

# POSEIDON'S KINGDOM

Fragor Games (2-4 Spieler, 60 Minuten, ab 10 Jahre)

## EINLEITUNG (was gibt's zu thun?)

„Hüte dich vor dem Kraken!“ Poseidon hat seinen geliebten Dreizack verloren - und deine Freunde sind auf der Suche danach verschwunden. Wie sich herausstellt, hat der böartige Krake Hans sie in seiner Gewalt und will aus ihnen einen leckeren Eintopf machen! Gelingt es dir, seine Tentakel zu öffnen, deine Freunde zu befreien und in der knappen Zeit auch noch den Dreizack aufzutreiben? Na, hoffentlich. Ach, übrigens, da wäre noch dieser hungrige Hai ...

Sieger des Spiels ist, wer schnell seine Freunde befreit und die wertvollsten Schätze findet, sobald der Krake bezwungen wurde.

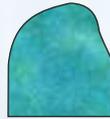
## A. INHALT (nur beste Qualität!)



Der Meeres-Spielplan  
(doppelseitig)



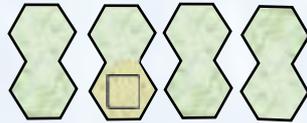
1 Kraken-Tableau



8 Kraken-Korallen  
(+ 2 Ersatzteile)



26 Korallenstock-Teile



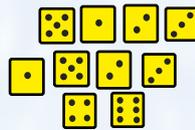
4 Start-Sets Korallenstock-Teile  
(1 4er-Set pro Spielerfarbe)



12 Meerestiere  
(je 3 Figuren in den  
Spielerfarben)



1 Hai



55 Würfel  
(10 pro Spielerfarbe  
und 15 neutrale in  
grau)



24 „Gerettet!“-Plättchen  
(+ 1 Ersatzteil)



1 Fragor-Punkt  
Sicher aufbewahren, bis  
wir uns überlegt haben,  
wofür der gut sein könnte



36 Skelett-Marker

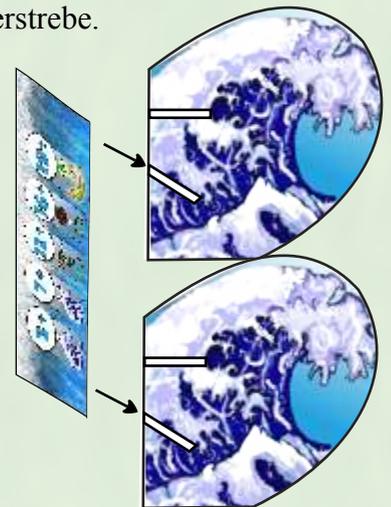


24 Freunde  
(6 Marker pro  
Spielerfarbe)

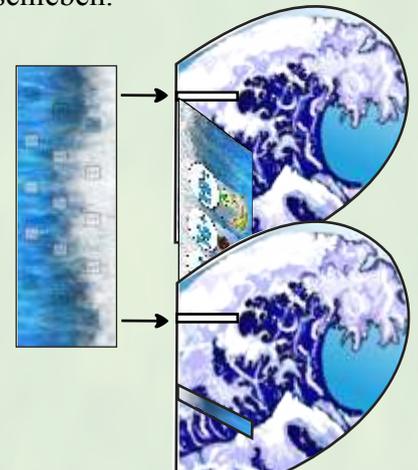
**Warnung:** Fragor Games übernimmt keine Verantwortung für ethaige Verletzungen aufgrund mieser Wortspiele im folgenden Text. Gegebenenfalls suchen Sie bitte das nächste Krakenhaus auf.

## Zusammenbau der Riesenwelle

Die Riesenwelle besteht aus 2 Seitenteilen sowie einer oberen Fläche und einer unteren Querstrebe.



Die Querstrebe mit der Grafik nach oben (5 weiße Kreise mit Zahlen ...) in die schrägen Einschnitte der Seitenteile schieben.



Die obere Fläche mit der aktuellen Spieleranzahl (2/4 oder 3) nach oben in die waagerechten Einschnitte schieben.

Abb. 1

## B. SPIELVORBEREITUNG (nur ein paar Handgriffe ...)

Jeder Spieler wählt ein Meerestier und nimmt sich das Material der entsprechenden Farbe:

- 3 Meerestier-Figuren
- 6 Freunde
- 10 Würfel (Tintenfisch/grün, Fisch/blau, Seestern/orange, Muschel/gelb)
- 1 Start-Set Korallenstock-Teile



Abb. 2

- Keine Panik! Aufbau-Diagramm auf der nächsten Seite *Abb. 8*.
1. Den Spielplan flach in die Mitte des Tisches legen. Wie das geht, sollte klar sein ;-). Bei nur 2 Spielern die Seite mit den höheren Hai-Zahlen verwenden.
  2. Die Riesenwelle zusammenbauen (s. Kasten *Abb. 1*) und mittig direkt an die Tiefsee-Kante des Spielplans stellen.
  3. Das Kraken-Tableau nahe dem Strand-Ende auf den Tisch legen.
  4. Jeder Spieler legt je einen Freund zu jedem der 6 vorderen Tentakeln *Abb. 2*. Die Spieler sollten sich kurz den Würfelbeispielen neben den Tentakeln widmen. Bei jedem Tentakel wird eine andere Würfelkombination benötigt, um den dortigen Freund zu befreien.
  5. Die Kraken-Korallen mischen und verdeckt an die Zahlen 3 - 10 des Kraken-Tableaus anlegen *Abb. 3*.
  6. Jeder Spieler stellt eine seiner Figuren auf das große Feld hinter dem Kopf des Kraken. Die anderen Figuren stellt er auf die beiden Felder an den Enden des Spielplans (Tiefsee- bzw. Strandseite).
  7. Die „Gerettet“-Plättchen nach den Würfelbeispielen sortieren und 6 offene Stapel bilden *Abb. 4*. Der jeweils höchste Wert kommt zuoberst, darunter der zweithöchste, und so weiter. Bei 3 Spielern eine „2“ pro Stapel entfernen. Bei 2 Spielern alle „2er“ und „8er“ aus den zwei Stapeln mit höheren Werten entfernen sowie alle „2er“ und „4er“ aus den restlichen Stapeln. Die Stapel rund um das Kraken-Tableau zu den entsprechenden Tentakeln platzieren *Abb. 8*.
  8. Den Hai mit der Schnauze gegen den Uhrzeigersinn auf sein Startfeld im Tiefsee-Bereich platzieren *Abb. 8*.
  9. Die neutralen Würfel und die Skelett-Marker neben dem Spielplan bereitlegen.
  10. Jeder Spieler nimmt das Start-Set Korallenstock-Teile seiner Farbe (bei 3 Spielern das auf der Rückseite markierte Teil entfernen) und legt sie beliebig zusammen (nicht aufeinander).
  11. Die anderen Korallenstock-Teile nach Symbolpaaren sortieren und 5 offene Stapel bilden. 3 der Stapel bestehen aus 6 Teilen, 2 aus 4 Teilen. Bei 3 Spielern von jedem Stapel **1 Teil entfernen**, bei 2 Spielern von jedem Stapel **2 Teile entfernen**.
  12. Der Spieler, der bisher am tiefsten unter der Meeresoberfläche war, platziert 1 seiner Würfel auf die Riesenwelle. Dies wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis jeder Spieler 3 Würfel platziert hat. Die Würfel können auf beliebige der vorgesehenen Felder gelegt werden (bei 4 Spielern werden sowohl der „4er“-, als auch der „2er“-Bereich genutzt). Schließlich 3 neutrale Würfel auf die übrigen Felder legen.
  13. Die Welle bricht und überflutet den Spielplan !!! Hierzu die Welle von hinten vorsichtig kippen, bis sie abrollt und als Flutwelle die Würfel über den Spielplan verteilt *Abb. 5*. Die Riesenwelle wieder aufrecht hinstellen. Würfel, die komplett neben dem Spielplan gelandet sind, werden von den betreffenden Spielern (in Spielreihenfolge) erneut auf der Welle platziert. Dort bleiben sie, bis die nächste Welle bricht. Falls je über die Hälfte der Würfel neben dem Spielplan landen sollten, werden alle Würfel erneut auf der Welle platziert und ein sensiblerer Spieler ausgewählt, um die Flutwelle auszulösen.



Abb. 3



Abb. 4

Landet ein Würfel auf der Grenze zwischen zwei Wellen (berühren der Gischt genügt!), wird er in die Welle **näher** am Strand gelegt

*Abb. 6*.

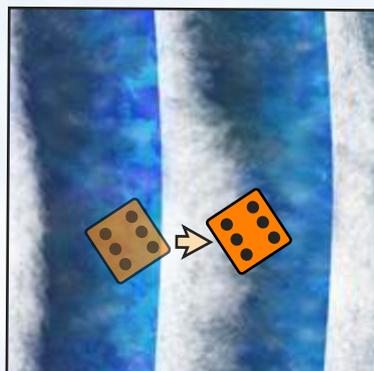


Abb. 6

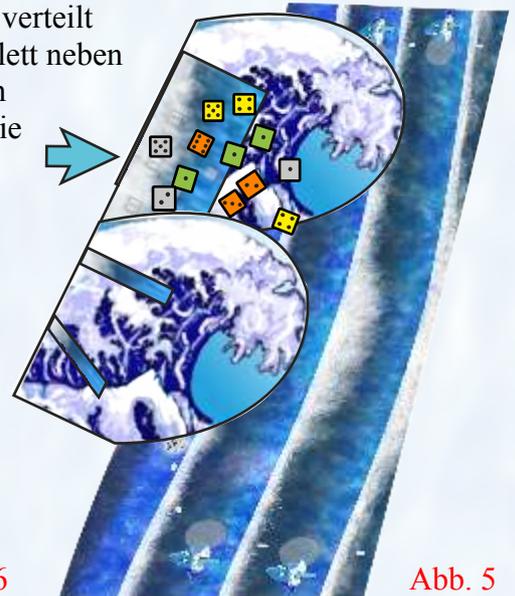


Abb. 5

**Anmerkung: Innerhalb der Wellenstreifen können die Würfel zur besseren Übersicht von den Seiten zur Mitte hin gerückt werden (wo sie innerhalb der Welle liegen, ist unwichtig).**

14. Jeder Spieler addiert nun die Werte seiner auf dem Spielplan liegenden Würfel (die dort liegen bleiben). Wer die höchste Summe erlaicht, wird **Startspieler**. Bei Gleichstand derjenige, von dem ein Würfel näher am Strand liegt als alle anderen. Danach entscheidet der höchste einzelne Augenwert. Danach die gelungenste Nachahmung eines Hais.

15. Beginnend mit dem Startspieler legt jeder Spieler 2 Würfel aus seinem Vorrat auf die Riesenwelle. Anmerkung: Dort können bereits Würfel liegen, die bei der Flutwelle neben dem Spielplan gelandet waren.

16. Kraken-Tableau: Der Spieler links vom Startspieler platziert seine Meerestier-Figur 2 Felder weiter in Pfeilrichtung. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seine Figur 4 Felder weiter und der letzte Spieler seine Figur 6 Felder weiter *Abb. 7*.

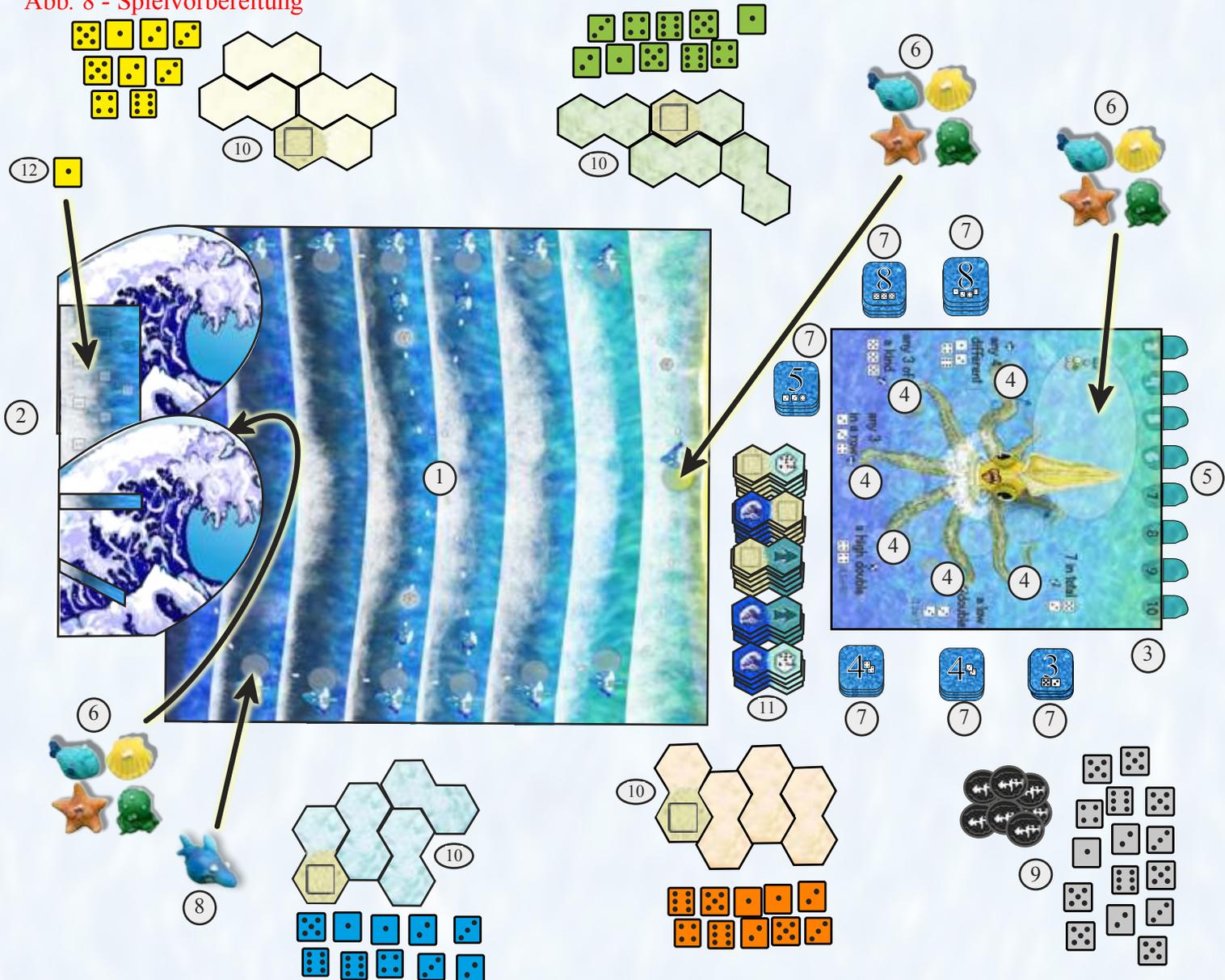
- Spielen nur 2 Spieler, werden die beiden übrigen Figuren auf das 4. und 6. Feld gestellt.
- Spielen 3 Spieler, wird die übrige Figur auf das 6. Feld gestellt.

**Nun kann das Spiel beginnen.**



**Abb. 7**

**Abb. 8 - Spielvorbereitung**



### C. DIE SPIELZÜGE (nA toll - es geht los!)

Der Startspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Ein Spieler am Zug MUSS, wenn nicht anders beschrieben, folgende Schritte in dieser Reihenfolge ausführen:

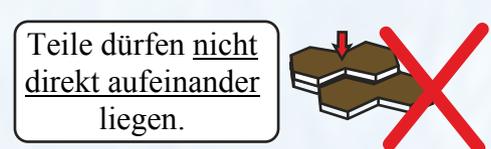
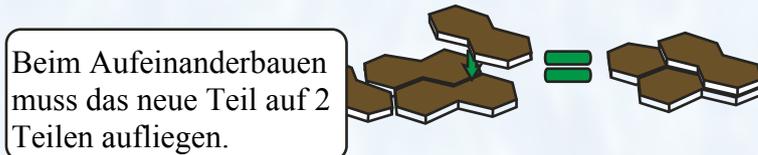
#### 1) Korallenstock ausbauen ODER Riesenwelle beladen

**Korallenstock ausbauen** - Ein beliebiges Teil vom Teilevorrat nehmen und sofort zum Ausbau des eigenen Korallenstocks verwenden. Dies kann auf zwei Weisen geschehen:

a) seitlich an den bestehenden Korallenstock; oder

b) oben auf 2 Teile des bestehenden Korallenstocks, wobei zu beachten ist:

- Ein Teil kann **NICHT DIREKT** auf ein anderes gebaut werden - wird nach oben gebaut, muss es stets auf zwei Teilen aufliegen.
- Teile dürfen **NICHT** überhängen.
- Würfel auf dem Korallenstock dürfen **NICHT** überbaut werden (s. Abschnitt D3). Würfel können **NICHT** entfernt werden, um Platz zu machen.
- Skelett-Marker dürfen **NICHT** überbaut werden (s. Hai-Abschnitt D4).



### ODER

#### Riesenwelle beladen



Würfel aus dem eigenen Vorrat nehmen und auf ein freies Feld auf der Riesenwelle platzieren. Die Anzahl der Würfel, die ein Spieler laden kann, entspricht der höchsten Ebene seines Korallenstocks, auf dem ein Wellen-Symbol zu sehen ist. (Ebene 2 = 2 Würfel, Ebene 3 = 3 Würfel und so weiter). **Es zählt hierbei nur das höchstgelegene Symbol - die Anzahl der Symbole tut nichts zur Sache.**

Man kann **IMMER 1 Würfel platzieren**, wenn man die Option „Riesenwelle beladen“ wählt, selbst *ohne* Wellen-Symbol. Die maximale Anzahl von Würfeln auf der Riesenwelle hängt von der Spieleranzahl ab: 2 = 9 Würfel, 3 = 12 Würfel und 4 = 15 Würfel. Im 2-Personen-Spiel werden die „4er“-Felder nicht benutzt. Im 4-Personen-Spiel werden sowohl die „2er“- als auch die „4er“-Felder benutzt.

#### 2) Meerestier-Figur ziehen - „meer Bewegung, bitte!“



Der Spieler muss 1 (**und nur 1**) seiner 2 Figuren auf dem Spielplan ziehen.

Die Anzahl der Felder, die eine Figur weitergezogen werden kann, entspricht der höchsten Ebene seines

Korallenstocks, auf dem ein Pfeil-Symbol zu sehen ist (Ebene 2 = 2 Felder, Ebene 3 = 3 Felder und so weiter). Eine Figur kann **IMMER 1 Feld weiter** gezogen werden, selbst *ohne* Pfeil-Symbol.

Die Meerestiere ziehen rund um den Spielplan von Feld zu Feld, der gestrichelten Linie folgend. Außerdem kann man in der Mitte schräg auf die andere Spielplanseite wechseln. Hierbei kann man beim Kreuzungspunkt nur gerade durchziehen und nicht „abbiegen“ *Abb.9*.

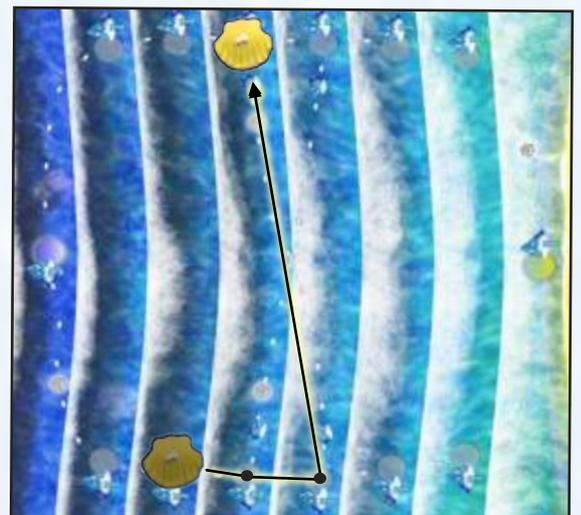


Abb. 9 Die Muschel zieht 3 Felder weiter und wechselt dabei die Seite.

Für die Bewegung gelten folgende Regeln:

- Eine Figur kann auch weniger Felder weiterziehen, als ihr zustehen.
- Sie muss mindestens ein Feld weiter ziehen.
- Sie muss auf einem anderen Feld landen, als sie gestartet hat.
- Daran denken, dass man pro Zug nur eine Figur auf dem Spielplan bewegt.
- Eine Figur kann niemals auf das Feld ziehen (oder darüber hinweg), auf dem sich der Hai befindet (ja, bist du denn *wahnsinnig* ?!)
- **Auf einem Feld können beliebig viele Meerestiere stehen (auch beide eigenen).**

### 3) Nahrungs-Würfel aufnehmen (Fressen) - „Wer hat den Seegurkensalat bestellt?“

Dieser Schritt ist optional.



Befindet sich die Figur nach der Bewegung in einer Welle mit einem oder mehreren Nahrungs-Würfeln **beliebiger Farbe**, darf sich der Spieler von diesen welche nehmen (**Anmerkung – NUR die Figur, die sich bewegt hat, darf Nahrung aufnehmen**). Auf welcher Seite der Welle die Figur steht, spielt keine Rolle *Abb. 10*.

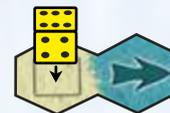
Die Anzahl von Würfeln, die der Spieler nehmen darf, entspricht der höchsten Ebene seines Korallenstocks, auf dem ein Nahrungswürfel-Symbol zu sehen ist (Ebene 2 = 2 Würfel, Ebene 3 = 3 Würfel ...). Eine Figur kann **IMMER 1 Würfel** nehmen, selbst *ohne* entsprechendes Symbol.

Aufgenommene Würfel **MÜSSEN** entweder **(a)** gelagert und später gefressen werden **ODER (b)** sofort gefressen werden, um einen Freund zu befreien. Man kann nicht beides tun oder Nahrung aufsammeln, die man weder lagern noch fressen kann.



#### **(a) Nahrung lagern:**

Ein aufgenommener Würfel kann auf einem freien Lagerplatz des Korallenstocks gelagert werden *Abb. 11*. Man kann einen Würfel aus einem Lagerplatz entfernen, um Platz für einen soeben genommenen zu schaffen (der entfernte Würfel geht zurück in den entsprechenden Vorrat).

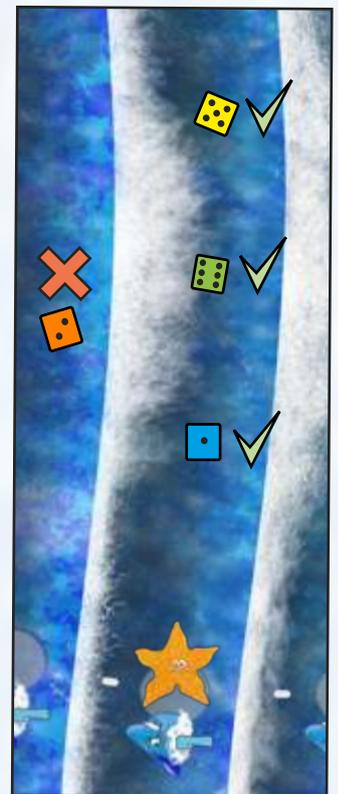


*Abb. 11 Ein gelber Würfel wird gelagert.*

#### **(b) Fressen:**

Anstatt Nahrung zu lagern, kann sie auch gefressen werden (knusper, knusper ...). Fressen macht stark genug, um **1 Freund** (und nur 1!) aus dem Würgegriff des Kraken zu befreien. Für jeden Tentakel gibt es dabei eine erforderliche Würfelkombination (z.B. ein hohes Paar). **Man kann beliebig viele gelagerte und/oder soeben aufgenommene Würfel kombinieren, um eine Würfelkombination zu bilden.** Die Farben der Würfel spielen dabei keine Rolle. Gefressene Würfel gehen zurück in den entsprechenden Vorrat. Der Spieler nimmt nun den Freund vom entsprechenden Tentakel des Kraken-Tableaus und legt ihn zu seinem Korallenstock. Dann nimmt er das oberste „Gerettet“-Plättchen dieses Tentakels und legt es verdeckt vor sich ab *s. nächste Seite, Beispiel 1*.

Pro Zug kann **durch Fressen** nur **1 Freund** befreit werden. Gelagerte Würfel, die nicht gefressen werden, bleiben auf dem Lagerplatz liegen.



*Abb. 10 Der Seestern landet auf der Welle mit dem blauen, gelben und grünen Würfeln und könnte diese aufnehmen. Er könnte **nicht** den orangefarbenen 2-er Würfel aufnehmen, da sich dieser **nicht** auf derselben Welle befindet.*



**Summe = 7**

Die Summe muss 7 betragen. Die Anzahl der verwendeten Würfel ist beliebig.



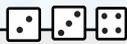
**Niedriges Paar**

Ein 1er-, 2er- oder 3er-Paar



**Hohes Paar**

Ein 4er-, 5er- oder 6er-Paar



**3 in einer Reihe**

3 Würfel mit aufeinander folgenden Zahlen, z.B. 4, 5 und 6



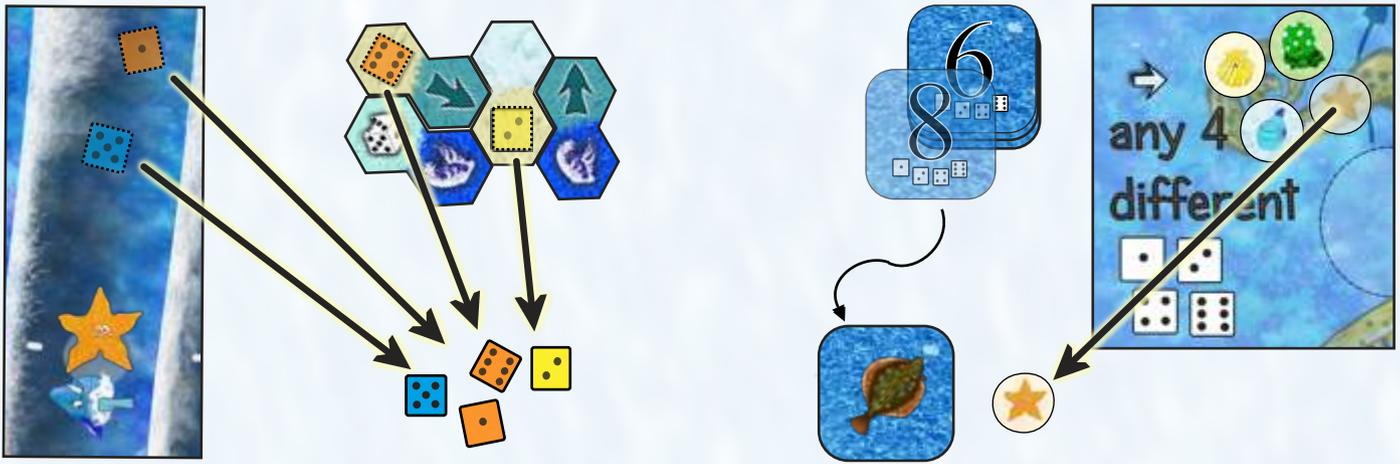
**3 Gleiche**

3 Würfel mit derselben Zahl



**4 Verschiedene**

4 Würfel, jeder mit einer anderen Zahl



Beispiel 1: Fressen, um einen Freund zu befreien. Der Seestern-Spieler hat eine 2 und eine 6 gelagert. Nach der Bewegung seiner Figur nimmt er eine 1 und eine 5 von der Welle auf und frisst alle 4 Würfel. Dies befreit seinen Freund von dem „4 verschiedene“-Tentakel. Der Spieler nimmt sich den Freund von dort sowie das oberste „Gerettet“-Plättchen (8 Punkte) und legt es verdeckt vor sich ab (die Scholle dient der Tarnung!). Die gefressenen Würfel gehen zurück in die Vorräte der betreffenden Spieler.

### Kraken-Tableau (chArmant, was?)

Hat der Spieler Würfel eines Mitspielers vom Spielplan genommen (ob gelagert oder sofort gefressen), so erhält dessen Meerestier-Figur auf dem Kraken-Tableau eine Bonus-Bewegung (also aufpassen, wenn Mitspieler am Zug sind!). **Pro Würfel** zieht die Figur auf das jeweils nächste freie Feld in Pfeilrichtung. Wurden Würfel verschiedener Spieler genommen, hat der Spieler am Zug die Wal, in welcher Reihenfolge die Figuren bewegt werden (was wichtig sein kann, da die Figuren besetzte Felder überspringen).

**Es ist wichtig, dass alle Spieler auf die Farben der aufgenommenen Würfel achten!**

Meerestiere, die sich auf dem Kraken-Tableau bewegen, überspringen besetzte Felder, ohne diese mitzuzählen. Figuren ohne Spieler (im 2- oder 3-Personen-Spiel) bewegen sich nicht, werden aber ebenfalls übersprungen. Die Bewegung **endet auf jeden Fall**, wenn die Figur das große Feld im Kopfbereich des Kraken erreicht. Überschüssige Schritte verfallen. **Figuren auf dem großen Feld werden nicht übersprungen, da hier beliebig viele Figuren gleichzeitig stehen können.**

Die Bonus-Bewegung wird ausschließlich direkt nach der **Nahrungsaufnahme** statt. Sie findet nicht statt, nur weil gelagerte Nahrung gefressen wird - der Mitspieler hat den Bonus ja bereits erhalten. **Auch findet keine Bonus-Bewegung beim Aufnehmen von eigenen oder neutralen Würfeln statt.**

### Bonus beim Erreichen des Kopfbereiches des Kraken

(der ist durch das ganze BuHai ausgesprochen verwirrt)  
Der Spieler befreit sofort den nächstgelegenen Freund (in Pfeilrichtung rund um den Kraken) und erhält das entsprechende „Gerettet“-Plättchen. Er kann zusätzlich unter eine Kraken-Koralle seiner Wahl schauen. Dieser Bonus gilt jedes Mal, wenn ein Spieler das große Feld erreicht.



Beispiel 2: Bewegung rund um den Kraken  
Gelb hat 2 grüne und 2 orangefarbene Würfel aufgenommen. Er entscheidet, dass grün sich zuerst bewegt. Grün zieht ein Feld weiter, erreicht das große Feld, und kann nun seinen in Pfeilrichtung nächstgelegenen Freund befreien sowie unter eine Kraken-Koralle schauen. Nun bewegt sich Orange 2 Felder weiter (beim ersten Schritt über Gelb und Blau springend).

#### 4) HAI!!! - den Hai bewegen (Dum...dum, dum...dum)

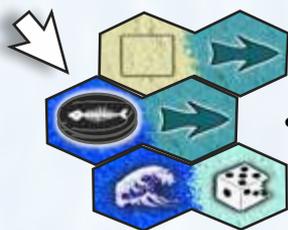
Zurück zum Meeres-Spielplan! Zum Abschluss jedes Spielerzuges bewegt sich der Hai. Jedes Feld hat eine nebenstehende Hai-Zahl. Die Zahl neben dem Feld, auf dem das **Meerestier in diesem Zug gelandet ist** bestimmt die Zugweite des Hais *Abb. 12*.

**NOCHMAAL: Die Hai-Bewegung hat nichts damit zu tun, wo sich der Hai gerade befindet - nur damit, wo die Meerestier-Figur landet.**

Der Hai bewegt sich immer vorwärts (er wendet nur aufgrund einer Flutwelle). Er zieht von Feld zu Feld in einer großen 8 durchs Meer (schließlich jagt er!). Kurz vor der Spielplanmitte kreuzt er stets auf die andere Spielplanseite. (die kleinen Hai-Wegweiser helfen vielleicht ein bisschen) *Abb. 13*.

Begegnet der Hai einem oder mehreren Meerestieren, frisst er diese natürlich und schwimmt weiter. Nun geschieht Folgendes:

- Der Hai legt unbeirrt die volle Distanz zurück.
- Für jedes gefressene Meerestier legt der betroffene Spieler einen Skelett-Marker auf ein freies Feld seines Korallenstocks (wohin, entscheidet er selbst). Ist kein Feld frei, muss er einen Würfel von einem Lagerplatz entfernen und den Skelett-Marker dort ablegen. Ist dies auch unmöglich, lässt er das mit dem Skelett-Marker eben sein, spielt aber gefälligst besser weiter ;-).



*Abb.14 Ein Skelett-Marker wird auf ein Feld gelegt.*

- Werden beide Meerestiere eines Spielers gefressen, erhält er 2 Skelett-Marker.
- Ein Korallenstock-Feld mit Skelett-Marker ist tot. Sein Symbol ist nicht mehr zu sehen und es kann auch nicht überbaut werden.
- Der seit langem verSchollene Bruder (oder die Schwester?) des Meerestiers taucht urplötzlich auf (ähm ... also, dieselbe Figur, die eben verspeist wurde) und wird auf eines der Felder an der Strand- oder Tiefseeseite des Spielplans platziert (nach Belieben des Spielers).

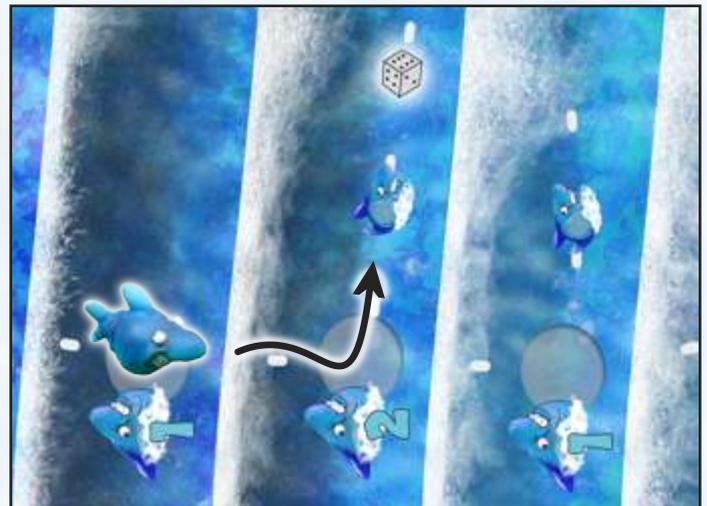
• Befindet sich der Hai auf einem dieser Felder, kann das neue Meerestier trotzdem dort platziert werden - es taucht sozusagen genau *hinter* dem Hai auf. Uff!

#### Würfelsymbole auf dem Meeres-Spielplan

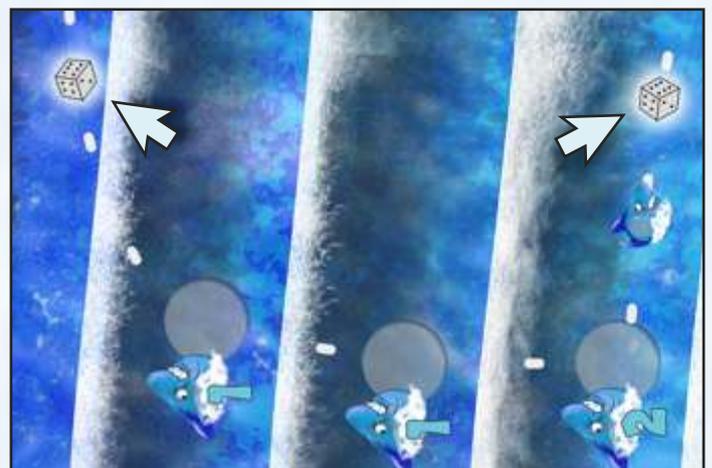
Bewegt sich der Hai über ein Würfelsymbol hinweg (je eins an Strand- und Tiefseeseite und auf den beiden Kreuzungswegen), platziert der Spieler einen neutralen Würfel auf der Riesenwelle *Abb. 15*. Ist diese bereits voll belegt, wird der Würfel schlicht nicht platziert. Für die Meerestiere sind die Würfelsymbole ohne Belang. Sind keine neutralen Würfel mehr im Vorrat (unwahrscheinlich, aber möglich), platziert der Spieler einen eigenen Würfel auf der Riesenwelle. Die Richtung, in welcher der Hai das Würfelsymbol überquert, ist dabei egal.



*Abb.12 Die Muschel landet hier - der Hai zieht 2 Felder weiter.*



*Abb.13 Kommt der Hai bei der Abbiegung an, kreuzt er auf die andere Spielplanseite.*



*Abb.15 Bewegt sich der Hai über ein Würfelsymbol hinweg, wird ein neutraler Würfel auf der Riesenwelle platziert.*

#### **D. DIE WELLE BRICHT ... (Profi-Wellenbrecher vor!)**

Ist die Riesenwelle voll belegt, überflutet sie am Ende des aktuellen Spielerzuges den Spielplan. Die Felder auf der Riesenwelle zeigen an, wo Würfel platziert werden können: 2 Spieler = 9 Felder, 3 Spieler = 12 Felder, 4 Spieler = 15 (alle) Felder *Abb. 16*.

Die Welle kann voll sein, weil **a)** ein Spieler sie belädt oder **b)** ein neutraler Würfel aufgrund der Hai-Bewegung platziert wird.

Am **ENDE** seines Zuges (nach der Hai-Bewegung in Schritt 4) löst der Spieler nun eine Flutwelle aus. Durch vorsichtiges Kippen von hinten bringt er die Welle zum Abrollen auf den Spielplan, wobei die Würfel darauf verteilt werden *Abb. 5*.

*Abb.16 Die Seiten der oberen Fläche*



*Die Seite für 3 Spieler mit 12 Feldern*



*Die Seite für 2 oder 4 Spieler mit 9, bzw. 15 Feldern*

Nun geschieht Folgendes:

- Die Riesenwelle wird wieder aufrecht hingestellt. Würfel, die komplett neben dem Spielplan gelandet sind, werden von den betreffenden Spielern in Spielreihenfolge (beginnend beim Spieler am Zug) erneut auf der Welle platziert.
- Landet ein Würfel auf der Grenze zwischen zwei Wellen (berühren der Gischts genügt!), wird er in die Welle näher am Strand gelegt *Abb. 6*.
- Der Hai wendet und schwimmt ab jetzt in die andere Richtung. Spieltipp: Frühzeitig daran denken, bevor es geschieht!
- Jeder Spieler addiert (mit ein bisschen Alge-bra) seine Würfelwerte auf dem Spielplan. Ab einer Summe von 3 kann nun jeder eine Bonus-Aktion **bis zur** erwürfelten Gesamtsumme auswählen. Man kann auch eine Bonus-Aktionen wählen, für die eine niedrigere Summe reichen würde (Anmerkung: bei der Flutwelle zu Spielbeginn gibt es keine Bonus-Aktionen). Die Aktionen sind:



**3 und mehr**  
Platziere 1  
Würfel aus  
deinem Vorrat  
auf der  
Riesenwelle



**7 und mehr**  
Platziere 2  
Würfel aus  
deinem Vorrat  
auf der  
Riesenwelle



**12 und mehr**  
Ziehe 2 freie Felder  
auf dem Kraken-  
Tableau ODER  
schaue unter 1  
Kraken-Koralle



**16 und mehr**  
Entferne alle  
Skelett-Marker von  
deinem  
Korallenstock UND  
schaue unter 1  
Kraken-Koralle



**19 und mehr**  
Befreie sofort deinen  
nächstgelegenen  
Freund (in  
Pfeilrichtung vom  
großen Feld des  
Kraken-Tableaus  
aus) und nimm den  
„Gerettet“-Marker

Zum Beispiel könnte ein Spieler mit der Gesamtsumme 18 die Bonus-Aktion „12+“ ausführen (2 Felder weiter um den Kraken ziehen), anstatt Skelett-Marker zu entfernen (16+). Die Bonus-Aktionen sollten in Spielreihenfolge ausgeführt werden, beginnend beim Spieler am Zug (der die Welle ausgelöst hat). Dies ist wichtig, da die Bewegung auf dem Kraken-Tableau ggf. von anderen Figuren beeinflusst werden.

Nachdem alle Spieler ihre Bonus-Aktionen ausgeführt haben, geht das Spiel normal weiter, und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

## E. SPIELEND E („DelFinish“)

Sobald ein Spieler alle seine Freunde befreit hat, ist der Krake bezwungen! Dies kann durch das Fressen von Nahrung geschehen, durch eine Bonus-Aktion aufgrund einer Flutwelle oder eine Bonus-Bewegung, weil ein Spieler Würfel eines Mitspielers aufgesammelt hat. Nach dem Zug des aktiven Spielers sind **alle Spieler** noch genau einmal am Zug.

### Kraken-Korallen und die letzte Runde

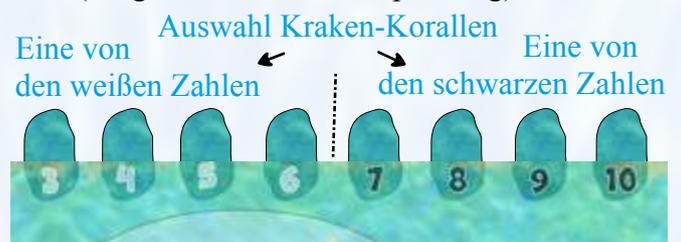
**Alle Meerestiere auf dem Kraken-Tableau** werden entfernt und neben die Kraken-Korallen gestellt. Ab jetzt findet keine Bewegung mehr rund um den Kraken statt. **Jeder Spieler** ist nun noch ein letztes Mal am Zug (die Spielreihenfolge geht einfach weiter).

Diese Züge werden weitgehend normal ausgeführt (ggf. mit Flutwelle, etc.), allerdings haben die Spieler beim Fressen von Nahrungs-Würfeln zusätzlich die Wahl, Kraken-Korallen zu erhalten, **anstatt** einen Freund zu befreien.

Jeder Spieler darf sich maximal eine Koralle von den weißen Zahlen (3-6) und eine Koralle von den schwarzen Zahlen (7-10) nehmen, wenn er jeweils die exakte Summe mit seinen Würfeln bilden kann *Abb. 17*. Er schaut unter das entsprechende Plättchen und legt es verdeckt vor sich ab (steigert Kor allem die Spannung).

#### **Beispiel 3: Kraken-Korallen nehmen**

Rot frisst in seinem letzten Zug zwei Würfel direkt vom Spielplan und einen gelagerten mit den Werten 2, 3 und 6. Er kann sich die beiden Korallen 2 und 9 (3 + 6) nehmen oder die Korallen 3 und 8 (2 + 6). Nimmt er nur eine, hat er die Auswahl zwischen den Korallen 2, 3, 5 (2 + 3) und 6, 8 (6+2), 9 (6+3)



*Abb. 17* Kraken-Korallen mit weißen und schwarzen Zahlen

### Wertung

Nachdem alle Spieler ihren letzten Zug ausgeführt haben, endet das Spiel und jeder addiert seine Punkte:

- „Gerettet“-Plättchen = aufgedruckte Punktzahl *Abb. 18* PLUS
- Kraken-Korallen nach folgender Wertung:



Flotte Flosse = 1 Punkt für jedes sichtbare Pfeilsymbol des eigenen Korallenstocks (nicht überbaut und ohne Skelett-Marker). Auf welcher Ebene spielt keine Rolle.



Großmaul = 1 Punkt für jedes sichtbare Nahrungswürfel-Symbol des eigenen Korallenstocks. Höhe irrelevant.



Wellenreiter = 1 Punkt für jedes sichtbare Wellensymbol des eigenen Korallenstocks. Höhe irrelevant.



Poseidon's Dreizack = Joker. Wertung einer Kraken-Koralle nach Wahl.



Friedhof = 3 Punkte, wenn kein Skelett-Marker auf dem eigenen Korallenstock liegt. Ansonsten 1 Minuspunkt für jeden Skelett-Marker.



*Abb. 18* „Gerettet“-Plättchen mit dem Wert „6“

**Beispiel 4: Wertung.** Rot hat „Gerettet“-Plättchen im Wert von 14 Punkten. Für seine „Flotte Flosse“-Koralle bekommt er 2 Punkte (2 sichtbare Pfeil-Symbole auf seinem Korallenstock). Er hat außerdem den Dreizack, den er als „Friedhof“ einsetzt, was ihm (ohne Skelett-Marker!) weitere 3 Punkte einbringt. Seine Gesamtpunktzahl beträgt  $14 + 2 + 3 = 19$  Punkte.

Hat ein Spieler 2 gleiche Kraken-Korallen, erhält er für beide entsprechende Punkte. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt und darf sich in der Siegesonne aalen. Die anderen Spieler tauchen ab. Wenn ein einzelner Sieger ermittelt werden muss, wird der Gleichstand in folgender Abfolge aufgelöst: (tief Atem holen) Der Spieler mit dem Dreizack, der Spieler mit dem höchsten Korallenstock, mit den wenigsten Skeletten, schließlich den wertvollsten „Gerettet“-Plättchen. Hilft auch das nicht weiter, gewinnen alle anderen Spieler vor lauter Langeweile, während sich die Spieler mit Gleichstand einen Tie-Breaker ausdenken müssen...

## ZUSAMMENFASSUNG (jetzt mal ohne fLachs!)

### Spielzug-Ablauf:

1. Korallenstock ausbauen **ODER** Riesenwelle beladen
2. **Eine** Meerestier-Figur auf dem Spielplan bewegen
3. Optional: Würfel aufnehmen (fressen oder lagern). Fressen, um **einen** Freund zu befreien. Figuren von Mitspielern vorrücken, wenn Würfel in deren Farbe aufgesammelt wurden
4. Hai-Bewegung! Wenn Riesenwelle voll ist, Auslösung der Flutwelle

Zur Erinnerung: man kann **IMMER** deine Figur 1 Feld auf dem Spielplan weiterziehen oder 1 Würfel auf die Welle laden sowie 1 Würfel aufnehmen - auch ohne passendes Symbol auf dem Korallenstock.

### Möglichkeiten, einen Freund zu befreien:

- a) Nahrungs-Würfel fressen
- b) Auf das große Feld des Kraken-Tableaus ziehen
- c) Gesamtsumme von 19 und mehr bei Flutwelle

### Wenn Riesenwelle bricht:

1. Riesenwelle aufrecht hinstellen. Neben Spielplan gefallene Würfel erneut platzieren
2. Hai wenden - er schwimmt ab jetzt in andere Richtung
3. Spieler am Zug beginnt, andere Spieler wählen reihum Bonus-Aktionen entsprechend ihrer Würfelsumme und führen sie aus
4. Das Spiel geht mit dem nächsten Spieler weiter

### Kraken-Korallen:



Flotte Flosse = 1 Punkt pro Pfeilsymbol (2 Plättchen)



Wellenreiter = 1 Punkt pro Wellensymbol (2 Plättchen)



Poseidon's Dreizack = Joker - beliebige Wertung (1 Plättchen)



Großmaul = 1 Punkt pro Nahrungswürfel-Symbol (2 Plättchen)



Friedhof = 1 Minuspunkt pro Skelett-Marker. 3 Punkte, wenn leer (1 Plättchen)



1 Würfel auf Riesenwelle legen



2 Würfel auf Riesenwelle legen



2 Felder auf Kraken-Tableau ziehen **ODER** unter 1 Kraken-Koralle schauen



Alle Skelett-Marker entfernen **UND** unter 1 Kraken-Koralle schauen



Nächstgelegenen Freund befreien