

# KRAKEN-ALARM

Für 2 bis 4 Spieler  
ab 5 Jahren

Was für ein Abenteuer! Mit dem Forschungs-Schiff MS Guck macht ihr euch auf die Suche nach Meerestieren. Doch im Meer tummelt sich auch das freche Krakenkind Kuno ... So ein Tentakel-Spektakel! Kuno büxt ständig aus und Papa Kurt Krake hat alle Arme voll zu tun, ihn wieder einzufangen. Dabei fuchtel er so wild herum, dass er – WUSCH – aus Versehen euer Schiff zum Kippen bringen kann ...

## Spielmaterial



## Erforscht das Meer! – Ziel des Spiels

Zieht mit dem Schiff von Feld zu Feld und schaut, was sich unter den Meeres-Chips verbirgt. Entdeckt dabei so viele Tiere wie möglich!

Doch passt bei eurer Suche auf, dass ihr nicht in die Nähe des kleinen Kraken Kuno kommt – denn sonst heißt es: „KRAKEN-ALARM!“ Dann kann es passieren, dass ihr euren Proviant verliert und eure Forschungsreise abbrechen müsst. Wer am Ende die meisten Tier-Chips sammeln konnte und noch Proviant übrig hat, ist der beste Meeresforscher – und gewinnt!

## Vor dem Spiel

### Vor dem ersten Spiel

- Löst alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.
- Es gibt **fünf Spielplan-Teile**: vier große Meeres-Felder und eine kleine Scheibe. Brecht auch den kleinen Kreis in der Mitte dieser Scheibe aus. Drückt die Scheibe dann (mit der Meeres-Seite nach oben) vorsichtig in die Vertiefung in der Mitte des Schachteleinsatzes, bis sie in den drei kleinen Halterungen einrastet.
- Baut das **Schiff** zusammen, indem ihr das Segel fest in den Rumpf steckt.

### Bereitet euch vor! – Vor jedem Spiel

- Nehmt das **gesamte Spielmaterial** aus der Schachtel.
- Bittet eure Eltern oder ältere Geschwister, euch beim **Aufbau des Kraken-Arms** zu helfen: In der Mitte des Spielplans seht ihr die Spielplan-Scheibe mit Loch. Steckt den Stab des Kraken-Arms durch das Loch bis ganz nach unten, sodass das Pendel frei schwingen kann. Zum Schluss setzt ihr die große Kraken-Figur auf den Stab.
- Probiert ein paarmal aus, den Kraken-Arm anzuschubsen. Haltet dazu die Kugel entfernt vom Stab des Kraken-Arms und setzt sie in Bewegung. Die Kugel sollte dabei **in einem möglichst weiten Bogen um den Stab kreisen!** (Siehe Foto links)
- Legt die **vier Meeres-Felder** in die vier Öffnungen im Schachteleinsatz, sodass eine Spielfläche entsteht. Jedes Feld hat zwei Bereiche: Der dunklere Bereich außen ist die **Tier-Zone** für die Meeres-Chips, der hellere Bereich innen ist die **Schiffs-Zone** für das Schiff.



- Verteilt die **16 kleinen Meeres-Chips mit den Bullaugen** in den Tier-Zonen der vier Meeres-Felder – und zwar so:

- Bei vier dieser Chips ist im Bullauge kein Tier, sondern Wasser zu sehen – das sind die Wellen. Legt in jede der vier Tier-Zonen einen Meeres-Chip mit der Welle. Dann dreht ihr die Chips um, sodass die Bullaugen nicht mehr zu sehen sind.



- Die zwölf übrigen Meeres-Chips mischt ihr verdeckt außerhalb der Schachtel. Anschließend nehmt ihr diese Chips und legt sie – weiterhin verdeckt – so in die vier Tier-Zonen, dass in jedem Meeres-Feld insgesamt vier Chips liegen.
- Dann mischt ihr die vier Chips in jedem Meeres-Feld nochmals. Achtet darauf, dass die Meeres-Chips anschließend wieder in der Tier-Zone liegen.
- Stellt das **Schiff** in die Schiffs-Zone eines beliebigen Meeres-Felds.
- Die Spielfläche ist in jeder Ecke erhöht: Das sind die vier **Kraken-Plätze**. Setzt die **kleine Kraken-Figur Kuno** auf den Kraken-Platz rechts vom Meeres-Feld mit dem Schiff – wie im Bild zu sehen.
- Der blaue **Chip-Halter** stellt das **Riff** dar. Mischt die **24 Tier-Chips** und verteilt sie in zufälliger Reihenfolge auf die vier Vertiefungen im Riff – in jede Vertiefung kommen sechs Chips.
- Jeder Spieler erhält **drei Proviant-Kärtchen** und legt sie vor sich ab. Bei weniger als vier Spielern werden die übrigen Proviant-Kärtchen nicht benötigt und beiseitegelegt. Nun seid ihr gut ausgerüstet – und eure Forschungsreise kann beginnen!



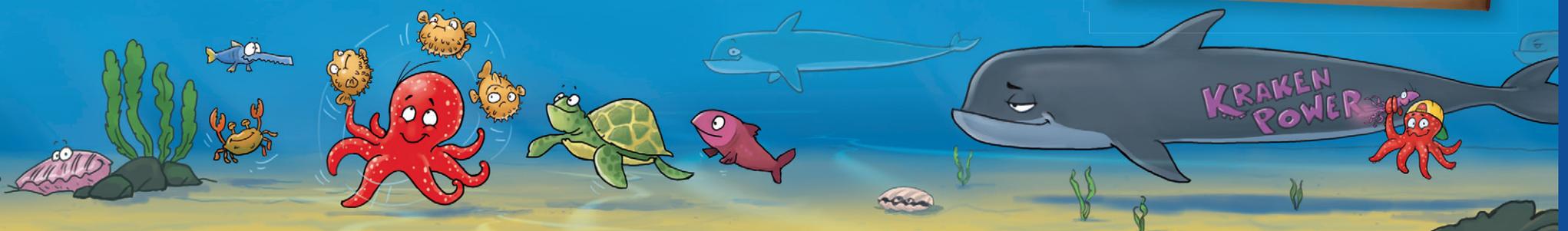
## Macht euch auf die Suche! – Das Spiel geht los!

Gespielt wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler übernimmt als Erster die Rolle des Forschungsleiters und Kapitäns.

### Bist du als Kapitän an der Reihe? Dann tust du Folgendes:

#### Kurzübersicht für Kapitäne

1. Riff nehmen
2. Mit dem Schiff ein oder zwei Meeres-Felder weiterfahren
3. Im Meeres-Feld forschen (mindestens einen Meeres-Chip aufdecken) und ... mit Glück ein gesuchtes Tier aufdecken ... mit Pech ein nicht gesuchtes Tier aufdecken ... mit noch mehr Pech einen **KRAKEN-ALARM** auslösen
4. Gibt es **KRAKEN-ALARM**?
5. Dein Zug als Kapitän endet ...



### 1. Riff nehmen

Nimm das Riff und stell es vor dir ab. Dann machst du dich auf die Suche nach den Tieren, die gerade im Riff zu sehen sind (also im Chip-Halter oben liegen) ...

### 2. Mit dem Schiff ein oder zwei Meeres-Felder weiterfahren

Als Kapitän musst du folgende Schifffahrtsregeln beachten:

- Du **musst** das Schiff zu Beginn deines Zugs versetzen.
- Dabei darfst du entscheiden, ob du mit dem Schiff **ein oder zwei Meeres-Felder** weiterfahren möchtest.
- Das Schiff darf **nur in der Schiffs-Zone** fahren! Du musst es so versetzen, dass es im neuen Meeres-Feld nicht über die Schiffs-Zone hinausragt.
- Das Schiff darf nur **im Uhrzeigersinn** fahren.
- Wenn du mit dem Schiff an Kuno vorbeifährst, passiert nichts. Du solltest aber mit dem Schiff nicht in dem Meeres-Feld landen, in dem Kuno sitzt – sonst gibt es KRAKEN-ALARM! (Siehe unter 4.)

### 3. Im Meeres-Feld forschen (mindestens einen Meeres-Chip aufdecken)

Deck einen der vier Meeres-Chips in dem Meeres-Feld auf, in dem du mit dem Schiff gelandet bist.

Du darfst den Meeres-Chip **nicht vom Feld wegnehmen!** Dreh ihn nur an seinem Platz um, sodass alle Spieler sehen können, was sich unter diesem Chip verbirgt.

#### Was zeigt der Meeres-Chip?

- **Der Chip zeigt ein Tier, das gerade im Riff zu sehen ist.** Super! Du darfst den entsprechenden **Tier-Chip aus dem Riff** nehmen und vor dir ablegen. Sind im Riff mehrere Tiere dieser Art zu sehen, darfst du dir **nur einen** dieser Tier-Chips aussuchen. Der Meeres-Chip bleibt offen im Meeres-Feld liegen. Dann darfst du einen weiteren Meeres-Chip in diesem Meeres-Feld aufdecken oder deinen Zug freiwillig beenden.
- **Der Chip zeigt ein Tier, das gerade NICHT im Riff zu sehen ist – aber nicht das Krakenkind Kuno.** Dann hast du leider Pech gehabt und eine falsche Fährte verfolgt! Du musst alle aufgedeckten Meeres-Chips wieder an ihrem Platz umdrehen und der nächste Spieler ist als Kapitän an der Reihe. Merk dir aber gut, welches Tier hier zu finden ist!
- **Der Chip zeigt eine Welle.** Die Welle spült das Schiff in die Schiffs-Zone des (im Uhrzeigersinn) nächsten Meeres-Felds – du musst das Schiff dorthin versetzen! Wenn die Kraken-Figur Kuno **nicht** in diesem Feld sitzt, darfst du dort einen weiteren Chip aufdecken oder deinen Zug freiwillig beenden. Befindet sich Kuno aber im gleichen Feld, gibt es KRAKEN-ALARM!



Welle

- **Der Chip zeigt Kuno.** Du musst die Kraken-Figur Kuno auf den (im Uhrzeigersinn) nächsten Kraken-Platz versetzen. Befindet sich Kuno nun **nicht** im gleichen Meeres-Feld wie das Schiff, darfst du einen weiteren Meeres-Chip aufdecken oder deinen Zug freiwillig beenden. Befindet sich Kuno aber im gleichen Feld, gibt es KRAKEN-ALARM!



Kuno

### 4. Gibt es KRAKEN-ALARM?

**ACHTUNG! Immer wenn sich Kuno im gleichen Meeres-Feld wie das Schiff befindet, rufen alle Spieler laut: „KRAKEN-ALARM!!!“**

Denn wenn das Schiff Kuno zu nahe kommt, löst der Kapitän einen KRAKEN-ALARM aus und Papa Krake fuchtelt mit seinem riesigen Kraken-Arm herum:

- Der Spieler links neben dem Kapitän schiebt den Kraken-Arm an, sodass die Kugel **in weitem Bogen um den Stab kreist** – wie unter „Bereitet euch vor!“ beschrieben. Papa Krake würde euer Schiff nie absichtlich zum Kippen bringen – deshalb ist es nicht erlaubt, die Kugel direkt auf das Schiff zu werfen!
- Während des KRAKEN-ALARMS kann es passieren, dass das Schiff vom Kraken-Arm getroffen wird und kippt. Papa Krake schafft es manchmal aber auch, das Boot wieder aufzurichten. Das Schiff kann mehrfach durch den Kraken-Arm gekippt und wieder aufgerichtet werden. Wartet, bis der Kraken-Arm stillsteht!
- Wenn der Kraken-Arm wieder stillsteht, schauen alle, ob das Schiff aufrecht steht oder gekippt ist. Steht das Schiff aufrecht, passiert nichts. Steht es leicht schräg oder ist es sogar ganz gekippt, purzelt Proviant von Bord: Der Kapitän muss ein Proviant-Kärtchen abgeben – es wird beiseitegelegt und ist aus dem Spiel.

### 5. Dein Zug als Kapitän endet ...

- ... wenn du mindestens einen Meeres-Chip aufgedeckt hast und deinen Zug freiwillig beendest.
- ... wenn du einen Tier-Chip aufdeckst, der nicht im Riff zu sehen ist.
- ... immer nach einem KRAKEN-ALARM (egal, ob das Schiff dabei gekippt ist oder nicht).
- ... wenn du keinen weiteren Meeres-Chip mehr aufdecken kannst, weil du in dem Meeres-Feld mit dem Schiff bereits alle aufgedeckt hast.

**ACHTUNG! Am Ende deines Zugs musst du ALLE aufgedeckten Meeres-Chips wieder an ihrem Platz umdrehen!**

Wurde das Schiff durch einen KRAKEN-ALARM aus der Schiffs-Zone geschleudert, stellst du es wieder dorthin zurück.

Dann ist der nächste Spieler als Kapitän an der Reihe.

## Ende des Spiels

Es gibt **zwei Möglichkeiten**, wann das Spiel endet:

- Wenn ein Spieler **eine bestimmte Anzahl an Tier-Chips gesammelt hat**:
  - bei 4 Spielern sechs Tier-Chips
  - bei 3 Spielern sieben Tier-Chips
  - bei 2 Spielern acht Tier-Chips

Dieser Spieler ist der beste Meeresforscher – und gewinnt!

- Wenn ein Spieler **sein drittes Proviant-Kärtchen verloren** hat. Dann knurrt sein Magen so laut, dass ihr eure Forschungsreise abbrechen und zurück in den Hafen fahren müsst. In diesem Fall gewinnt einer der Mitspieler, die noch Proviant-Kärtchen übrig haben – und zwar derjenige, der bis dahin die meisten Tier-Chips gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnt unter diesen Spielern, wer noch mehr Proviant-Kärtchen übrig hat. Herrscht immer noch Gleichstand, dann schaut ihr, wer mehr verschiedene Tiere gesammelt hat. Steht der beste Meeresforscher nun noch immer nicht fest, gibt es mehrere Sieger.

## Forschungsreise für erfahrene Meeresforscher (Spielvariante)

**Wollt ihr, dass eure Forschungsreise länger dauert?**

Im Spiel zu zweit und zu dritt könnt ihr vorher vereinbaren, auf eine höhere Anzahl Tier-Chips zu spielen:

- bei 2 Spielern auf bis zu zwölf Tier-Chips
- bei 3 Spielern auf acht Tier-Chips

**Wollt ihr, dass es schwieriger wird, die Tiere zu entdecken?**

Dann spielt mit Papa Kurts Kraken-Wirbel: Hier fuchtelt Papa Kurt bei jedem KRAKEN-ALARM besonders wild herum und wirbelt alles durcheinander. Das heißt: Nach jedem KRAKEN-ALARM mischt ihr verdeckt die vier Meeres-Chips im Feld mit dem Schiff. Puh – ganz schön knifflig, unter diesen Bedingungen noch die gesuchten Tiere zu finden!

Spielidee: Oliver Igelhaut

Illustration: Michael Menzel

Gestaltung: Fine Tuning, Michaela Schelk

© 2010 KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

www.kosmos.de, info@kosmos

Art.-Nr.: 680251

