
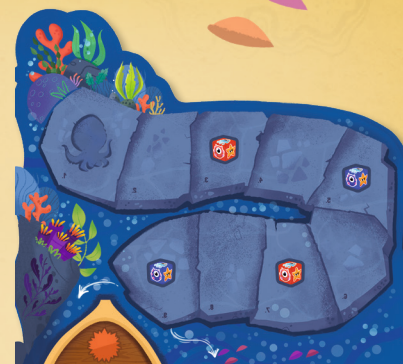


# АТАКА КРАКЕНА!



Ваш пиратский корабль мчится по волнам в поисках приключений, и вдруг откуда ни возьмись — щупальца... Это ужасный кракен Тунтун! Свистать всех наверх! Сабли, пистолеты, пушки на изготовку — пора вместе спасти корабль!

# КОМПОНЕНТЫ



**+** 1 Планшет кракена



**ПУЗЫРЬ**  
(начальная  
ячейка ряда)

**.....** Зона пушек

**.....** Зона сабель

**.....** Зона  
пистолетов

**.....** Область  
корабля\*

**1** Планшет корабля



**1** фигурка кракена



**4** фигурки пиратов



**8** заграждений



**40** карт  
действий



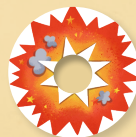
**4** памятки



**8** фигурок щупалец  
(4 фиолетовые  
и 4 красные)



**4** жетона  
пробойн



**3** жетона  
попаданий



**4** жетона водоворота  
(используются на высоком  
уровне сложности)



**6** кубиков кракена  
(3 фиолетовых  
и 3 красных)

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- 1 ✘ Поместите планшет корабля в центр стола.
- 2 ✘ Расставьте заграждения вдоль бортов корабля.
- 3 ✘ Расставьте фигурки щупалец так, как это изображено выше (не перемешивайте цвета).
- 4 ✘ Сложите 4 жетона пробоин лицевой стороной вниз посередине корабля.
- 5 ✘ Поместите планшет кракена рядом с планшетом корабля. Разместите на нём кубики так, как изображено выше, а в начальную ячейку поставьте фигурку кракена. Оставшиеся 2 кубика вы будете использовать, когда начнётся игра.

- 6 ✘ Сложите 3 жетона попаданий в последней ячейке на планшете кракена.
- 7 ✘ Каждый игрок выбирает пирата и ставит его фигурку в любую область корабля. В одной области может находиться сколько угодно пиратов.
- 8 ✘ Каждый игрок берёт 10 карт действий своего пирата и памятку (стороной со значением «1/2» вверх).
- 9 ✘ Перемешайте свои 10 карт. Выложите 2 случайные карты перед собой лицевой стороной вверх. Остальные 8 карт сложите в колоду лицевой стороной вниз.

# ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Атака кракена!» — кооперативная игра, в которой вам нужно вместе победить ужасного кракена Тунтуна, пока он не потопил ваш славный корабль. Вы побеждаете, если у вас получится 3 раза попасть по кракену. Если же кракену удастся сделать 4 пробоины в корабле, вы проигрываете!

# ХОД ИГРЫ

Первым ходит игрок, который лучше всех изобразит осьминога. Ход передаётся по часовой стрелке.

Ход игрока состоит из 2 фаз:

**1 ПЕРЕДВИНУТЬ ЩУПАЛЬЦА**

**2 РАЗЫГРАТЬ КАРТУ ДЕЙСТВИЯ**

**1 ПЕРЕДВИНУТЬ ЩУПАЛЬЦА**



Чтобы передвинуть щупальца, бросьте все доступные кубики кракена (в начале игры доступны 2 кубика).

Красные кубики отвечают за движение красных щупалец, фиолетовые кубики — за движение фиолетовых щупалец.

Значки на сторонах кубика соответствуют изображениям по краям планшета корабля — в **ПУЗЫРЯХ**. По ним вы определяете, какое щупальце двигать. Например: если на красном кубике выпала «звезда», нужно подвинуть красное щупальце в ряду, который начинается с **ПУЗЫРЯ** со звездой. Каждое щупальце движется в своём ряду по прямой линии, приближаясь к кораблю.

Если выпала сторона без значка, ни одно щупальце того же цвета, что и кубик, не двигается. Также на кубиках есть значок «Глаз кракена» — его эффект описан ниже.



**ВНИМАНИЕ!** За каждый кубик, на котором выпал «Глаз кракена», подвиньте **ВСЕ** щупальца того же цвета, что и кубик, на одну ячейку ближе к кораблю.

**ПОДСКАЗКА:** двигайте щупальца сперва одного цвета, потом другого. Если выпал «Глаз кракена», двигайте сначала все щупальца разом, а потом те, которые соответствуют выпавшим значкам.

Если щупальце находится в зоне сабель и его нужно подвинуть — оно атакует корабль!

Возможны две ситуации:



**Если стоит заграждение:** щупальце разбивает заграждение! Уберите это заграждение с корабля и передвиньте щупальце на самую дальнюю ячейку его ряда — в **ПУЗЫРЬ**.



**Если заграждения нет:** щупальце делает пробоину в корабле! Положите жетон пробоины лицевой стороной вверх в той области корабля, куда ударило щупальце, затем передвиньте щупальце назад в **ПУЗЫРЬ**.

В одной области корабля может быть несколько пробоин.

**2 РАЗЫГРАТЬ КАРТУ ДЕЙСТВИЯ**

После того как все щупальца передвинулись или атаковали, вы можете дать отпор кракену!

Выберите одну из двух карт действий, лежащих перед вами лицевой стороной вверх.

На каждой карте есть значки, которые расшифрованы в таблице ниже. Эти значки — действия, с помощью которых вы будете сдерживать щупальца. Каждая карта позволяет совершить несколько действий в любом порядке. Все действия совершать необязательно.

**ВНИМАНИЕ!**

Как только корабль получает четвертую пробоину, он тонет — игроки терпят поражение!

Значок	Действие	Эффект
	Движение	Передвиньте фишку своего пирата в соседнюю область корабля (вы не можете двигаться по диагонали).
	Выстрел из пушки	Оттолкните щупальце из зоны пушек на одном из доступных рядов обратно в ПУЗЫРЬ.
	Выстрел из пистолета	Оттолкните щупальце из зоны пистолетов на одном из доступных рядов обратно в ПУЗЫРЬ.
	Удар саблей	Оттолкните щупальце из зоны сабель на одном из доступных рядов обратно в ПУЗЫРЬ.
	Ремонт	Восстановите разрушенное заграждение в области корабля, в которой находится ваша фишка пирата. Помните, что латать пробоины нельзя!
	Джокер	Выполните любое из перечисленных действий.

Выполнив действия на выбранной карте, уберите её под свою колоду лицевой стороной вниз и раскройте верхнюю карту из этой колоды. Перед вами всегда должны лежать 2 раскрытые карты.



Чтобы оттолкнуть щупальце, ваш пират должен стоять в области, соответствующей ряду, в котором находится щупальце. Щупальце может находиться в зоне пушек, пистолетов или сабель — чтобы его оттолкнуть, нужно выполнить выстрел из пушки, выстрел из пистолета или удар саблей соответственно.

## → ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ: СКОРЧИТЬ РОЖИЦУ



Если на выбранной карте есть такой значок, ваш пират дразнит кракена! И морскому чудищу это ой как не нравится! Выполнив все действия на выбранной карте, передвиньте фигурку кракена на планшете кракена на одну ячейку вперёд. Когда кракен достигает ячейки с кубиком, добавьте этот кубик к остальным активным кубикам.

Когда кракен достигает последней ячейки на своём планшете — берегитесь, его терпение иссякло! Он вот-вот появится на корабле! В следующий раз, когда кто-то из пиратов подразнит кракена, выберите любое щупальце на планшете корабля и замените его на фигурку кракена.

## → КРАКЕН ПРИБЛИЖАЕТСЯ!

Переверните свою памятку на сторону со значением «2/2». Продолжайте играть по обычным правилам.

Считается, что кракену соответствует тот же цвет и значок, что и щупальцу, которое вы им заменили.

Кракен движется так же, как щупальца: если на кубике его цвета выпадает значок его ПУЗЫРЯ, а также если выпадает «Глаз кракена». К тому же кракен движется каждый раз, когда вы корчите ему рожлицу.

Кракен атакует — и его можно атаковать — точно так же, как щупальца. Если он находится в зоне сабель и получает возможность движения, он уничтожает заграждение или делает пробоину (если заграждения нет). После этого он возвращается в свой ПУЗЫРЬ. Вы, в свою очередь, можете оттолкнуть кракена выстрелом из пушки, выстрелом из пистолета или ударом сабли!

Оттолкнув кракена, передвиньте его фигурку в ПУЗЫРЬ, а также повесьте на его фигурку жетон попадания.

**НАПОМИНАНИЕ:** чтобы победить, вам нужно повесить на фигурку кракена 3 жетона попадания.

## ПИРАТЫ!

У каждого пирата есть уникальная способность. Эти способности помогут вам в битве с кракеном!



### АСТРИД

Шустрая и сообразительная Астрид может выполнить одно из действий на выбранной карте дважды (кроме действия «Скорчить рожлицу»).



### БИЛЛИ

Билли — главный по пушкам на корабле. Когда он отталкивает щупальце или кракена выстрелом из пушки, он также может оттолкнуть все другие щупальца (и кракена) на линии пушек на той же стороне планшета.

### СЭМЮЕЛЬ

Сэмюель умеет прятаться от кракена как никто другой. Когда он бросает кубики, то может игнорировать значок «Глаз кракена».



### ЭЛЕН

Элен — превосходный стрелок. Когда Элен стреляет из пистолета, она может оттолкнуть любое щупальце или кракена в зоне пистолетов на любой стороне планшета.



# КОНЕЦ ИГРЫ



Игра заканчивается в одном из двух случаев:

✘ Пираты 3 раза отталкивают кракена и вешают на его фигурку третий жетон попадания. Чудовище возвращается на дно морское. **Вы сразу же побеждаете!**

✘ В корабле появляется четвёртая пробоина. Это конец! Ваши пираты спасаются на необитаемом острове. **Вы сразу же проигрываете.**

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы:** Эстебан и Антуан Боза  
**Руководитель проекта:** Орели Рафаэль  
**Иллюстрации:** Betowers  
**Графический дизайнер:** Эллисон Машпи  
**Редакторы:** Ален Вернер, Матильда Одине

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

**Переводчик:** Даниил Яковенко  
**Редакторы:** Артём Савельев, Андрей Сесюнин  
**Корректор:** ООО «Корректор»  
**Дизайнеры-верстальщики:** Елена Шлойкова, Фаина Хамидуллина  
**Руководитель проекта:** Артём Савельев  
**Общее руководство:** Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.  
© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

## → ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Вы можете немного менять правила игры в зависимости от того, с кем вы собрались поиграть.

### ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

Чтобы помочь юным игрокам освоить игру:

- ✘ Играйте без специальных способностей пиратов (это самая сложная часть игры, и провести несколько партий без них — хороший способ изучить игру).
- ✘ Играйте без жетонов попаданий: чтобы победить, игрокам достаточно оттолкнуть кракена один раз.

### ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Победив кракена несколько раз, можете усложнить для себя задачу: используйте для этого жетоны водоворота. Вы можете положить от 1 до 4 таких жетонов в ячейки, по которым движутся щупальца (вы не можете положить их в ПУЗЫРИ и на корабль). Благодаря этим жетонам щупальца или кракен быстрее приближаются к кораблю. Чем больше вы положите жетонов, тем сложнее будет играть!



Когда щупальце или кракен перемещается на ячейку с жетоном водоворота, они делают дополнительное движение в сторону корабля. Если жетон водоворота лежит в ячейке в зоне сабель, попавшее на эту ячейку щупальце или кракен автоматически уничтожает заграждение или делает пробоину, а затем возвращается в свой ПУЗЫРЬ.

### ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Ваша команда не собралась? Ничего страшного, ведь вы можете играть и в одиночку!  
Выберите двух пиратов и поставьте их фишки в любую область корабля.

Сложите их карты действий в одну колоду, перемешайте её и, как обычно, выложите 2 карты лицевой стороной вверх.

Каждый ход вы можете использовать способность того пирата, который изображён на рубашке верхней карты колоды. Остальные правила остаются неизменными.

### СЛОВО АВТОРАМ

Эстебан и Антуан выражают благодарность своей семье за то, что привлекли такое огромное количество тестировщиков. Персонажи игры «Атака кракена!» полностью вымышлены, любые совпадения случайны. Ни один кракен не пострадал при производстве игры.  
Команда издательства LOKI благодарит школу коммуны Людр и младшее звено Франко-эллинской школы в Афинах за активное участие в тестировании игры и обратную связь по ней.

©2020–2021 LOKI  
Все права защищены.

HELLO USA LLC, 81 David Love  
Pl. Suite 107, Santa Barbara,  
CA 93117 USA.  
Phone: 702-818-1789.  
info@iellogames.com  
www.iellousa.com



# ЕЩЁ БОЛЬШЕ ИГР!

## ПОВЕЛИТЕЛЬ ТОКИО



## ТРОМЬ ДРАКОН

Легендарная игра от легендарного Ричарда Гарфилда! Эта игра о сражениях гигантских монстров на руинах Токио сочетает в себе простоту правил, разнообразие игрового процесса и красоту иллюстраций.



2-6 8+ 30'



Быстрая кубометательная игра на скорость и везение. Кидайте кубики, хватайте сокровища и сматывайтесь, пока не поздно! Азартное развлечение для семейных и дружеских посиделок, которое научит вовремя останавливаться.



2-5 7+ 20'



7



A small version of the dog logo, showing the dog's head in a circular frame with the word "LOKI" written below it.

**GAGA  
GAMES**

