

KRAKEN ATTACK!

💡 ESTEBAN & ANTOINE BAUZA 🍬 BETOWERS



Avec votre bande de pirates, vous explorez la mer en quête d'aventure... quand, soudain, les tentacules de Bikolor, le terrible kraken, jaillissent des flots et foncent vers votre bateau ! Vite, tout le monde sur le pont : sortez sabres, pistolets et canons ! Unissez vos forces et coordonnez vos actions pour sauver votre embarcation !

MATÉRIEL



+ 1 plateau Piste du Kraken

1 plateau Bateau

- Cases Canon
- Cases Sabre
- Cases BULLES
- Cases Pistolet
- Zone du bateau*

*Chaque zone du bateau couvre 2 couloirs de Tentacules.



1 figurine Kraken



4 pions Pirate



8 Bastingages



40 cartes Action



4 cartes Aide de jeu



8 figurines Tentacule
(4 violets et 4 rouges)



4 jetons Trou



3 jetons Kraken Attack



4 jetons Tourbillon
(pour la variante, voir p.6)



6 dés Kraken
(3 violets et 3 rouges)

MISE EN PLACE



- 1 ✕ Positionnez le plateau Bateau au centre de la table.
- 2 ✕ Placez les 8 Bastingages sur ce plateau, sur les bords du Bateau.
- 3 ✕ Placez les 8 figurines Tentacule dans la mer, comme indiqué sur le schéma (en séparant bien les deux couleurs).
- 4 ✕ Placez les 4 jetons Trou, face cachée, au milieu du Bateau.
- 5 ✕ Positionnez le plateau Piste du Kraken à la proue du Bateau.
- 6 ✕ Placez 4 dés Kraken sur les cases indiquées et la figurine Kraken sur sa case de départ. Les 2 dés restants seront utilisés dès le début de la partie.

- 7 ✕ Mettez les 3 jetons Kraken Attack, à la proue du bateau sur la Piste du Kraken.
- 8 ✕ Chaque joueur choisit un Pirate et place sa figurine sur l'une des 4 zones du Bateau. Plusieurs Pirates peuvent se trouver au même endroit.
- 9 ✕ Prenez chacun les 10 cartes Action de votre Pirate et 1 carte Aide de jeu (face 1/2).
- 10 ✕ Mélangez chacun vos 10 cartes Action et placez-en 2 côte-à-côte face visible devant vous. Formez votre pioche personnelle avec les 8 cartes restantes, face cachée.

BUT DU JEU

Kraken Attack est un jeu coopératif. Tous ensemble, faites fuir Bikolor, le redoutable kraken, avant qu'il ne fasse sombrer votre bateau. Si vous réussissez à placer les 3 jetons Kraken Attack sur le kraken, vous gagnez la partie. En revanche, si le kraken fait 4 Trous dans votre bateau, vous perdez la partie !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur est celui qui imite le mieux le poulpe. Vous jouez chacun à votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ton tour de jeu se compose de 2 phases, à jouer dans cet ordre :

- 1 FAIS AVANCER LES TENTACULES
- 2 JOUE UNE DE TES CARTES ACTION

1 FAIRE AVANCER LES TENTACULES



Pour faire avancer les Tentacules, lance tous les dés disponibles et observe les faces obtenues. (Au début du jeu, seuls 2 dés sont disponibles.)

Les dés rouges correspondent aux Tentacules rouges et les dés violets, aux Tentacules violets.

Les symboles sur les faces des dés sont représentés sur le plateau Bateau, sur les cases **BULLES**. Ils t'indiquent quel Tentacule déplacer. Par exemple, la face Étoile d'un dé rouge fait avancer le Tentacule rouge situé dans le couloir Étoile.

Chaque Tentacule se déplace uniquement dans son couloir, en ligne droite vers le Bateau.



ATTENTION ! Pour chaque «œil de Kraken» obtenu, avance **TOUS** les Tentacules de la couleur correspondante d'une case vers le Bateau.

CONSEIL : déplace les Tentacules couleur par couleur, en commençant par les éventuelles faces «œil de Kraken».

Une fois les dés lancés, avance les Tentacules correspondants d'une case en direction du Bateau. Si tu lances plusieurs dés d'une même couleur et obtiens plusieurs fois le même symbole, avance le Tentacule correspondant du nombre de symboles obtenus.

Si tu dois faire avancer un Tentacule qui se trouve déjà dans la zone Sabre, catastrophe, il attaque le Bateau !



Il y a un Bastingage : le Tentacule le détruit ! Retire du plateau le Bastingage correspondant, et repositionne le Tentacule sur sa case **BULLES** du plateau Bateau.



Il n'y a plus de Bastingage : le Tentacule fait un Trou dans le Bateau ! Place un jeton Trou face visible sur le Bateau et repositionne le Tentacule sur sa case **BULLES** du plateau Bateau.



2 JOUER UNE DE SES CARTES ACTION

Une fois les dés lancés et les Tentacules avancés, c'est à toi d'attaquer !

Tu as devant toi 2 cartes Action face visible. Pour repousser les Tentacules, il te faut en choisir une des deux.

Tu retrouveras sur cette carte quelques-uns des symboles expliqués dans le tableau ci-après. Ces symboles représentent des Actions, tu peux choisir de les jouer dans l'ordre que tu veux et tu n'es pas obligé de réaliser toutes les Actions de ta carte : ~>

ATTENTION ! Au bout de 4 jetons Trou placés sur le Bateau, vous perdez la partie !

Symbole	Action	Effet
	Se déplacer	Déplace ton Pirate d'une zone sur le Bateau. Mais attention, tu ne peux pas le déplacer en diagonale.
	Tirer au Canon	Repousse jusqu'à sa case BULLES un Tentacule qui se trouve dans la zone Canon de tes couloirs.
	Tirer au Pistolet	Repousse jusqu'à sa case BULLES un Tentacule qui se trouve dans la zone Pistolet de tes couloirs.
	Donner un coup de Sabre	Repousse jusqu'à sa case BULLES un Tentacule qui se trouve dans la zone Sabre de tes couloirs.
	Réparer le Bateau	Remets un Bastingage sur la zone du Bateau où tu te trouves. Attention, il est impossible de réparer un Trou !
	JOKER	Effectue l'Action de ton choix parmi celles décrites dans ce tableau.

Une fois que tu as joué ta carte Action, remplace-la sous ta pioche. Puis, pioches-en une nouvelle de façon à toujours avoir deux cartes Action face visible devant toi.



Pour pouvoir repousser un Tentacule, ton pirate doit se trouver dans la zone du plateau Bateau faisant face à sa case, et utiliser une action qui corresponde à la distance où se trouve ce Tentacule.

➔ ACTION SPÉCIALE GRIMACE



Si une Grimace est présente sur la carte Action jouée, ton Pirate fait une belle grimace au Kraken ! Après avoir réalisé les Actions de ta carte, déplace le Kraken d'une case sur la Piste du Kraken. S'il arrive sur une case où se trouve un dé, récupère celui-ci et ajoute-le aux autres dés à lancer pour la suite de la partie.

Lorsque le Kraken atteint la dernière case de sa Piste, il est très énervé. À la prochaine Grimace, il rejoint le plateau Bateau ! Choisis alors un des Tentacules sur le plateau Bateau et remplace-le par le Kraken.

➔ LE KRAKEN EST SUR LE PLATEAU BATEAU !

Retournez votre carte Aide de jeu et jouez comme expliqué précédemment. Quand le kraken est sur le plateau Bateau, il prend la couleur du Tentacule remplacé et se déplace de la même façon que les Tentacules : d'une ou plusieurs cases vers le bateau.

Les Grimaces sur les cartes Action continuent de faire avancer le Kraken. **Le Kraken avance donc lorsque le symbole de son couloir (ou un «œil de Kraken») est obtenu sur les dés et lorsque tu joues une carte avec une Grimace.**

Comme les Tentacules, il peut détruire un Bastingage ou faire un Trou dans le bateau s'il n'y a plus de Bastingage. Il retourne ensuite sur la case **BULLES** de son couloir ! Tu peux repousser le Kraken de la même manière que tu repousses les Tentacules : grâce à tes Actions !

Si tu réussis à repousser le Kraken, place un jeton Kraken Attack sur sa figurine puis place celle-ci sur la case **BULLES** de son couloir.

RAPPEL Pour gagner la partie, il faut placer les 3 jetons Kraken Attack sur la figurine du Kraken.

PIRATES !

Chaque Pirate dispose d'une capacité spéciale pour vous aider à vous débarrasser du Kraken !

SAMUEL

Samuel sait tromper la vigilance du kraken. Il peut ignorer les faces «œil de Kraken» sur les dés lorsqu'il les lance.



ASTRID

Astrid est rapide et pleine de ressource. Elle peut effectuer une deuxième fois l'une des actions mentionnées sur sa carte (à l'exception de l'Action spéciale Grimace).



ELENA

Elena est une tireuse d'élite. Lorsqu'elle utilise l'Action tirer au **PISTOLET**, elle peut repousser n'importe quel Tentacule situé dans une zone Pistolet quel que soit l'endroit où elle se trouve sur le Bateau.



BILLY

Billy est un spécialiste des canons. Lorsqu'il repousse un Tentacule ou le Kraken d'un coup de canon, il peut également repousser tous les autres Tentacules situés dans la zone Canon du même côté du plateau Bateau.



FIN DE LA PARTIE



La partie peut prendre fin de deux façons différentes :

- ✘ Un Pirate place le 3^{ème} jeton Kraken Attack sur la figurine du Kraken, Le Kraken a compris la leçon et retourne dans les profondeurs de la mer. **Vous gagnez immédiatement la partie !**
- ✘ Le 4^{ème} jeton Trou est placé sur le Bateau : catastrophe, votre Bateau coule et vous vous retrouvez naufragés sur une île déserte ! **Vous perdez immédiatement la partie.**

CRÉDITS

Auteurs : Esteban & Antoine Bauza
Chef de projet : Aurélie Raphaël
Illustrateur : Betowers
Graphiste : Allison Machepey
Relecteur : Alain Wernert,
Mathilde Audinet

Modélisation 3D : Dominique Breton & PLES
Principaux playtesteurs :
Françoise Sengissen, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, la team Kaedama.

→ VARIANTES

Quelques variantes sont proposées pour ajuster le jeu en fonction de votre expérience et de vos envies !

POUR LES PLUS JEUNES MATELOTS

Pour initier les plus jeunes, vous pouvez jouer :

- ✘ **Sans les pouvoirs des Pirates** (c'est la partie du jeu la plus technique, faire quelques parties avant de les introduire est un bon moyen d'apprendre à maîtriser le jeu);
- ✘ **Sans les jetons Kraken Attack** (repousser une seule fois le Kraken suffit à remporter la victoire).

POUR LES PIRATES EXPÉRIMENTÉS

Quand vous avez réussi à remporter quelques victoires contre le Kraken, vous pouvez essayer d'augmenter la difficulté du jeu.

Vous disposez pour cela de 4 jetons Tourbillon. Pour augmenter la difficulté, placez 1 jeton Tourbillon où vous voulez sur une des cases de la mer du plateau Bateau (sauf les cases **BULLES**) ; pour augmenter dramatiquement la difficulté, placez les 4 jetons sur le plateau !



Les jetons Tourbillons augmentent la vitesse des Tentacules et du Kraken. Quand un Tentacule ou le Kraken se trouve devant un Tourbillon alors qu'il doit avancer, il saute le Tourbillon pour avancer jusqu'à la case suivante. Si le Tourbillon est sur une case **SABRE**, le Tentacule détruit le Bastingage ou fait un Trou s'il n'y a pas de Bastingage, puis il retourne sur la case **BULLES** de son couloir.

POUR LES JOUEURS SOLOS

Tu n'as pas de brave compagnon sous la main pour voguer sur les flots avec toi ? Qu'à cela ne tienne, tu peux jouer seul à Kraken Attack !

Choisis deux Pirates et place leurs figurines sur le Bateau. Mélange ensemble leurs cartes Action pour former la pioche en un seul paquet, face cachée, et retourne 2 cartes, faces visibles, comme pour la règle de base.

À chaque tour, tu bénéficies de la capacité spéciale du Pirate dont la carte se trouve au sommet de la pioche. Le reste du jeu est inchangé.

LE MOT DES AUTEURS ET DE L'ÉQUIPE

Esteban et Antoine tiennent à remercier leur famille proche, venue grossir les rangs des testeurs lors de cette odysée ludique. Les personnages mis en scène dans Kraken Attack sont fictifs. Aucun Kraken n'a été maltraité durant le développement de ce jeu. L'équipe LOKI remercie les écoles de Ludres et l'école primaire du lycée franco-hellénique d'Athènes pour leur participation active aux tests et pour leurs retours sur le jeu.

©2020 LOKI - TOUS DROITS RÉSERVÉS