

POSEIDON'S KINGDOM

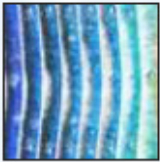
Fragor Games (2-4 spelers, 60 minuten, vanaf 10 jaar)

INLEIDING (of doel van het spel)

"Pas op voor de Kraken". Poseidon is zijn waardevolle drietand kwijt. Je vrienden zijn verdwenen tijdens hun zoektocht ernaar. Blijkbaar zijn ze gevangengenomen door de boosaardige Hans de kraken. Hij wil er een lekker vispannetje bereiden. Kan jij je vrienden uit zijn vangarmen bevrijden en tijdig de drietand van Poseidon terugvinden? Hopelijk wel. Oh ja, 't is waarschijnlijk ook niet het ideale moment om het over de haai te hebben...

De speler die zijn vrienden snel bevrijdt en de meeste schatten vindt van zodra de kraken is verslagen wint het spel.

A. SPELMATERIAAL (Kijk in de doos!)



Het ocean bord
(dubbelzijdig)



1 Kraken spoor



8 Kraken koralen
(+2 blanco reserve)



26 koraal rif tegels



4 start sets koraal rif tegels
(1 set in elk van de vier spelerskleuren)



12 figuren
(3 per spelerskleur)



1 haai



55 dobbelstenen
(10 per spelerskleur en
15 rookkleurige neutrale)



24 veilige plaats fiches
(+1 blanco reserve)



1 Fragor punt

Bewaar dit goed tot we
Weten wat je hiermee kan doen...



36 geraamte fiches



24 vriend fiches
(6 per speler)

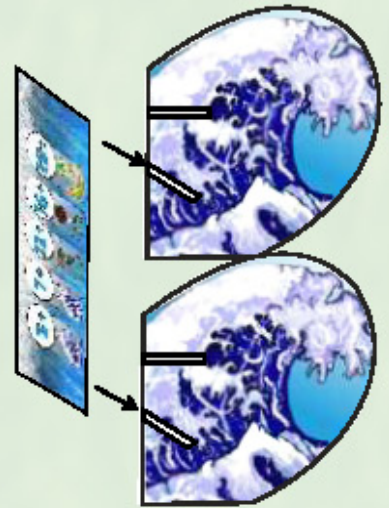
Opgelet

Fragor games draagt geen verantwoordelijkheid voor letsels veroorzaakt door de flauwe woordspelingen die je zo meteen gaat ondergaan. Mocht u toch een letsel oplopen raden wij u aan advies in te winnen van een erkend dokter.

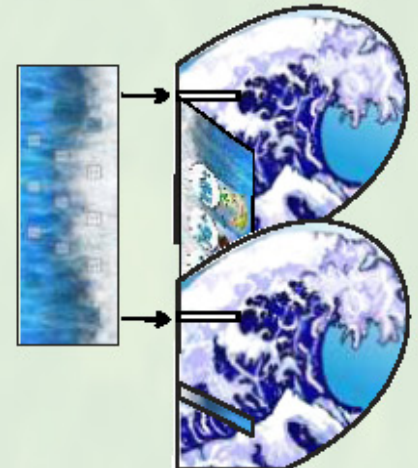
Fig. 1

De grote golf bouwen.

De grote golf bestaat uit 2 zijkanten, een bovenkant en onderkant.



Neem de onderkant van de golf (bedrukte zijde naar, toont 5 witte cirkels met nummers) en schuif deze in de twee schuine inkepingen van de zijkanten.



Draai de bovenkant van de golf met de juiste zijde naar boven afhankelijk van het aantal spelers (2,4 spelers zijde of 3 spelers zijde). Schuif deze in de twee bovenste inkepingen van de zijkanten. 't is klaar!

B. SPELVOORBEREIDING (alles op zijn plaats)

Opmerking - We gebruiken het woord dobbelstenen voor enkelvoud en meervoud, zelfs al doet ons dat pijn :)

- Elke speler kiest een speelfiguur en neemt:
 - 3 speelfiguren van dezelfde soort
 - 6 vrienden in dezelfde kleur
 - 10 dobbelstenen in dezelfde kleur (octopus/groen, vis/blauw, zeester/oranje and schelp/geel)
 - Een startset rif tegels in dezelfde kleur



Fig. 2

Geen paniek! Bekijk het overzicht *fig. 8*.

1. Leg het speelbord in het midden van de tafel. Je weet hoe dit werkt ;-). Leg het speelbord met het hoogste aantal haaien voor een spel met 2 spelers.
2. Bouw de grote golf *fig. 1*. Leg deze aan de rand van het oceaانبord aan de diepzee zijde.
3. Plaats het Krakenspoor naast het bord bij het strand.
4. Elke speler plaatst een vriendfiche op elk van de 6 armen van de Kraken zijn voorste grijpparmen *fig. 2*. Let op de tekst en het dobbelsteen voorbeeld bij de grijpparmen. Elke grijpparm heeft een specifieke vereiste om je vrienden te bevrijden.
5. Schud het kraken koraal, met de nummers gedekt, en leg deze naast de nummers 3-10 bovenaan het krakenspoor bord *fig. 3*.
6. Elke speler plaatst één van zijn drie figuren in het grote veld achter het hoofd van de kraken. De twee overige figuren worden op de velden aan de zijkant van het speelbord geplaatst, één figuur aan elke zijde (diepzee en het strand).
7. Verdeel de veilig plaats fiches in 6 stapels *fig. 4*. Elke stapel moet dezelfde dobbelsteenafbeeldingen hebben. Voorbeeld. In elke stapel, wordt de hoogste waarde bovenaan gelegd, dan de tweede hoogste enz.



Fig. 3

Leg deze in wijzerzin rond de Kraken zoals aangegeven op *fig. 8*. Verwijder bij een 2-speler spel een 2 van elke stapel. In een 2-speler spel verwijder je alle 2-en en 4-en uit de 4 eerste stapels, verwijder vervolgens alle 2-en en 8-en uit stapel vijf en zes.



Fig. 4

8. Zet de haai op zijn startveld in de diepzee, met kijkrichting het strand *fig. 8*.
9. De geraamtefiches en neutrale dobbelstenen worden naast het speelbord klaar gelegd.
10. Elke speler neemt de start koraal tegels in zijn kleur. In een 3-speler spel wordt een van de tegels niet gebruikt (aangeduid op de achterzijde van de tegels). Leg deze tegels in een opstelling naar keuze (niet stapelen).
11. Verdeel de koraal rif tegels in 5 stapels per type (de golf/dobbelsteen tegels vormen samen 1 stapel van 4 tegels). Dit levert 3 stapels met 6 tegels op en 2 stapels met 4 tegels. Bij een 3-speler spel verwijder je van elke soort 1 tegel uit het spel, bij een 2-speler spel 2 tegels per soort.
12. De speler die het diepste in de oceaan dook legt 1 van zijn dobbelstenen op de grote golf. Dit gaat zo verder tot alle spelers 3 van hun dobbelstenen op de grote golf hebben geplaatst. De dobbelstenen mogen overal waar aangegeven worden geplaatst (in een 4-speler spel gebruik je zowel het 2-speler als 4-speler gebied). Plaats ook 3 neutrale dobbelstenen op de 3 overgebleven velden op de golf. Denk eraan dat de bovenzijde van de grote golf wordt gebruikt overeenkomstig het aantal spelers.
13. De grote golf slaat op het bord! Doe dit door de grote golf voorzichtig te kantelen tot de dobbelstenen op het bord vallen. *fig. 5*. De grote golf wordt terug recht gezet. In spelersvolgorde worden de dobbelstenen die volledig naast het bord terechtkwamen terug op de golf geplaatst door hun eigenaar. Deze blijven daar liggen tot de volgende Grote golf. In het bijna onmogelijke geval dat meer dan de helft van de dobbelstenen naast het bord terecht kwamen, worden alle dobbelstenen terug op de golf geplaatst en kies je een meer voorzichtige speler om de golf te kantelen.

Als een dobbelsteen op de scheiding van 2 golven op het speelbord terecht komt, (net op de lijn telt!) wordt deze dobbelsteen doorgeschoven naar het midden van de golf richting strand (*fig. 6*.)



Fig. 6

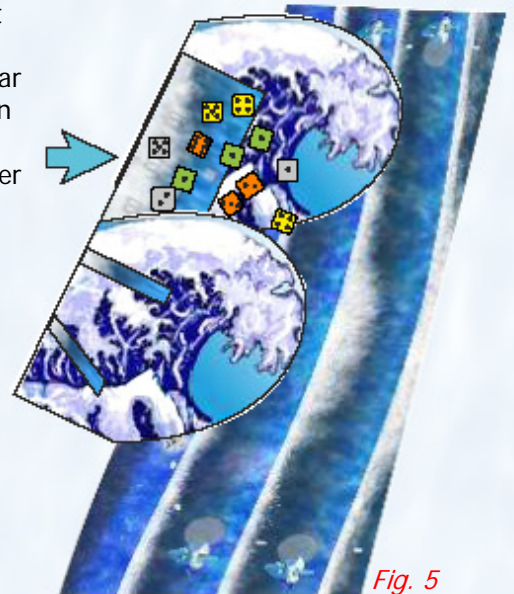


Fig. 5

Opmerking: Je mag de dobbelstenen in de golven op het bord naar het midden van de golf verplaatsen om het geheel overzichtelijker te maken (de positie van de dobbelstenen binnen de golven heeft geen belang).

14. De spelers tellen de waarden van hun dobbelstenen op het bord samen - de speler met het hoogste totaal is de startspeler. De dobbelstenen blijven op het bord liggen, bij een gelijk totaal bepaalt de dobbelsteen met de hoogste waarde van de spelers met het gelijke totaal de startspeler, is het dan nog gelijk begint de speler die het best een haai kan imiteren!

15. Beginnend met de startspeler neemt elke speler 2 dobbelstenen uit zijn voorraad en plaatst deze op de grote golf. Opmerking: Er kunnen al dobbelstenen op de grote golf liggen, die daar werden gelegd toen ze naast het bord terechtkwamen bij het kantelen van de grote golf.

16. Krakenspoor - De speler links van de startspeler plaatst zijn figuur 2 velden verder rond de kraken. De volgende speler (uurwijzerzin) 4 velden verder rond de kraken, de laatste speler 6 velden. *fig. 7*. De startspeler zijn figuur blijft op het veld bij het hoofd.

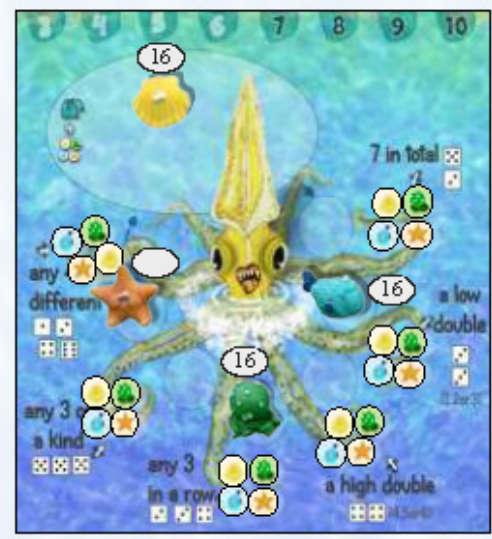
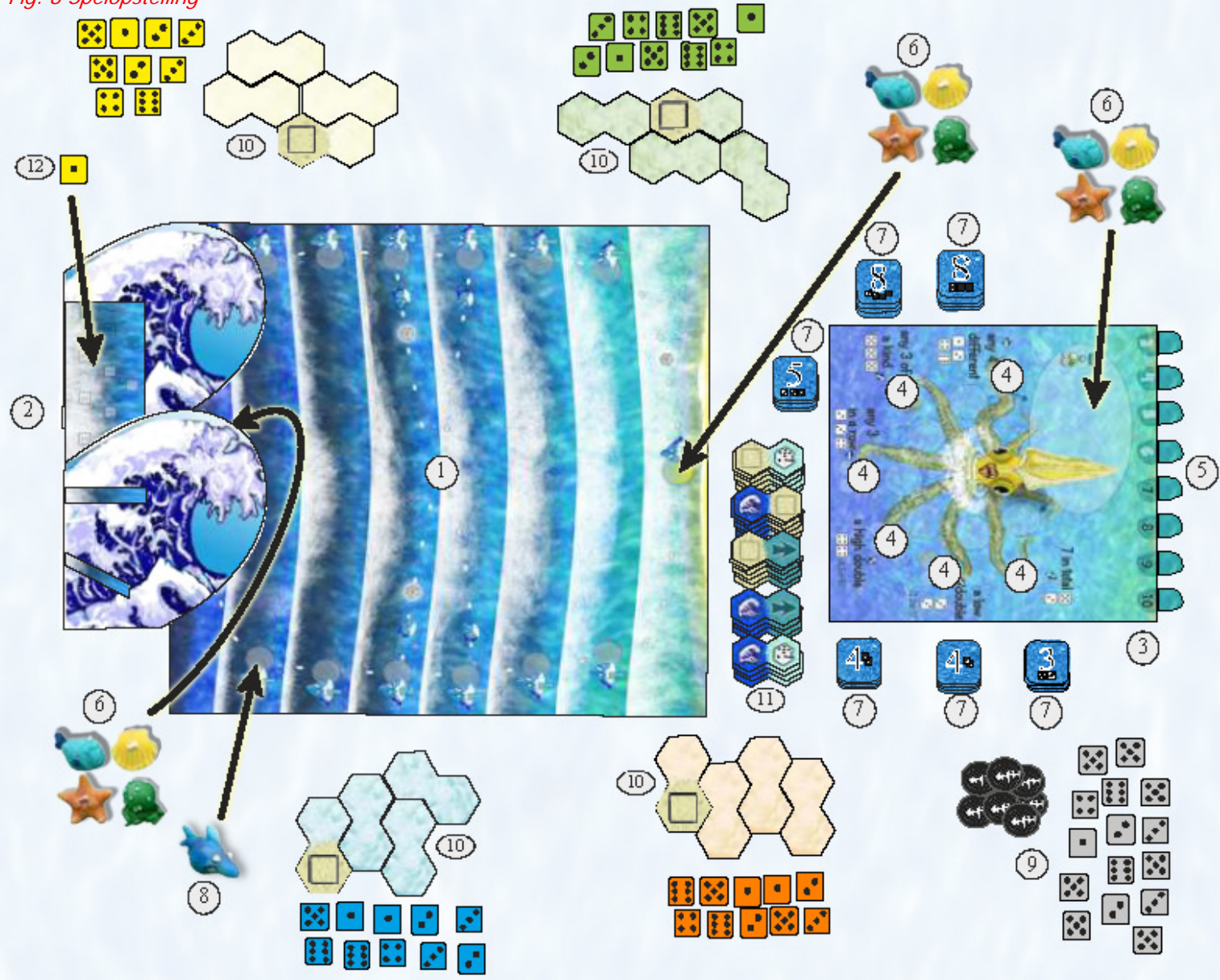


Fig. 7

Je bent nu klaar om met het spel te beginnen.

Fig. 8 Spelopstelling



C. TIJDENS JE SPEELBEURT

De startspeler begint het spel, gevolgd door de andere spelers in uurwijzerzin. Tijdens zijn speelbeurt, tenzij anders aangegeven, MOET de speler de volgende stappen in onderstaande volgorde uitvoeren.

1) Bouwen aan het rif OF de grote golf laden.

Rif bouwen - Een speler neemt een koraal rif tegel uit de voorraad. Kies een nog beschikbare tegel. Deze wordt onmiddellijk gebruikt om bij te bouwen aan het rif van de speler. Deze mag aan het rif worden bijgebouwd als volgt:

a) Rakend aan een zijkant van het reeds gebouwde rif of

b) Bovenop 2 andere koraal rif tegels van het reeds gebouwde rif met de volgende beperkingen:

- Je mag de nieuwe tegel NIET bovenop 1 andere tegel bouwen, de tegel moet minstens bovenop 2 verschillende tegels worden geplaatst.
- Je mag de tegel niet laten overhangen.
- Je mag NIET op een dobbelsteen die op je rif liggen bouwen (Zie sectie D3). Je mag ook geen dobbelstenen van je rif wegnemen om te kunnen bouwen.
- Je mag NIET op een skeletfiche bouwen (Zie haai sectie D4 verderop in de spelregels).



Bij het bouwen op niveau 2 of hoger, moet de tegel op 2 verschillende tegels worden geplaatst.



Een tegel mag niet rechtstreeks op 1 andere tegel worden geplaatst!



OF

De grote golf laden



Neem dobbelstenen uit je voorraad en plaats deze op de grote golf. De velden geven aan waar je de dobbelstenen mag plaatsen. Het aantal dobbelstenen wordt bepaald door de hoogte van je hoogste golf symbool in je rif. (niveau 2 = 2 dobbelstenen, niveau 3 = 3 dobbelstenen, enz.). **Opgelet, enkel één hoogste symbool telt, het maakt niet uit hoeveel symbolen je in je rif hebt.** Je **mag altijd 1 dobbelsteen plaatsen** op de grote golf, het maakt niet uit of je een symbool hebt in je rif. Het maximum aantal dobbelstenen dat op de grote golf kan worden geplaatst is afhankelijk van het aantal spelers: 2 = 9 dobbelstenen, 3 = 12 en 4 = 15. In een 2-speler spel worden de velden voor 4 spelers niet gebruikt. In een 4-speler spel worden zowel de velden voor 2 als voor 4 spelers gebruikt.

2) Verplaats je figuur "Beweging in de oceaan"

Je moet één (**en slechts één**) van je 2 figuren op het oceaانبord verplaatsen.



De verplaatsing van je figuur is afhankelijk van het hoogste pijlsymbool in je rif (niveau 2 = max. 2 velden, niveau 3 = max. 3 velden, enz.). Je mag een figuur altijd 1 veld verplaatsen het maakt niet uit of je een pijlsymbool in je rif hebt. De figuren mogen in de oceaan worden verplaatst van veld naar veld over de streepjeslijn. In het midden van de oceaan, bevinden er zich 2 lijnen die ervoor zorgen dat je figuren de oceaan kunnen oversteken. Je moet het pad dat je gekozen hebt blijven volgen als je de oceaan wilt oversteken (Je mag in het midden niet van richting veranderen). *fig. 9.*

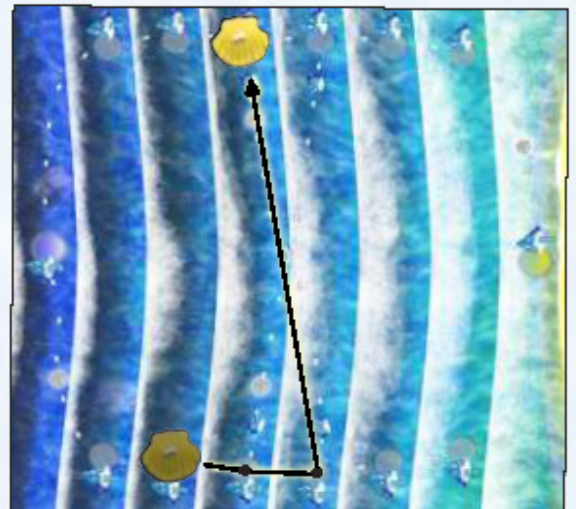


Fig. 9. De schelp wordt 3 velden verplaatst, 1 waarbij deze het bord oversteekt.

Verplaatsingen worden uitgevoerd volgens onderstaande regels

- Een figuur mag minder velden worden geplaatst dan het maximum toegestaan aantal.
- Het moet minstens 1 veld worden verplaatst
- Het moet zijn verplaatsing op een ander veld beëindigen als waar het is vertrokken.
- Let op, je verplaatst tijdens je speelbeurt slecht 1 van je figuren op het oceanbord.
- Een figuur mag nooit voorbij een veld worden verplaatst of eindigen op een veld waar de haai zich bevindt (ben je gek?!)
- Een figuur mag naar een veld worden verplaatst waar andere figuren staan (ook je eigen andere figuur).
- Er is geen beperking in het aantal figuren dat op hetzelfde veld mag staan.

3. Dobbelstenen wegnemen (eten) "Wie bestelde de zeekomkommer salade?"

Deze stap is optioneel



Na de verplaatsing, kan het zijn dat je figuur zich op een golf bevindt waar dobbelstenen (voedsel) liggen. In dat geval mag je deze wegnemen (Opgelet, je mag enkel voedsel wegnemen met het figuur waarmee je bewoog) fig. 10. Het maakt niet uit aan welke zijde van de golf je figuur zich bevindt. Het aantal dobbelstenen dat je mag wegnemen is afhankelijk van het hoogste voedsel symbool in je rif. (niveau 2 = tot 2, niveau 3 = tot 3). Een figuur mag altijd 1 dobbelsteen wegnemen. Een speler mag eigen dobbelstenen of die van andere spelers wegnemen.

Dobbelstenen die van het bord worden genomen **MOETEN (a)** worden opzij gelegd voor later gebruik **OF (b)** onmiddellijk worden opgegeten om een vriend te verlossen. Beiden mag niet. Je mag geen dobbelstenen wegnemen die je niet kan opeten of bijhouden.

(a) Voedsel opslaan:



Je kunt dobbelstenen wegnemen en opslaan op je rif als je voldoende opslagruimte hebt in je rif fig.11. In elke opslagruimte mag 1 dobbelsteen worden gelegd. Je mag dobbelstenen die je al hebt opgeslagen verwijderen om plaats te maken voor dobbelstenen die je net hebt weggenomen (deze dobbelstenen gaan terug naar de juiste speler zijn voorraad of de neutrale dobbelsteen voorraad).



Fig. 11 Een gele dobbelsteen is opgeslagen op een koraal tegel.

(b) Eten:

In plaats van het voedsel op te slaan, kan je dit ook opeten. Door het eten wordt je sterk genoeg om een grijpparm van de Kraken op te heffen en èèn (en slechts èèn!) van je vrienden te bevrijden. Bij elke grijpparm is een bepaalde vereiste afgebeeld (v.b. Een hoog paar). **Je kunt een willekeurige hoeveelheid voedsel opeten dat je hebt opgeslagen in je rif en/of hebt weggenomen van het bord.** De kleur van de dobbelstenen maakt niet uit en er mogen combinaties van verschillende kleuren dobbelstenen worden gebruikt. Dobbelstenen die werden gegeten gaan terug naar de voorraad van de juiste speler (of de neutrale voorraad). De speler bevrijdt zijn vriend dan van de overeenkomstige grijpparm bij de Kraken en legt deze naast zijn rif. Vervolgens neemt hij het bovenste overeenkomstige veilige plaats fiche dat beschikbaar is en legt dat gedekt voor zich neer. *Zie voorbeeld 1 op de volgende pagina.* Er kan slecht **1 vriend** worden bevrijd **door te eten** tijdens de speler zijn speelbeurt. Opgeslagen voedsel dat niet werd gegeten blijft op je rif liggen.



*Fig. 10 De zeester beëindigt zijn verplaatsing op dezelfde golf als de blauwe 1, de gele 5 en de groene 6. Hij kan deze wegnemen. Hij kan de oranje 2 **niet** nemen, aangezien hij zich **niet** op dezelfde golf bevindt.*



In totaal 7

De totale waarde aan dobbelstenen moet minstens 7 zijn. Het aantal dobbelstenen dat je hiervoor gebruikt maakt niet uit.



Laag paartje

Een paartje éénen, tweeën of drieën



Hoog paartje

Een paartje vieren, vijven of zessen



3-op-een-rij

Drie opeenvolgende dobbelstenen
b.v. 4,5 en 6



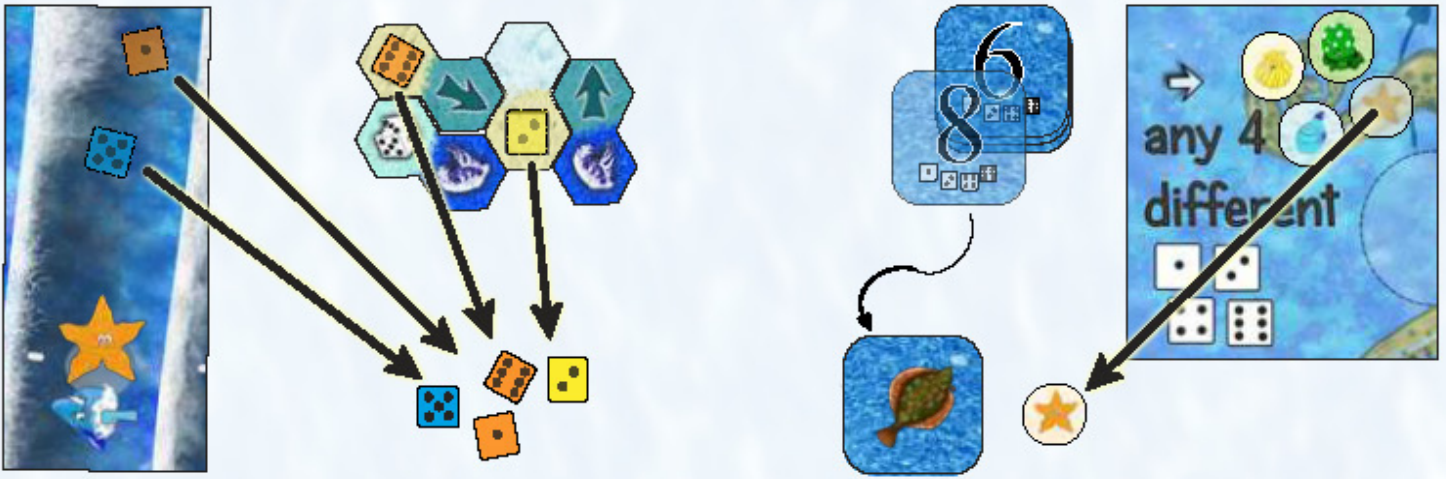
3 dezelfde

Drie dobbelstenen met dezelfde waarde



4 verschillende

4 dobbelstenen met verschillende waarde



Voorbeeld 1: Eten om een vriend te bevrijden. De zeester speler heeft een 2 en een 6 in zijn rif. Na het verplaatsen van zijn figuur, heeft hij een 1 en een 5 weggenomen van de golf waarop hij zijn verplaatsing beëindigde. Hij eet de 4 dobbelstenen waardoor hij zijn vriend bevrijdt onder de "4 verschillende" grijpparm. Het vriendfiche van de speler wordt bij deze grijpparm weggenomen en hij ontvangt het veilige plaats fiche (8 punten). De opgegeten dobbelstenen gaan terug naar de voorraad van de eigenaars (blauw naar de blauwe speler, geel naar de gele speler, enz.).

Krakenspoor (da's handig!)

Als je een dobbelsteen van een andere speler hebt weggenomen tijdens je speelbeurt (opgegeten of opgeslagen) krijgt die speler een verplaatsingsbonus op het krakenspoor (opletten dus, tijdens de speelbeurt van andere spelers!). Voor **elk** van de weggenomen dobbelstenen van een speler, mag deze zijn figuur 1 veld rond de Kraken verplaatsen.

Als er van meer dan 1 speler dobbelstenen werden weggenomen, bepaalt de actieve speler in welke volgorde de figuren over het krakenspoor worden verplaatst (dit kan belangrijk zijn, aangezien spelers over velden moeten springen die al bezet zijn door een andere figuur).

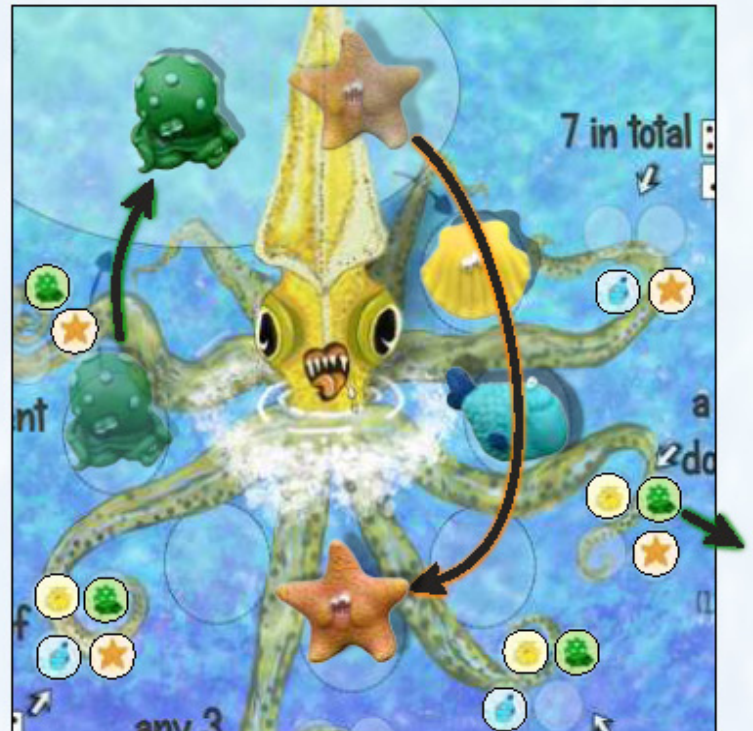
Het is daarom belangrijk om goed in de gaten te houden welke kleur dobbelstenen tijdens de speelbeurt werden weggenomen!

Figuren die worden verplaatst springen over velden die al bezet zijn door andere figuren. De figuren die niet aan een speler toehoren (2/3 spelers) worden nooit verplaatst maar er moet wel over worden gesprongen.

Figuren **beëindigen hun verplaatsing** tijdens de speelbeurt als ze het grote veld achter het kraken hoofd bereiken. Resterende verplaatsingspunten zijn ze kwijt. **Ze springen niet over andere figuren die op dit veld staan. Dit veld is het enige veld op het Kraken spoor waar meerdere figuren mogen staan op hetzelfde moment.** De bonusverplaatsing is enkel van toepassing tijdens de speelbeurt waar het voedsel **wordt weggenomen**. Dit geldt niet voor voedsel dat al werd opgeslagen in het rif, aangezien de speler daarvoor al een bonusverplaatsing heeft gekregen. **De bonus geldt ook niet als een speler eigen dobbelstenen wegneemt of neutrale dobbelstenen.**

Bonus voor het kraken hoofd veld.

De speler kan onmiddellijk zijn dichtstbijzijnde vriend bevrijden (in uurwijzerzin) en de overeenkomstige veilige plaats fiche nemen. Hij mag ook onder 1 van de kraken koraal tegels kijken. Elke speler ontvangt deze bonus telkens hij het hoofd veld op het kraken spoor bereikt.



Voorbeeld 2: Verplaatsen over het krakenspoor Geel nam 2 groene en 2 oranje dobbelstenen van het oceanabord tijdens zijn speelbeurt. Hij bepaalt dat groen eerst mag verplaatsen, groen verplaatst 1 veld en bereikt het kraken hoofd veld (hij beëindigt zijn verplaatsing daar). Groen bevrijdt nu zijn dichtstbijzijnde vriend in uurwijzerzin rond het krakenspoor en mag ook onder 1 van de kraken koraaltegels kijken. Oranje verplaatst 2 velden (In zijn eerste stap sprint hij over geel en blauw).

4. HAAI!!! - verplaats de haai (Dum...dum, dum...dum)

Terug naar het oceaانبord! Aan het eind van de speelbeurt van elke speler, wordt de haai verplaatst. Elk veld heeft een haai cijfer. Het cijfer in het veld waar je figuur zijn beweging beëindigt geeft aan hoeveel velden de haai wordt verplaatst *fig. 12*.

Opmerking - de verplaatsing van de haai staat los van het veld waar de haai zich op dat moment bevindt, maar enkel met waar je jouw figuur naar verplaatst.

De haai wordt verplaatst in de richting waarin hij kijkt (de kijkrichting verandert enkel als de grote golf kantelt). Hij wordt van veld naar veld verplaatst in een 8-vormig spoor over het bord (Hij is op jacht!). Als hij bij het midden van het bord aankomt, volgt hij steeds de route dwars over het bord (Er is een haaispoor aangegeven op het bord om dit duidelijker te maken!) *fig. 13*.

Als de haai een spelersfiguur tegenkomt, eet hij deze op en zet zijn verplaatsing verder. In dat geval:

- Voert de haai zijn volledige verplaatsing uit.
- Wordt een geraamtefiche op een vrij veld van de speler zijn rif geplaatst (de speler kiest zelf waar). Als je niet voldoende vrije velden in je rif hebt, verwijder je een dobbelsteen uit een opslagplaats van je rif en plaats je het geraamtefiche daar. Als je geen vrije velden meer hebt, leg je geen geraamtefiche, maar probeer dan om beter te spelen ;-).
- Rust in vrede *fig. 14*.
- Als beide figuren van de speler worden opgegeten ontvangt deze voor elke figuur een geraamtefiche (2 in totaal).
- Dit rifveld is nu afgestorven. Het symbool is niet meer zichtbaar en er kan niet meer op gebouwd worden.
- De lang verloren gewaande broer/zus van die figuur verschijnt dan ten tonele (eh... dezelfde figuur als net werd opgegeten) en wordt op een veld aan de rand van het bord geplaatst (ofwel het strand ofwel de diepzee, dat kiest de speler zelf).
- Als de haai zich in één van deze velden bevindt, mag de figuur hier toch worden geplaatst, maar hij bevindt zich achter de haai. Pfiow.



Fig. 14. Er wordt een geraamtefiche op een koraalveld geplaatst



Fig. 12 De schelp eindigt hier. De haai zal 2 velden worden

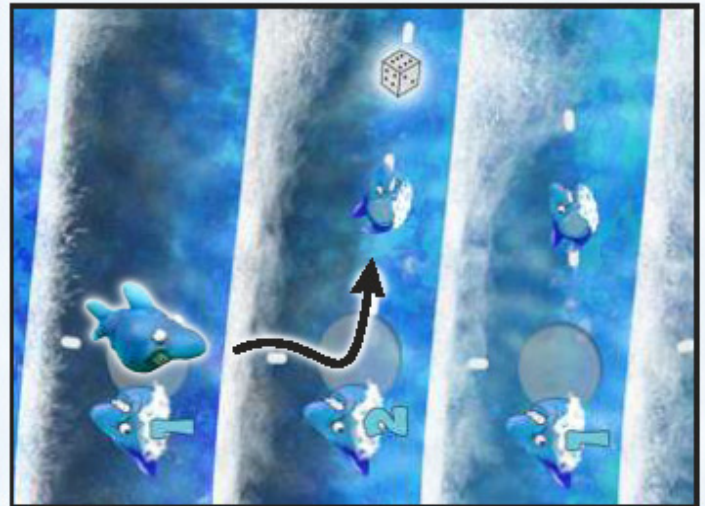


Fig. 13. Van zodra de haai een haairoute bereikt volgt hij deze naar de overzijde van het bord.

Dobbelsteensymbolen op het oceaانبord

Als de haai zich over een dobbelsteensymbool verplaatst (één in de diepzezijde, één aan de strandzijde en één in elk van de oversteeksporen) wordt een neutrale dobbelsteen op de grote golf geplaatst *fig. 15*. Als er geen vrije ruimte meer is op de grote golf, wordt de dobbelsteen niet geplaatst. Als een speler zijn figuur over een dobbelsteenfiguur verplaatst heeft dit geen gevolg.

Als er geen neutrale dobbelstenen meer voorradig zijn (kans is klein, maar bestaat) plaatst de speler één van zijn eigen dobbelstenen op de grote golf. Het maakt niet uit in welke richting de haai wordt verplaatst als hij over een dobbelsteensymbool wordt verplaatst.

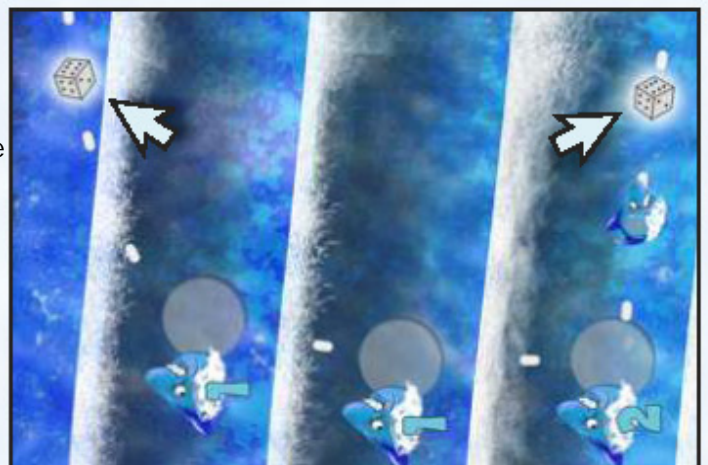


Fig. 15 Als een haai over een dobbelsteensymbool wordt verplaatst, plaats je een neutrale dobbelsteen op de grote golf.

D. DE GROTE GOLF ROLT...

Op het moment dat de grote golf vol is, kantelt hij op het bord aan het einde van de actieve speler zijn speelbeurt. Op de grote golf is aangegeven waar de dobbelstenen mogen worden geplaatst: 2 spelers = 9 velden, 3 spelers = 12 velden, 4 spelers = 5 velden (gebruik ze allemaal) *fig. 16*.

De Grote golf kan vol geraken doordat a) spelers er dobbelstenen op plaatsen of b) een neutrale dobbelsteen wordt geplaatst omwille van de verplaatsing van de haai.

Opmerking - Als de grote golf al vol is worden eventuele nog te plaatsen dobbelstenen niet meer geplaatst.

Aan het einde van de speelbeurt (na de verplaatsing van de haai in stap 4), kantelt de actieve speler voorzichtig de grote golf tot de dobbelstenen op het speelbord vallen *(fig. 5)*.

Fig. 16 De bovenzijde van de grote golf



De 3 speler zijde met 12 velden



De 2 en 4 speler zijde met respectievelijk 9 en 15 velden

Dan gebeurt er het volgende:

- De grote golf wordt terug klaar gezet naast het bord. Dobbelstenen die volledig naast het bord terechtkwamen worden terug op de grote golf geplaatst in spelersvolgorde.
- Dobbelstenen die zich op 2 golven bevinden worden naar de golf dicht bij het strand verplaatst (zelfs als deze maar net de lijn tussen de 2 golven raakt *fig. 6*.)
- De haai wordt omgedraaid zodat deze nu de andere kant uitkijkt. Speltip - Let hier op alvorens dit gebeurt!
- De spelers tellen de waarde van hun dobbelstenen op het bord. Dat totaal laat hen toe een bonus te kiezen. Ze mogen een bonus kiezen met een waarde lager dan hun totaalwaarde (opmerking: spelers ontvangen geen bonus tijdens het kantelen van de grote golf tijdens de spelvoorbereiding). Je ontvangt geen bonus als je totaalwaarde minder dan 3 is. De mogelijke bonussen zijn:



3 en meer

Plaats 1 dobbelsteen op de grote golf (uit je persoonlijke voorraad)



7 en meer

Plaats 2 dobbelstenen op de grote golf (uit je persoonlijke voorraad)



12 en meer

Verplaats je figuur 2 velden op het Krakenspoor of kijk onder een kraken koraal tegel



16 en meer

Verwijder al je geraamtefiches uit je rif en kijk onder een kraken koraal tegel



19 en meer

Bevrijdt onmiddellijk je dichtstbijzijnde vriend (in uurwijzerzin vanaf het Kraken hoofd veld) en neem het overeenkomstige veilige plaats fiche.

Zo kan de speler bij een worp met totaalwaarde 18 bijvoorbeeld kiezen voor de bonus 12+ (2 velden op het krakenspoor) in plaats van alle geraamtefiches te verwijderen (16+). De bonussen moeten in spelersvolgorde worden gekozen, beginnend met de actieve speler (de speler die de grote golf kantelde). Dit is belangrijke omdat verplaatsingen op het krakenspoor afhankelijk zijn van figuren die daar al geplaatst zijn.

Nadat alle spelers hun bonus hebben ontvangen gaat het spel verder. De volgende speler in uurwijzerzin is aan de beurt.

E. EINDE VAN HET SPEL

Van zodra een speler al zijn vrienden heeft bevrijd, is de kraken verslagen! Dit kan gebeuren als een speler voedsel eet, onmiddellijk na een grote golf of als een speler ervoor zorgt dat een andere speler zijn speelfiguur naar het veld bij het hoofd van de kraken verplaatst. Nadat de actieve speler zijn beurt heeft beëindigd krijgen alle spelers nog een laatste speelbeurt.

Kraken koraal en laatste speelbeurt

Alle figuren van de spelers op het krakenspoor worden naast de kraken koraaltegels geplaatst. Alle spelers voeren nog één speelbeurt uit (Beginnend met de volgende speler en volgens de normale spelersvolgorde).

De spelers voeren hun speelbeurt uit zoals normaal (met het kantelen van de grote golf indien nodig). Maar als ze nu dobbelstenen eten kunnen ze kraken koraaltegels ontvangen. Ze mogen deze nemen in plaats van vrienden te bevrijden (wat ze nog steeds mogen doen, indien mogelijk). Er worden geen verplaatsingen meer uitgevoerd op het krakenspoor in deze laatste speelbeurt.

Tijdens hun laatste speelbeurt, mogen speler één tegel met een witte cijfer (3-6) en één tegel met een zwarte cijfer (7-10) nemen *fig. 17*. Ze moeten hiervoor de overeenkomstige totaalwaarde aan dobbelsteen opeten per cijfer (elk cijfer wordt apart behandeld). De tegel wordt door de speler genomen en gedekt voor zich neergelegd. Ze mogen zelf het fiche bekijken, maar mogen deze niet aan de andere spelers laten zien (om de spanning op te bouwen).

Voorbeeld 3: Kraken koraal verzamelen.

Rood eet twee dobbelstenen van het bord en één uit zijn rif tijdens zijn laatste speelbeurt. De dobbelstenen hebben als waarde 3, 4 en 6. De mogelijkheden die hij heeft als hij 2 kraken koraal tegels wil nemen zijn: 3 en 10 (4+6) of 4 en 9 (6+3).

Als hij slechts één kraken koraaltegel wil nemen kan hij kiezen tussen: 3, 4, 6, 7(4+3), 9(6+3) of 10 (4+6).



Fig. 17 Kraken koraal met witte en zwarte cijfers

Puntentelling

Van zodra alle spelers hun laatste speelbeurt hebben afgewerkt, eindigt het spel en tellen de spelers hun punten.

- Veilige plaats fiches = de waarde aangegeven op de fiches *fig. 18 EN*
- Elke kraken koraal tegel levert volgende punten op:



Fig. 18 Een veilige plaats fiche is 6 punten waard.



Snelle vinnen = 1 punt per zichtbaar pijlsymbool in je rif (niet overbouwd of afgedekt door een geraamtefiche). De hoogte van het symbool speelt geen rol bij de telling van de punten.



Poseidon's drietand = een joker. Scoor deze als een andere kraken koraal naar keuze.



Grote mond = 1 punt per zichtbaar eetsymbool in je rif (moet zichtbaar zijn). De hoogte speelt geen rol.



Kerkhof = 3 punten als je geen geraamtefiches in je rif hebt anders 1 minpunt per zichtbaar geraamtefiche.



Golfbedwinger = 1 punt per zichtbaar golfsymbool in je rif (moet zichtbaar zijn). De hoogte speelt geen rol.

Voorbeeld 4: Puntentelling. Rood ontvangt 14 punten voor zijn veilige plaats fiches. Het Snelle vinnen koraal levert hem 2 punten op (hij heeft 2 zichtbare pijlsymbolen in zijn rif). Hij heeft ook het drietand koraal, hij kiest ervoor dit als kerkhof te scoren, dat levert hem 3 punten op (aangezien hij geen geraamtefiches in zijn rif heeft). Zijn eindtotaal bedraagt 14+2+3=19 punten.

Als een speler 2 dezelfde kraken koraal tegels heeft, leveren beide hem punten op. De speler met het hoogste puntentotaal wint het spel en mag zijn "overwinningskwallendansje" uitvoeren. De andere spelers zijn zuignappen. Bij een gelijkstand wordt de winnaar van de gelijkstand bepaald als volgt in deze volgorde (even ademhalen): de speler met Poseidon's drietand, de speler met het hoogste rif, met de minste geraamtefiches, dan als laatste de hoogste totaalwaarde van veilige plaats fiche. Als er dan nog steeds een gelijkstand is winnen alle spelers die niet betrokken waren bij de gelijkstand, omwille van de verveling die heeft toegeslagen toen de spelers betrokken in de gelijkstand de winnaar probeerden te bepalen.

SPELOVERZICHT

Tijdens je speelbeurt:

1. Moet je aan je rif bouwen **OF** de grote golf laden
2. Moet je (precies) één van je figuren verplaatsen
3. Mag je dobbelstenen wegnemen (en opeten of opslaan). Andere spelers verplaatsen op het Kraken spoor als je hun dobbelstenen hebt weggenomen.
4. De haai beweegt! De grote golf kantelt als deze vol is.

Denk eraan - Je mag altijd bewegen, eten en de grote golf laden op niveau 1, zelfs als het overeenkomstige symbool niet zichtbaar is in je rif.

Je kunt een vriend op 3 verschillende manieren bevrijden:

- a) Dobbelstenen eten (voedsel)
- b) Verplaatsen naar het veld bij het hoofd van de krakenspoor
- c) 19+ werpen als de grote golf wordt gekanteld

Als de grote golf kantelt:

1. Zet de grote golf terug klaar en plaats de dobbelstenen die naast het bord vielen er terug op.
2. Draai de haai zodat deze de andere kant uit kijkt
3. Beginnend met de actieve speler, bonussen ontvangen overeenkomstig je totale waarde van eigen dobbelstenen op het bord.
4. Het spel gaat verder met de volgende speler

Krakenkoraal



Snelle vinnen = 1 punt per zichtbaar pijlsymbool (2 tegels).



Golfbedwinger = 1 punt per zichtbaar golfsymbool (2 tegels).



Grote mond = 1 punt per zichtbaar eetsymbool (2 tegels).



Kerkhof = 1 minpunt per zichtbaar geraamtefiche, 3 punten als je geen geraamtefiches hebt (1 tegel).



Poseidon's drietand Joker. Scoor naar keuze (1 tegel).

1 dobbelsteen op de grote golf



2 dobbelstenen op de grote golf



2 velden op het krakenspoor OF kijken onder een krakenkoraal



Alle geraamtefiches verwijderen EN kijken onder een krakenkoraal



Dichtstbijzijnde vriend bevrijden



Een woord van dank aan: Team Fragor: Judi, Tabby, Sheena, Iona, Glenn en (introducing!) Ruaridh. Daniel Danzer (de 1-persoons wervelwind!). Mark Higgins, Ralph Anderson en Henning Kroepke. Eilidh en Katie Forsyth. Brian Stern, Ian Borthwick, Michael Goodman, Peter Rose en Steven "met een V" Gladstone. Brian Robson, Gareth "Gambit" Lodge (voor dit jaar en waarschijnlijk voor vorig jaar!), Gery McLaughlin en Grant Whitton. Christian Leonard en Geoff. Sebastian Rapp, Carol Rapp en Joe. Iedereen bij The Gathering of Friends 2011 in het bijzonder, Alfonso Smith, Anye Mercy, Bob Sumner, Carsten Oesterlund, Cedric Caumont, Debbie Ohi, Erin O'Malley, Jeff Ridpath, Jennifer Geske, June King, Ken Tidwell, Kurt Adam, Larry Levy, Marion Adam, Mark Noseworthy, Marty Hoff, Mary Prasad, Mik Smellov, Mike Gray, Paul Jeffries, Paul Skrabut, Ron Krantz, Stephen Buonocore, Tery Noseworthy, Tom Hilgert, Tom Rosen en Zev Schlasinger. Een extra woord van dank aan de hen die het 3-speler spel speelden alvorens de haai minder brutaal werd gemaakt ... overal geraamtes. ©

Nederlandse Vertaling & Bewerking: Christophe Mannaert (Christophe.Mannaert@telenet.be)