

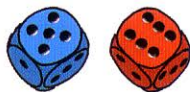
Drehen der Krake

Die Krake wird immer im Uhrzeigersinn gedreht. Dabei können eine oder mehrere Figuren mitgeschoben werden. Steht eine Figur auf einem Fangarm, wird sie natürlich mitgedreht.



Ein Beispiel für das Drehen der Krake:

Gewürfelt ist:



blauer Würfel 5
roter Würfel 6

Der Spieler entscheidet sich für den blauen Würfel. Er dreht also die Krake im Uhrzeigersinn um 5 Felder weiter.

Schlagen:

Wird eine Figur getroffen, darf sie auf ein beliebiges Feld versetzt werden.

Ende des Spiels

Der Fischfang ist zu Ende, wenn alle Fischgründe leergeräumt sind. Dann zählen alle ihre eroberten Fische bzw. deren Punkte zusammen. Wer die höchste Punktezahl hat, ist Sieger.

DAS SPIEL MIT DER KRAKE

Idee und Gestaltung: Walter Emmrich



Tauche ein in die Tiefe des Meeres. Dort unten im Revier der Krake tummeln sich die schönsten und dicksten Fische.

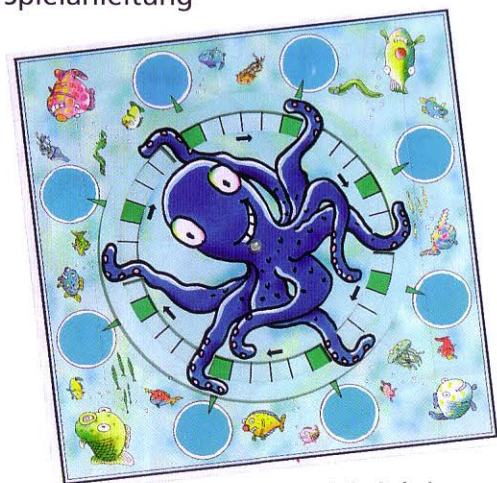
Wer Glück hat, den schiebt die Krake direkt vor ein solches Exemplar. Da heißt es, schnell zugreifen.

Doch Vorsicht, wer in die Fangarme der Krake gerät, den kann es weit weg von allen Fischgründen schieben, und ein anderer Spieler macht die fette Beute.





Inhalt Spielanleitung



1 Spielplan



8 große Fische

3 kleine Fische



Worum geht es?

Alle gehen auf Fischfang und versuchen, den jeweils aufgedeckten Fisch zu erobern. Dazu wird reihum gewürfelt und entsprechend der Würfelpunkte im Drehbereich der Krake gezogen. Dabei kann, statt mit den Spielfiguren zu ziehen, wahlweise auch die Krake gedreht werden. Deshalb würfelt jeder mit 2 Würfeln und hat dann die Wahl, mit seiner Figur zu ziehen (roter Würfel) oder die Krake zu drehen (blauer Würfel). Wer zum Schluß die meisten Fische oder besser die Fische mit der höchsten Punktezahl hat, ist Sieger.



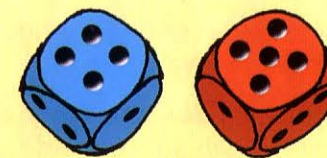
5 Spielfiguren



2 Würfel

Wie wird gewürfelt?

Gewürfelt wird mit zwei Würfeln, einem blauen und einem roten.



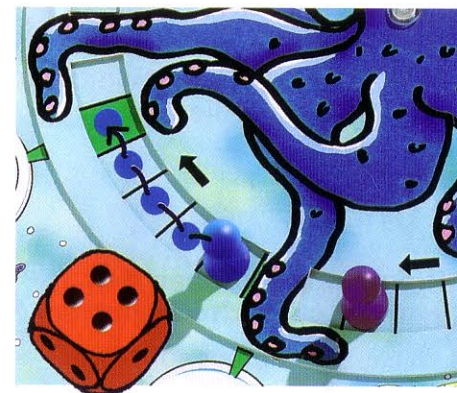
Der blaue Würfel dreht die Krake.
Der rote Würfel bewegt die Spielfigur.

Sind die Würfel gefallen, muß man sich für blau **oder** rot entscheiden. Also: Entweder wird mit der Spielfigur gezogen (rote Würfelpunkte) **oder** die Krake gedreht (blaue Würfelpunkte).

Bei einer gewürfelten 6 wird immer noch einmal gewürfelt.

Ziehen der Spielfiguren

Gezogen wird in beliebiger Richtung auf dem Lauffeld. Dabei kann man auch über die Fangarme der Krake laufen oder darauf stehen.

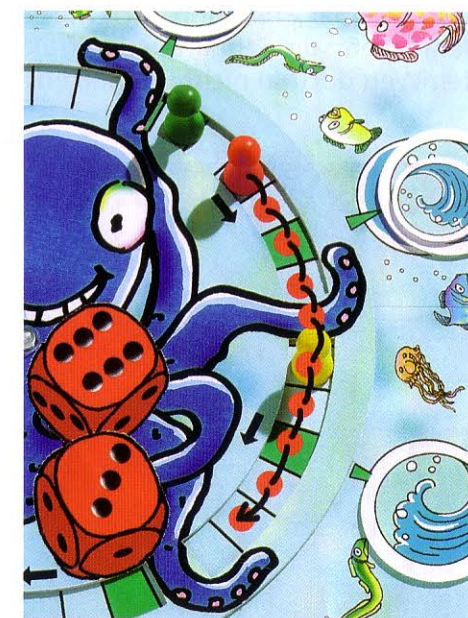


Ein Beispiel:
Gewürfelt ist:

blauer Würfel 5,
roter Würfel 4.



Der Spieler entscheidet sich für den roten Würfel, darf also mit seiner Spielfigur 4 Felder ziehen.

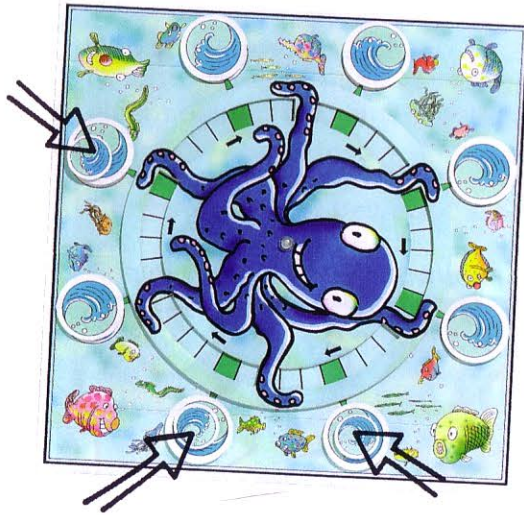


Ein anderes Beispiel:
Gewürfelt ist:

blauer Würfel 3,
roter Würfel 6.



Der Spieler entscheidet sich für den roten Würfel, darf also nochmal würfeln (jetzt nur noch mit dem roten Würfel) und würfelt 3. Er zieht (6+3) 9 Felder weiter.



Spielvorbereitung

Die 8 großen Fische werden verdeckt auf die Fischgründe gelegt. Zusätzlich kommen die drei kleinen Fische, ebenfalls verdeckt und beliebig verteilt, darauf.

Alle nehmen sich eine Spielfigur. Einer gibt der Krake einen Drehschubs und - sobald die Krake zum Stehen kommt - geht's los!



Spielablauf

Jetzt setzt jeder seine Spielfigur auf ein Feld seiner Wahl.

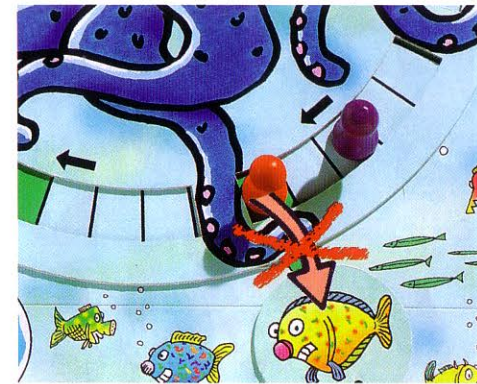
Der Jüngste in der Spielrunde deckt den ersten Fisch auf (siehe gelber Pfeil), und seine Nachbarin oder sein Nachbar beginnt mit würfeln.

Alle versuchen nun, in den Fischgrund mit dem aufgedeckten Fisch zu gelangen, um ihn zu erobern. Das geht aber nur über das grüne Feld, das dem Fischgrund gegenüber liegt, (siehe grüner Pfeil) und auch nur dann, wenn die Fangarme der Krake den Weg dorthin nicht versperren.



Hat ein Spieler mit seiner Figur den Sprung zum Fisch geschafft, (überschüssige Würfelpunkte entfallen), nimmt er ihn an sich. Dann deckt er einen neuen Fisch auf, und der nächste Spieler ist mit würfeln an der Reihe.

Es wird immer nur ein Fisch aufgedeckt. Erst werden die 5 Fischgründe, in denen sich jeweils ein Fisch tummelt, leergeräumt. Zum Schluß fängt man die Fische im „Doppelpack“.



Die Fangarme können den Zugang zum Fisch versperren.

Vom Lauffeld heraus zum Fisch gelangt man nur, wenn die Fangarme der Krake den Weg nicht versperren. Die Fangarme dürfen nach außen hin nicht übersprungen werden (siehe Abbildungen links). Genauso umgekehrt:

Vom Fischgrund zurück ins Lauffeld kommt man nur, wenn man wieder mit würfeln an der Reihe ist, und die Krake mit ihren Fangarmen den Weg nicht versperrt.

