


KRAKEN ATTACK!



Ваш піратський екіпаж борознить сім морів у пошуках пригод, коли раптом з-під хвиль вириваються щупальці жахливого Кракена Дватона, щоб напасти на ваш корабель! Швидше! Всі на палубу! Хапайте шаблі, пістолі та гармати! Об'єднайте зусилля та скоординуйте свої дії, щоб врятувати корабель!



КОМПОНЕНТИ



+ 1 планшет Кракена



Клітинки
БУЛЬБАШОК

••••• Зона Гармат

••••• Зона Шабель

••••• Зона
Пістолів

••••• Клітинка
Корабля*

1 ігрове поле

* Зверніть увагу, що "Клітинка Корабля" охоплює 2 ряди **БУЛЬБАШОК** одночасно. Це корисно, коли ви штовхаєте Шупальці, ремонтуєте Поручні або пересувається.



1 мініатюра Кракена



4 фігурки Піратів



8 Поручнів



40 карт Дій



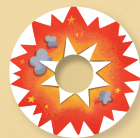
4 карти-підказки



8 мініатюр Шупальців
(4 фіолетових і 4 червоних)



4 жетони Проламу



3 жетони Атаки
Кракена



4 жетони Виру
(для ускладненого варіанту
гри, див. стор. 6)



6 кубиків Кракена
(3 фіолетових і 3 червоних)



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



- 1** ✘ Покладіть **ігрове поле** посередині столу.
- 2** ✘ Розставте 8 **Поручнів** на полі вздовж країв Корабля.
- 3** ✘ Розставте 8 **мініатюр Щупальців** в океані, як показано на малюнку (не забудьте розділити їх по кольорам).
- 4** ✘ Покладіть 4 **жетони Проламу** долілиць на середину Корабля.
- 5** ✘ Покладіть **планшет Кракена** поруч з ігровим полем.
- 6** ✘ Розкладіть 4 **кубики Кракена** на вказані місця; поставте **мініатюру Кракена** на стартову клітинку. 2 кубики, що залишилися, будуть використовуватись з перших раундів гри.
- 7** ✘ Покладіть 3 **жетони Атаки Кракена** в кінці треку Кракена, на клітинку з Кораблем.
- 8** ✘ Кожен гравець обирає **Пірата** і розміщує його фігурку на одну з 4 клітинок Корабля. На одній клітинці можна розмістити будь-яку кількість Піратів.
- 9** ✘ Кожен гравець бере 10 **карт Дій** для обраного Пірата і **карту-підказку**, яку кладе стороною "1/2" догори.
- 10** ✘ Перетасуйте свої 10 **карт Дій**: 2 з них покладіть перед собою горілиць, а 8 інших - поруч з ними долілиць, сформувавши колоду.



МЕТА ГРИ

Атака Кракена - це кооперативна гра. Працюючи в команді, проженіть жадливого Кракена Дватона, перш ніж він потопить ваш корабель. Якщо вам вдасться покласти 3 жетони Атаки Кракена на самого Кракена, ви перемагаєте. Однак, якщо Кракен зробить 4 Пролами у вашому Кораблі, ви програєте!

ІГРОПАД

Гравець, який найкраще імітує восьминога, ходить першим. Кожен гравець робить свій хід по черзі за годинниковою стрілкою.

Хід гравця складається з 2 фаз у такому порядку:

1 ПЕРЕМІСТИТИ ЩУПАЛЬЦІ

2 РОЗІГРАТИ КАРТУ ДІЇ

1 ПЕРЕМІСТИТИ ЩУПАЛЬЦІ



Щоб перемістити Щупальці, киньте всі доступні кубики. (На початку гри доступні лише 2 кубики).

Червоні кубики переміщують червоні Щупальці, а фіолетові кубики — фіолетові.

Символи на гранях кубиків збігаються з символами, намальованими по краях ігрового поля в клітинках **БУЛЬБАШОК**. Вони вказують, яке Щупальце потрібно перемістити. Наприклад, "Зірка" на грані червоного кубика переміщує червоне Щупальце в ряду "Зірка".

Порожня грань не переміщує жодного Щупальця, а про Око Кракена буде розказано пізніше.

Кожне Щупальце рухається тільки у своєму ряду по прямій лінії до Корабля.



УВАГА!
За кожен хід з **Оком Кракена** пересуньте **ВСІ** Щупальці відповідного кольору на одну клітинку до Корабля.

ПОРАДА: Переміщуйте Щупальці групуючи їх по кольорам, починаючи з символів "**Око Кракена**". Порожні грані не переміщують Щупальці.

Після того, як ви кинули кубики, пересуньте відповідні Щупальці на одну клітинку ближче до Корабля. Одне і те ж Щупальце може переміститися більше ніж на одну клітинку за один хід (якщо на кількох кубиках одного кольору випаде однаковий символ **БУЛЬБАШКИ**).

Якщо активується Щупальце, яке вже знаходиться в зоні Шабель, то стається... катастрофа! Воно атакує Корабель!

Тоді є 2 варіанти:



Якщо Поручень на місці:

Щупальце знищує Поручень! Приберіть відповідний Поручень з поля і перемістіть Щупальце назад на його клітинку **БУЛЬБАШКИ** на краю поля.



Якщо Поручня вже немає:

Щупальце пробиває діру в Кораблі! Покладіть жетон Проламу горілиць на клітинці Корабля і перемістіть Щупальце назад на його клітинку **БУЛЬБАШКИ** на краю поля.

На одній клітинці Корабля можуть бути розміщені кілька жетонів Проламу.

2 РОЗІГРАТИ КАРТУ ДІЇ

Після того, як кубики були кинуті і Щупальці перемістилися, настає ваша черга атакувати! Вам потрібно вибрати одну з карт Дій, що лежать перед вами горілиць, щоб допомогти відштовхнути Щупальці.

На кожній з карт Дій ви знайдете кілька символів, які пояснюються в таблиці нижче. Ці символи позначають різні дії, і ви можете виконувати їх у довільному порядку. Ви не зобов'язані виконувати всі дії на карті. ~

УВАГА!
Якщо на Кораблі розміщується 4-й жетон Проламу, всі гравці програють!





Символ	Дія	Ефект
	Переміститися	Перемістіть свого Пірата на сусідню клітинку Корабля. Ви не можете переміщатися по діагоналі.
	Вистрілити з Гармати	Відштовхніть Щупальце в зоні Гармат в одному з ваших рядів назад на його клітинку БУЛЬБАШКИ .
	Вистрілити з Пістоля	Відштовхніть Щупальце в зоні Пістолів в одному з ваших рядів назад на його клітинку БУЛЬБАШКИ .
	Атакувати Шаблею	Відштовхніть Щупальце в зоні Шабель в одному з ваших рядів назад на його клітинку БУЛЬБАШКИ .
	Відремонтувати Корабель	Відновить зруйнований Поручень на клітинці Корабля з вашим Піратом. Пам'ятайте, що Пролам неможливо відремонтувати!
	ДЖОКЕР	Виконайте будь-яку дію з перерахованих вище.

Після того, як ви зіграли свою карту Дії, покладіть її під низ вашої колоди, а потім візьміть ще одну карту — **перед вами завжди має бути 2 карти Дій горілиць**.



Щоб відштовхнути Щупальце, ваш Пірат повинен знаходитися на відповідній стороні Корабля, на клітинці яка охоплює той ряд, в якому розташоване Щупальце. Крім того, ви повинні використовувати правильну дію в залежності від того, як далеко Щупальце знаходиться від Корабля (зона гармат, пістолів або шабель).

→ ОСОБЛИВА ДІЯ **КУМЕДНЕ ЛИЦЕ**



Якщо на обраній карті Дії є Кумедне Лице, ваш Пірат корчить супер смішну фізію Кракену! А це його дуже злить! Після завершення всіх дій на вашій картці, ви повинні перемістити Кракена на одну клітинку вперед по треку Кракена. Коли він зупиняється на клітинці з кубиком, візьміть цей кубик і додайте його до інших доступних кубиків до кінця гри.

Коли Кракен дістається до останньої клітинки на своєму треку, він посправжньому злий! Наступне Кумедне Лице змусить Кракена з'явитися на ігровому полі!

Виберіть одне з Щупальців на ігровому полі і замініть його на Кракена.

→ КРАКЕН НА ПОЛІ!

Переверніть карту-підказку стороною "2/2" і продовжуйте грати, як описано в правилах вище.

Кракен отримує колір і символ **БУЛЬБАШКИ** Щупальця, яке він замінив, і рухається так само, як і воно.

Картки Дії з Кумедним Лицем продовжують провокувати рух Кракена.

Кракен рухається, коли на кубики його кольору випадає символ його **БУЛЬБАШКИ** (або "**Око Кракена**"), а також коли гравець грає карту Дії з Кумедним Лицем на ній.

Як і з Щупальцями, якщо Кракен знаходиться в зоні Шабель коли його символ випадає на кубики, він знищує Поручень або робить Пролам в Кораблі, якщо там немає Поручня. Після цього він повертається на клітинку **БУЛЬБАШКИ** у своєму ряду. Ви можете відштовхнути Кракена назад так само, як і Щупальця: за допомогою своїх дій!

Якщо вам вдалося відштовхнути Кракена, покладіть жетон Атаки Кракена на його мініатюру, а потім переставте Кракена на клітинку **БУЛЬБАШКИ** в його ряду.

НАГАДУЄМО, щоб перемогти у грі, вам потрібно покласти 3 жетони Атаки Кракена на мініатюру Кракена.

ПІРАТИ!

Кожен Пірат має особливі здібності. Ці здібності допоможуть вам перемогти Кракена!



АСТРІД

Астрід швидка і винахідлива. Вона може виконати одну з дій на своїй картці двічі (за винятком спеціальної дії "Кумедне Лице").



БІЛЛІ

Біллі спеціалізується на гарматах. Коли він відштовхує Щупальце або Кракена, стріляючи з Гармати, він також може відштовхнути всі інші Щупальці у зоні Гармат на тій же стороні ігрового поля.

СЕМЮЕЛЬ

Семюель вміє ховатися від Кракена краще за всіх. Він може ігнорувати ефект будь-якого "Ока Кракена", що випадає під час кидання кубиків.



ОЛЕНА

Олена чудово стріляє з Пістоля. Коли вона використовує дію "Стріляти з ПІСТОЛЯ", вона може відштовхнути будь-яке Щупальце або Кракена в зоні Пістолів, незалежно від того, де на Кораблі вона знаходиться.





КІНЕЦЬ ГРИ

Гра може завершитися одним із двох способів:

- ✘ Пірати кладуть **третій** жетон Атаки Кракена на мініатюру Кракена. Кракен засвоїв урок і повертається в глибини океану. **Ви негайно перемагаєте!**
- ✘ **Четвертий** жетон Проламу кладеться на Корабель. Катастрофа! Ваш Корабель тоне, і ви опиняєтеся на безлюдному острові! **Ви негайно програєте.**



КОМАНДА

Автори: Естебан та Антуан Бауза
 Керівник проекту: Орелі Рафаель
 Ілюстратор: Бітауерс
 Графічний дизайнер: Елісон Мачепі

Копірайтери: Ален Вернерт, Матильда Одіне
 3D-дизайнер: Домінік Бретон та PLES
 Переклад: Дарина Сауленко
 Редактура: Яна Мокляк



→ ВАРІАНТИ ГРИ

Пропонуємо кілька варіантів зміни гри для різних типів гравців, в залежності від того, який ігровий досвід ви хочете отримати.

ДЛЯ НАЙМОЛОДШИХ МОРЯКІВ

Щоб допомогти наймолодшим гравцям освоїти гру, ви можете:

- ✘ Грати без спеціальних здібностей Піратів (це найскладніша частина гри, і кілька разів зіграти без них - хороший спосіб вивчити правила і освоїти гру).
- ✘ Грати без жетонів Атаки Кракена (для перемоги достатньо один раз відштовхнути Кракена назад).

ДЛЯ ДОСВІДЧЕНИХ ПІРАТІВ

Після того, як ви перемогли Кракена кілька разів, ви можете спробувати підвищити рівень складності, використовуючи жетони Виру. Щоб додати трохи більше складності, покладіть 1 жетон Виру на будь-яку клітинку океану на ігровому полі (крім **БУЛЬБАШОК**).

Щоб додати набагато більше складності, покладіть на ігрове поле всі 4 жетони!



Вири допомагають Щупальцям і Кракену, підштовхуючи їх до Корабля!

Коли Щупальце або Кракен потрапляють у Вир під час переміщення, вони перестрибують через Вир на наступну клітинку у тому ж ряду. Якщо Вир знаходиться в зоні **ШАБЕЛЬ**, Щупальце знищує Поручень Корабля або пробиває діру в Кораблі (якщо Поручні відсутні), а потім повертається на свою клітинку **БУЛЬБАШКИ**.

ДЛЯ СОЛО ГРИ

Немає хороших товаришів поруч, щоб приєднатися до вашого екіпажу? Не біда! Ви можете зіграти в Атаку Кракена соло!

Виберіть двох Піратів і розмістіть їхні фігурки на клітинки Корабля. Перемішайте їхні карти Дій разом, щоб сформувати єдину колоду, і викладіть перед собою 2 карти з колоди, як вказано в основних правилах.

Кожен хід ви отримуєте перевагу від спеціальної здібності Пірата, який зображений на верхній карті колоди. Решта правил залишаються незмінними.

СЛОВО ВІД АВТОРІВ ТА КОМАНДИ

Естебан і Антуан хотіли б подякувати своїй родині за те, що вони поповнили ряди тестувальників цієї ігрової одиссеї. Персонажі, що з'являються в атаці Кракена, є суто вигаданими. Жоден Кракен не постраждав під час розробки цієї гри. Вся команда LOKI хотіла б подякувати школі Лудрес та початковій секції Франко-грецької середньої школи Афін за активну участь у процесі тестування та за їхні відгуки про гру.

©2020 - 2021 LOKI
ВСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО

