

KRAKEN UP

Inhalt

90 Karten (62 Beutekarten, 16
Tentakelabschnitte, 4 Teile des
Kreuzfahrtschiffs, 4 Kraken, 4 Lager)

Übersicht

Die Menschen gehen schon seit
Tausenden von Jahren Fischen. Nun ist
die Zeit gekommen, dass die Kraken
Beute machen. Zieht Karten, um eure
Tentakel wachsen zu lassen und nach der
wertvollsten Beute zu schnappen. Wer
sich nach 2 Runden die meisten Punkte
gesichert hat, gewinnt das Spiel!



Spielaufbau

Jeder von euch nimmt 1 Krake- und 1
Lagerkarte. Setzt das Kreuzfahrtschiff
in der Mitte der Spielfläche zusammen.
Sortiert die Tentakel- und Beutekarten.
Legt die Tentakel mit den ungekrümmten
Abschnitten nach oben.

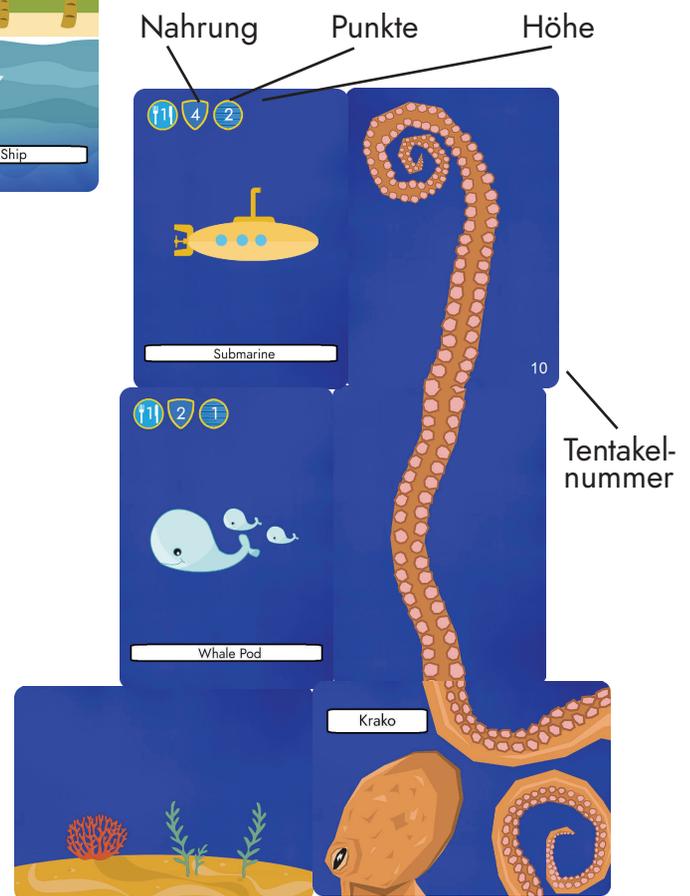
Spielablauf

Mischt die Beutekarten und gibt jedem
Spieler Karten gemäß der Tabelle:

2 Spieler	je 14 Karten
3 Spieler	je 9 Karten
4 Spieler	je 7 Karten

In jedem Zug führt ihr diese Schritte aus:

1. Eine Karte aus der Hand auswählen und
verdeckt ablegen. Nachdem jeder eine
Karte gewählt hat, deckt ihr sie gleichzeitig
auf.
2. Entweder die gewählte Karte in der
angegebenen Position in die eigene
Auslage legen (s. unten) oder sie für ihren
Nahrungswert abwerfen und entsprechend
viele Tentakelkarten nehmen.
3. Nach dem Kreuzfahrtschiff schnappen,
falls möglich.
4. Die Handkarten an den linken
Nachbarn geben. Dies macht ihr so lange,
bis keiner von euch mehr eine Karte auf
der Hand hat.



Karten legen

In die Auslage vor euch werdet ihr Karten entsprechend ihres Höhenwertes über eurem Lager legen. Der Wert gibt an, an welche Position eine Karte gelegt werden muss. Mehrere Karten können auf derselben Höhe ausgelegt werden. Karten mit einem "L" kommen direkt ins Lager.

Tentakel wachsen lassen

Manche Karten haben einen Nahrungswert. Statt sie auszulegen, könnt ihr solche Karten abwerfen und Tentakelkarten in der Anzahl des Nahrungswerts nehmen. Tentakel werden sofort über eurem Kraken angelegt.

Mit Tentakeln nach Beute greifen

Tentakel wachsen immer nach oben. Wenn sich ein Tentakel einzieht, greift er sich alle Beutekarten in der Auslage (ab dem Ende des Tentakels) und bringt sie in die Höhle des Kraken (sein Lager). Die Karten in euren Lagern sind am Ende Punkte wert.

Kreuzfahrtschiff

Das Kreuzfahrtschiff befindet sich auf Höhe 4 über allen Kraken. Ein Tentakel, der bis Höhe 4 gewachsen ist, schnappt sich das Teil des Kreuzfahrtschiffs mit dem höchsten Punktwert. Danach zieht er sich ein (und greift sich alle Beutekarten in der Auslage).

Falls mehrere Tentakel gleichzeitig nach dem Kreuzfahrtschiff schnappen, hat derjenige mit der niedrigsten Tentakelnummer Vorrang.

Ende einer Runde

Nachdem alle Handkarten ausgespielt worden sind, endet die Runde und alle Tentakel ziehen sich ein (und machen Beute). Legt diese Tentakel zurück auf den Stapel Tentakelkarten. Beutekarten, die sich außerhalb der Reichweite von Tentakeln befinden, werden abgeworfen.

Ein Spiel verläuft über 2 Runden. **Die Teile des Kreuzfahrtschiffs werden nicht ersetzt.**

Wertung für besondere Karten

Baby-Kraken: Falls es bei der Wertung von Baby-Kraken zum Gleichstand kommt, teilt ihr euch die Punkte (abgerundet). Der 2. Platz gibt keine Punkte. Meerjungfrauen: Ein Set besteht aus max. 3 Karten. Darüber hinausgehende Meerjungfrauen bilden ein neues Set.

Spielende

Nach 2 Runden zählt ihr die Punkte für die Beutekarten in euren Lagern. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Ein Spiel von Tom Harvey

© 2019 Tom Harvey. All rights reserved.
Published under license by Flying Carpet Games.

Für weitere tolle Spiele besucht
flyingcarpetgames.com

Cruise ship made by Icon Monk from
www.flaticon.com