártyádat, tedd vissza a húzópaklid aljára, majd húzz még egyet, hogy mindig legyen előtted 2 akciókártya képpel felfelé.



Ahhoz, hogy vissza tudjunk lökni egy csápot, a kalóznak a hajzóna szélén kell lennie, és ugyanabban a sorban kell állnia, mint a Kraken csápjá. Ráadásul a helyes akciót kell használnod attól függően, hogy milyen messze van a csáp a hajótól (ágyú, pisztoly vagy kardzóna).

KÜLÖNLEGES AKCIÓ – „Vices Arc”

Ha a kiválasztott akciókártyán van Vices Arc, Kalózkod szuper buta arcot vág a Krakennek! Ez nagyon feldühíti őt! Miután végrehajtottad a kártyádon lévő összes műveletet, egy hellyel előre kell mozgatnod a Krakent a Kraken nyomkövető pályán. Ha olyan helyre érkezik, ahol egy kocka van, vedd fel azt, és add hozzá a többi dobandó kockához a játék hátralévő részében.

Amikor a Kraken eléri az utolsó helyet a pályáján, már nagyon mérges! A következő Vices Arc hatására a Kraken megjelenik a hajótáblán! Válassz egyet a csápok közül a táblán, és cseréld ki a Krakenre.

A KRAKEN A FEDÉLZETEN VAN!

Fordítsd a segélykártyádat a „2/2” oldalra, és folytasd a játékot a fenti szabályok szerint.

A Kraken felveszi a lecserélt csáp színét, szimbólumát és a szerepét is.

A vices arc továbbra is mozgásra készíti a Krakent. A Kraken mozog, ha a szimbóluma (vagy a Kraken szeme) megjelenik a színekockáján, valamint amikor a játékos kijátszik egy Vices Arcú akciókártyát.

Csakúgy, mint a csáp, ha a Kraken a kardzónában van, amikor szimbóluma megjelenik egy kockán, elpusztít egy hajókorlátot, vagy ha nincs korlát, lyukat tör a hajón. Ezután visszatér a tábla szélére és marad a sorában. A Krakent ugyanúgy tolhatod vissza, mint egy csápot; akciókártya segítségével!

Ha sikerül visszatolni a Krakent, helyezz egy Kraken támadásjelzőt a figurájára, majd helyezd a Kraken-t a tábla szélére, ugyanabban a sorban.

EMLÉKEZTETŐ

A játék megnyeréséhez 3 Kraken támadásjelzőt kell ráhelyezned a Kraken figurára.

A kalózok:

Minden kalóznak van egy különleges képessége. Ezek a képességek segíthetnek legyőzni a Krakent!

ASTRID

Astrid gyors és találékony. Kétszer hajthatja végre az akciókártyáján szereplő műveletek egyikét (kivéve a Vicces Arc speciális akciót).

BILLY

Billy ágyúspecialista. Amikor egy csápot vagy a Krakent visszalöki egy ágyú elsütésével, az összes többi csápot is visszatolja az ágyúzónában a tábla ugyanazon oldalán.

SAMUEL

Samuel mindenkinél jobban tudja, hogyan kell elrejtőzni a Kraken elől. Figyelmen kívül hagyhatja az „Eye of the Kraken” szimbólumokat, amelyeket a kockadobáskor kap.

ELENA

Elena remekül lő pisztollyal. Amikor a „Pisztoly lövés” akciót használja, bármelyik csápot vagy krakent visszatolhatja egy pisztolyzónából, függetlenül attól, hogy hol van a hajón.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a következő két mód valamelyikével érhet véget:

- Egy kalóz ráhelyezi a harmadik Kraken támadásjelzőt a Kraken figurára. A Kraken megtanulta a leckéjét és visszatér az óceán mélyére. Azonnal megnyeritek a játékot!
- A negyedik lyuk jelző a hajóra került. Katasztrófa! A hajótok elsüllyed, és egy lakatlan szigeten találjátok magatokat! Azonnal elveszítettétek a játékot.

VÁLTOZATOK

Íme néhány javasolt változat a játék megváltoztatásához a különböző típusú játékosok számára, a kívánt játékelménytől függően.

- Nagyon fiatal játékosoknak:

- Játsszatok a kalózok különleges képességei nélkül (ez a játék legbonyolultabb része, és néhányszor nélkülük játszani jó módja annak, hogy megtanulj és elsajátítsd a játékot).

- Játssz a Kraken támadásjelzők nélkül (a Kraken egyszeri visszalökése elegendő a győzelemhez).

- Tapasztaltabb játékosoknak:

Miután néhányszor legyőzted a Krakent, az Örvény jelzők használatával magasabb nehézségi szintet is kipróbálhatsz. A nehézségek növelése érdekében helyezz el 1 Örvény jelzőt bárhol, ahol csak akarsz, a hajótábla egyik óceáni mezőjére (kivéve a szélére).

Sokkal több nehézséghez tedd mind a 4 jelzőt a táblára!

Az Örvény segít a csápoknak és a Krakennek azáltal, hogy gyorsabban a Hajó felé löki őket!

Amikor egy csáp (vagy a Kraken) előrehaladása közben belefut egy Örvénybe, átugrik azon és a következő mezőre érkeznek, ugyanabban a sávban. Ha az Örvény egy kardzónás mezőn van, a csáp elpusztítja a Hajókorlátot, vagy lyukat tör a hajón (ha nincs korlát), majd visszatér a sávjának szélére.

- Szóló játékosoknak

Nincsenek bátor társak, akik most csatlakoznának a csapathoz? Nincs baj! A Kraken Támadást egyedül is játszhatod!

Válassz két kalózt, és tedd a bábukat a csónak területére. Keverd össze az akciókártyáikat, hogy képpel lefelé egyetlen húzópaklit alkoss, és tegyél le 2 kártyát képpel felfelé.

Minden körben használhatod annak a Kalóznak a különleges képességét, akinek a kártyaképe a húzópakli tetején van. A többi szabály változatlan marad.

Nagyon jó játékot kíván az Okosjáték csapata! 😊

**(Lásd a képeket az eredeti szabálykönyvben!)*