


KRAKEN ZUŘÍ!



Vaše pirátská posádka
vyplouvá na sedmero moří
za dobrodružstvím, když tu se
mezi vlnami vymrští chapadla
Krakena a zaútočí na loď.
Rychle! Všichni na palubu! Chopte
se šavlí a pistolí, nabijte kanóny!
Spojte své síly a slad'te svůj
postup, ať se vám podaří
loď zachránit!

HERNÍ KOMPONENTY



+ 1 deska pro sledování Krakena



BUBLINOVÝ prostor

..... Kanónová zóna Šavlová zóna

..... Pistolová zóna Oblast lodi*

1 herní plán s lodí

*Všimněte si, že každá z oblastí lodi pokrývá zároveň dvě řady **BUBLIN**. To se hodí, když posouváte chapadlo, opravujete zábradlí na palubě nebo se pohybujete.



1 figurka Krakena



4 figurky pirátů



8 dílů lodního zábradlí



40 akčních karet



4 karty nápovědy



8 figurek chapadel
(4 fialové a 4 červené)



4 žetony s dírou



3 žetony útoku
na Krakena



4 žetony víru
(používají se ve variantě pro
pokročilejší hráče, viz str. 6)



6 kostek Krakena
(3 fialové a 3 červené)

PŘÍPRAVA HRY



- 1 ✘ Položte **herní plán s lodí** doprostřed stolu.
- 2 ✘ Na herní plán podél okrajů lodí rozložte **všechny díly lodního zábradlí**.
- 3 ✘ Na herní plán rozložte 8 **figurek chapadel** tak, jak to vidíte na obrázku (dbejte na to, abyste správně oddělili barvy).
- 4 ✘ Doprostřed lodí položte lícem dolů 4 **žetony s dírou**.
- 5 ✘ Vedle herního plánu s lodí umístěte **desku pro sledování Krakena** a na příslušná políčka položte 4 **kostky Krakena**. Figurku Krakena položte na výchozí políčko. Zbývající dvě kostky využijete hned po zahájení hry.
- 6 ✘ Na příslušné místo na přídě lodí, kterou najdete na desce pro sledování Krakena, položte 3 **žetony útoku na Krakena**.
- 7 ✘ Každý hráč si vybere **piráta** a položí svou figurku na jednu ze čtyř oblastí lodí. Do stejné oblasti je možné umístit libovolný počet pirátů.
- 8 ✘ Každý hráč si vezme 10 **akčních karet** pro vybraného piráta a kartu nápovědy, kterou položí stranou „1/2“ nahoru.
- 9 ✘ Zamíchejte svých 10 **akčních karet**. Položte před sebe 2 akční karty lícem nahoru a hromádku zbývajících 8 karet položte lícem dolů vedle nich.

CÍL HRY

Kraken zuří! je hra založená na spolupráci. Musíte pracovat jako tým, abyste hrůzostrašného Krakena zahnali dřív, než potopí vaši loď. Pokud se vám podaří na Krakena umístit 3 žetony útoku na Krakena, zvítězíte. Pokud ale Kraken prorazí do vaší lodi 4 díry, prohraje!

PRŮBĚH HRY

Začíná hráč, jemuž se podaří nejlépe napodobit chobotnici. Následně se hráči střídají v tazích ve směru hodinových ručiček.

Tah každého hráče se skládá ze 2 fází v tomto pořadí:

1 POSUNOUT CHAPADLA

2 ZAHRÁT AKČNÍ KARTU

1 POSUNOUT CHAPADLA



Abyste mohli posunout chapadla, hodte všemi dostupnými kostkami. (Na začátku hry jsou k dispozici pouze 2 kostky.)

Podle červených kostek se posouvají červená chapadla, podle fialových kostek fialová chapadla.

Obrázky na stěnách kostky odpovídají obrázkům nakresleným na herním plánu v **BUBLINOVÝCH** prostorech. Určují, které chapadlo se má posunout. Pokud například na červené kostce padne obrázek hvězdičky, posune se červené chapadlo v řádku označeném hvězdičkou. Každé chapadlo se pohybuje pouze ve svém řádku směrem k lodi.

Pokud padne prázdná strana kostky, neposouvá se žádné chapadlo. Jak postupovat v případě, kdy padne symbol „Krakenovo oko“, si vysvětlíme později.

Jakmile hodíte kostkami, posuňte příslušná chapadla o jedno políčko blíže k lodi. Jedno chapadlo se může během jednoho tahu posunout i o více polí (pokud na více kostkách téže barvy padne stejný **BUBLINOVÝ** symbol).



POZOR! Za každý symbol „Krakenovo oko“, který na kostkách padne, je potřeba posunout **VŠECHNA** chapadla příslušné barvy o jedno políčko směrem k lodi.

TIP: Posouvejte nejdřív chapadla jedné barvy a začněte případnými symboly „Krakenovo oko“. Padne-li prázdná strana kostky, chapadla se nepohnou.

Pokud dojde k aktivaci chapadla, které již je v šavlové zóně, je to katastrofa! Chapadlo zaútočí na loď!

Existují 2 možnosti:



V daném sektoru je zábradlí:

Chapadlo zničí zábradlí! Odstraňte z příslušné části paluby díl zábradlí a vraťte chapadlo zpět na výchozí **BUBLINOVÝ** prostor na herním plánu.



V daném sektoru není zábradlí:

Chapadlo prorazí díru do lodi. Položte na danou oblast lodi jeden žeton s dírou a vraťte chapadlo zpět na výchozí **BUBLINOVÝ** prostor na herním plánu.

V jedné oblasti lodi může být i několik žetonů s dírou.

POZOR! Pokud je na loď položen 4. žeton s dírou, všichni hráči prohráli.

2 ZAHRÁT AKČNÍ KARTU

Jakmile hráč hodí kostkami a posune chapadla, je čas přejít do útoku! Vyberte si jednu ze dvou akčních karet, které máte před sebou lícem nahoru, a pokuste se zatlačit chapadla zpět.

Na každé akční kartě najdete několik symbolů, které jsou vysvětleny v následující tabulce. Tyto symboly představují různé akce a provádět je můžete v libovolném pořadí. Není nutné provést všechny akce, které vám karta nabízí. ~

Symbol	Akce	Efekt
	Přesun	Přesuňte svého piráta na jednu ze sousedních oblastí lodi. Nesmíte ho přesunout úhlopříčně.
	Výstřel z kanónu	Zatlačte chapadlo v kanónové zóně v jednom z vašich řádků zpátky na BUBLINOVÝ prostor.
	Výstřel z pistole	Zatlačte chapadlo v pistolové zóně v jednom z vašich řádků zpátky na BUBLINOVÝ prostor.
	Útok šavlí	Zatlačte chapadlo v šavlové zóně v jednom z vašich řádků zpátky na BUBLINOVÝ prostor.
	Oprava lodi	Postavte znovu jeden díl zničeného zábradlí v oblasti s vaší figurkou. Nezapomeňte, že díru není možné opravit!
	PIRÁTSKÁ VLAJKA	Proveďte kteroukoliv z výše uvedených akcí.

Jakmile zahrajete svou akční kartu, dejte ji naspod svého balíčku a vložte horní kartu z balíčku lícem nahoru na volné místo, abyste před sebou znovu měli 2 akční karty lícem nahoru.



Aby mohl pirát zatlačit chapadlo zpět na **BUBLINOVÝ** prostor, musí se nacházet v oblasti lodi, která pokrývá řádek, na němž je chapadlo, a to na té straně, která je chapadlu blíž. Kromě toho je potřeba použít správnou akci v závislosti na tom, jak daleko od lodi se chapadlo nachází (kanónová, pistolová nebo šavlová zóna).

→ SPECIÁLNÍ AKCE **LEGRAČNÍ OBLIČEJ**



Pokud je na vybrané akční kartě symbol legračního obličej, váš pirát udělá na Krakena co nejláznivější grimasu! To Krakena velice rozčílí! Po provedení všech akcí na kartě je nutno posunout Krakena o jedno políčko dopředu na desce pro sledování Krakena. Pokud se Kraken posune na políčko s kostkou, vezměte ji a používejte ji po zbytek hry spolu s ostatními kostkami.

Když se Kraken dostane na poslední políčko na své hrací desce, je opravdu rozrušený! Další legrační obličej ho přiměje přesunout se na herní plán. Vyberte si jedno z chapadel na herním plánu a nahraďte ho Krakenem.

→ **KRAKEN JE NA HERNÍM PLÁNU S LODÍ!**

Otočte svou kartu nápovědy na stranu 2/2 a pokračujte ve hře podle pravidel uvedených výše.

Kraken přebírá barvu a **BUBLINOVÝ** symbol odpovídající chapadlu, které nahradil, a pohybuje se podle toho.

Legrační obličej na akčních kartách nadále způsobují Krakenův pohyb.

Kraken se posouvá, když se na kostce jeho barvy objeví příslušný **BUBLINOVÝ symbol (nebo symbol „Krakenovo oko“) nebo když hráč zahraje akční kartu, na které je legrační obličej.**

Pokud je Kraken v šavlové zóně, když se na kostce objeví jeho symbol, zničí zábradlí nebo udělá do lodi díru stejně jako chapadlo. Potom se vrací na **BUBLINOVÝ** prostor ve své řadě. Krakena můžete také stejně jako chapadlo zatlačit zpátky pomocí akcí na akční kartě.

Pokud se vám podaří zatlačit Krakena zpátky, umístěte na jeho figurku žeton útoku na Krakena a pak figurku postavte zpět na **BUBLINOVÝ** prostor v dané řadě.

NEZAPOMEŇTE! K celkové výhře musíte na figurku Krakena umístit 3 žetony útoku na Krakena.

PIRÁTI

Každý pirát má zvláštní schopnost. Tyto schopnosti vám mohou pomoci porazit Krakena!



ASTRID

Astrid je rychlá a vynalézavá. Může provést jednu z akcí na své akční kartě dvakrát (s výjimkou speciální akce „Legrační obličej“).



BILLY

Billy je odborník na kanóny. Pokud zatlačí chapadlo nebo Krakena zpět pomocí výstřelu z kanónu, může posunout zpět i všechna ostatní chapadla, které jsou v kanónové zóně na téže straně herního plánu.

SAMUEL

Samuel se dokáže před Krakenem schovat lépe než kdokoliv jiný. Může ignorovat všechny symboly „Krakenova oka“, které se při jeho hodu objeví na kostkách.



ELENA

Elena skvěle střílí z pistole. Jakmile použije akci „Výstřel z pistole“, může zatlačit dozadu kterékoliv chapadlo nebo Krakena nacházející se v pistolové zóně, a to bez ohledu na to, ve které oblasti lodi se nachází.



KONEC HRY



Hra může skončit **jedním z následujících způsobů:**

- ✘ Pirát umístí na figurku Krakena třetí žeton útoku na Krakena. Kraken dostal za vyučenu a vrací se do hlubokého oceánu. **Okamžitě vyhráváte!**
- ✘ Na loď je umístěn čtvrtý žeton díry. Katastrofa! Loď se potápí a vy se na poslední chvíli zachráníte na opuštěném ostrově. **Okamžitě prohráváte!**

TIRÁŽ

Designéři: Esteban a Antoine Bauza
Vedení projektu: Aurélie Raphaël
Ilustrátor: Betowers
Grafický designér: Allison Machepey
Redaktoři: Alain Wernert,
Mathilde Audinet

3D designér: Dominique Breton
a PLES
Překladatel: Timothy Marcroft,
Stephan Brissaud a Dr Vargo
Český překlad: Kateřina Brouk
DTP české verze: Anna Machová

VARIANTY

Zde jsou návrhy několika variant hry pro různé druhy hráčů v závislosti na tom, po jakém herním zážitku toužíte.

PRO MLADŠÍ DĚTI

Chcete-li velmi mladým hráčům usnadnit zvládnutí hry, můžete:

- ✘ **Hrát bez speciálních schopností pirátů** (jedná se o nejsložitější část hry, a pokud ji několikrát vynecháte, usnadní to důkladné ovládnutí hry).
- ✘ **Hrát bez žetonů útoku na Krakena** (k výhře postačí zatlačit Krakena zpátky jen jednou).

PRO POKROČILEJŠÍ HRÁČE

Až se vám podaří Krakena několikrát porazit, můžete vyzkoušet složitější hru s využitím žetonů víru. Pokud chcete hru trochu ztížit, položte 1 žeton víru na kterékoliv místo v oceánu na herním plánu s lodí (kromě **BUBLINOVÝCH** prostorů).

Pokud chcete hru ztížit výrazněji, rozmístěte na herní plán 4 žetony víru.



Víry pomáhají chapadlům a Krakenovi dostat se k lodi rychleji.

Jakmile se chapadlo či Kraken při posunu vpřed dostanou na vír, přeskóčí až na další políčko. Pokud je vír v **ŠAVLOVÉ** zóně, chapadlo zničí zábradlí, nebo do lodi udělá díru (pokud už tam zábradlí není) a potom se vrátí do **BUBLINOVÉHO** prostoru ve svém řádku.

PRO HRANÍ SÓLO

Nejsou zrovna v okolí žádní odvážní společníci na doplnění posádky? Žádný problém! **Kraken zuří!** si můžete zahrát i sami.

Vyberte si dva piráty a položte jejich figurky na oblast lodi. Smíchejte jejich akční karty dohromady, dvě otočte lícem nahoru a ze zbytku udělejte dobírací balíček.

V každém tahu můžete využít speciální vlastnost toho piráta, jehož obrázek je na horní kartě dobíracího balíčku. Zbytek pravidel se nemění.

PÁR SLOV AUTORŮ A JEJICH TÝMU

Esteban a Antoine by rádi poděkovali svým rodinným příslušníkům, že se v této herní odyseji zhostili role testovacích hráčů. Postavy, které se vyskytují ve hře **Kraken zuří!**, jsou smyšlené. Při vývoji této hry nebyl zraněn žádný kraken.

Celý tým LOKI by rád poděkoval škole Ludres a primárnímu oddělení francouzsko-helénské školy v Athénách za jejich aktivní zapojení do procesu testování hry a za zpětnou vazbu ke hře.

