



Super Flicking Game

# Crash Octopus

クラッシュ オクトパス

Spielregeln

Dauer 20 min ~ / Ab 7+ / 2~4 Spieler

itten

*Es gab Gerüchte unter uns Seeleuten – Gerüchte über ein Ungeheuer, tief unter dem Meer. Aber wir dachten, nichts könnte tapfere Seeleute wie uns schrecken, bis wir erkannten, was da alles im Wasser trieb. Wir konnten unseren eigenen Augen nicht trauen, als wir ihn sahen. Ein riesiger wilder Krake! Das war also die Gestalt des Ungeheuers. Wir waren kurz davor, den Mut zu verlieren, aber unser Seemannsstolz hielt uns zurück – um die Wahrheit zu sagen, konnten wir einfach die Schätze, die uns so lieb waren, nicht aufgeben. Was taten wir also? Wir griffen nach unseren Fahnenstangen und... Hä? Wie konnten wir die Schätze mit einfachen Fahnen einsammeln?*



# Crash Octopus クラッシュオクトパス

## Spielregeln

### Spielziel

Du bist ein tapferer Seefahrer, entschlossen, die Schätze einzusammeln, die verstreut im Ozean treiben, indem du sie mit Flaggen schnippst. Beeile dich, die 5 Sorten Schätze (einschließlich des Kapitäns!) einzusammeln, während du die anderen Seeleute durch Einsatz von Krakenangriffen behinderst.



### Spielvorbereitung

#### Spielmaterial

1 Krakenkopf / 8 Tentakel / 1 Tintenwürfel / 1 Krabbe / Kraken-Timer (Schnur - 8 schwarze Perlen - 10 blaue Perlen) / 8 Flaggen (2 pro Farbe, 1 als Ersatz) / 4 Schiffe (1 pro Farbe) / 4 Anker (1 pro Farbe) / 4 Kapitäne / 4 Kelche / 4 Gold / 4 Edelsteine / 4 Truhen

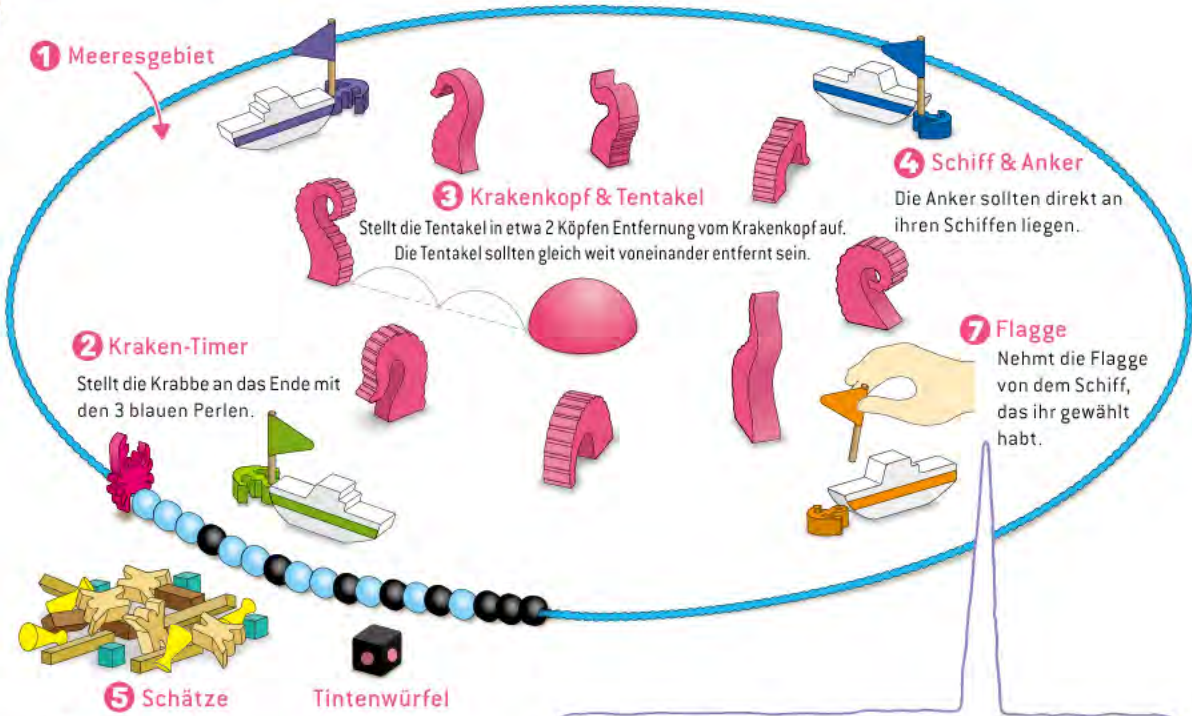
1. Legt die Schnur kreisförmig aus und bildet damit das Meeresgebiet.
2. Bereitet den Kraken-Timer vor, in dem ihr die Perlen aufreht und die Krabbe wie im Bild gezeigt an das blaue Ende stellt.
3. Stellt den Krakenkopf in die Mitte des Meeresgebiets und umringt ihn in gleichmäßigen Abständen mit den Tentakeln.
4. Stellt für jeden Spieler einen Satz aus Schiff und Anker um die Tentakel. Dann stellt Ihr die Flagge der entsprechenden Farbe auf jeden Anker.
5. Die Schätze und der Tintenwürfel sollten alle außerhalb des Meeresgebiets liegen.

Die Perlen sind eventuell beim Aufbauen nicht in der richtigen Reihenfolge. Bewegt sie um die Schnur herum, sodass sie die Positionen einnehmen wie unten gezeigt.



Bei 2 Spielern verwendet ihr 3 Schatz-Sätze (15 Teile); bei 3 oder 4 Spielern verwendet ihr 4 Sätze (alle 20 Teile).

6. Der Spieler der zuletzt einem Kraken begegnet ist, ist Startspieler. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die Spieler können sich frei um den Tisch bewegen, um ihren Zug auszuführen. Der erste Spieler nimmt alle Schätze in die Hände und lässt sie alle gleichzeitig auf den Krakenkopf fallen, sodass sie sich über das Meer verstreuen. Schätze, die außerhalb des Meeresgebiets landen, solltet ihr einsammeln und erneut gleichzeitig auf den Krakenkopf fallen lassen.
7. In umgekehrter Zugreihenfolge (vom letzten Spieler zum ersten) wählt ihr ein Schiff und nehmt euch die dazugehörige Flagge. Wenn jeder eine Flagge gewählt hat, kann es losgehen.



#### Wie man die Flaggen benutzt

In diesem Spiel benutzt ihr die Flaggen, um die Teile zu schnippen. Bevor ihr anfangt zu spielen, übt das Schnippen mit den Flaggen ein wenig.

Dreht den Flaggenmast und schnippt die Teile!

# Spielablauf

In jedem Zug entscheidet wählt ihr zwischen "Schatz schnippen" oder "Navigieren". Am Ende des Zuges kann je nach Stand des Kraken-Timers ein Krakenangriff stattfinden.



## Einen Schatz schnippen

In deinem Zug kannst du mit deiner Flagge einen Schatz im Meeresgebiet schnippen. Wenn du mit dem Schatz dein Schiff triffst, kannst du ihn verladen. Der Anker zählt nicht als Teil des Schiffes. Zum Verladen eines Schatzes nimmst du deine Hände. Wenn der Schatz dein Schiff nicht trifft, endet dein Zug sofort.



Moment mal!

### Es gibt Schätze, die du nicht schnippen darfst.

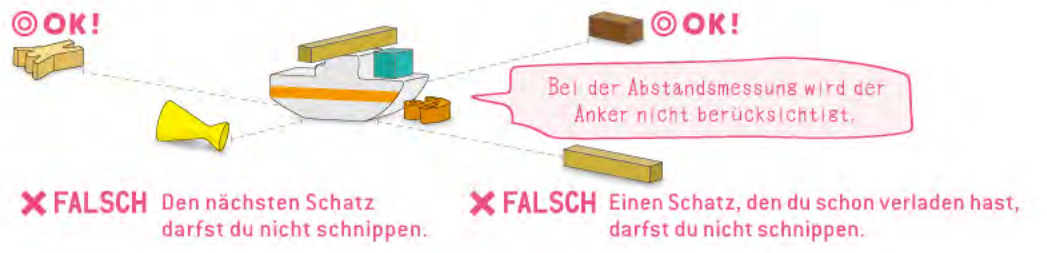
Nicht alle Schätze dürfen geschnippt werden. Der Riesenkrake hat ein wachsames Auge auf euch und lässt nicht jeden die Schätze so einfach einsammeln.

**Fehler Nr. 1** Den Schatz, der deinem Schiff am nächsten ist, darfst du nicht schnippen.

Du darfst nur den zweitnächsten oder einen noch weiter entfernten Schatz schnippen. Du darfst den nächsten Schatz allerdings indirekt schnippen, indem du ihn mit einem weiter entfernten Schatz triffst.

**Fehler Nr. 2** Du kannst keine Schatzsorte schnippen, die du schon auf dein Schiff geladen hast.

Selbst einen Schatz, der dein Schiff indirekt trifft, darfst du nicht verladen, wenn du die gleiche Schatzsorte schon verladen hast.



## Wenn dein Treffer verladene Schätze herunterwirft

Wenn ein Schatz dein Schiff trifft, kann er zuvor verladene Schätze herunterwerfen. In diesem Fall darfst du den Schatz, mit dem du das Schiff gerade getroffen hast, verladen, aber alle heruntergefallenen Schätze bleiben dort im Meer liegen, wo sie hingefallen sind. Diese Schätze gehören jetzt niemandem mehr und können von jedem Spieler eingesammelt werden (nach den üblichen Regeln).

### Wichtig! Beim Laden Schätze neu verteilen und stabilisieren!

Wenn du einen Schatz verlädst, darfst du bereits verladene Schätze versetzen, um Platz für das neue Teil zu schaffen oder die Ladung zu stabilisieren.

Kontrolliere die Stärke des Schnipps!



Versetze & stabilisiere beim Laden deine Schätze.

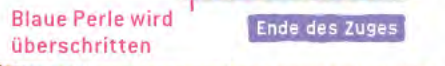


## Nach dem Verladen bewegst du den Kraken-Timer

Wenn du erfolgreich dein Schiff triffst, verlade den Schatz und bewege den Kraken-Timer (die Krabbe, die über die Perlen zieht). Rücke ihn um eine Perle vor, egal welche Farbe diese Perle hat.

\*Du darfst die Krabbe niemals rückwärts bewegen, auch wenn Schätze von deinem Schiff fallen.

\*Wenn die Krabbe eine blaue Perle überschreitet, endet der Zug. Wenn sie über eine schwarze Perle geht, folgt ein Krakenangriff.



### Weitere Schnippregeln

- ▶ Wenn sich nicht feststellen lässt, welcher deiner Schätze deinem Schiff am nächsten ist, kannst du wählen, welchen du schnippst (wenn die anderen Spieler zustimmen).
- ▶ Du kannst den Schatz schnippen, der einem gegnerischen Schiff am nächsten ist. (wenn er nicht auch am nächsten an deinem ist).
- ▶ Wenn mehrere Schätze gleichzeitig dein Schiff treffen, wähle einen davon zum Verladen aus.
- ▶ Wenn du ein gegnerisches Schiff mit einem Schatz triffst, wird er nicht auf dieses verladen. Wenn dabei Schätze vom gegnerischen Schiff herunterfallen, stellt der Gegner sie wieder drauf.
- ▶ Wenn dein Schnippen dazu führt, dass ein Schatz das Meeresgebiet verlässt, oder wenn du versehentlich einen Schatz schnippst, den du nach den Regeln nicht hättest schnippen dürfen, nimmt der vorherige Spieler (nach der Spielreihenfolge) den Schatz und lässt ihn auf den Krakenkopf fallen, damit er wieder im Meer landet.
- ▶ Wenn du mit einem geschnippten Schatz einen verladenen Schatz auf deinem Schiff triffst, zählt es so, als hättest du das Schiff getroffen und du kannst den neuen Schatz verladen.
- ▶ Wenn der Schatz, der dein Schiff trifft, das Meeresgebiet verlässt, darfst du ihn trotzdem verladen.
- ▶ Ein Tentakel, der durch einen geschnippten Schatz umgeworfen wird, bleibt so liegen, bis ein Spieler sich entscheidet, ihn während eines Krakenangriffs an einen neuen Ort zu versetzen. Am neuen Ort wird er dann wieder aufrecht hingestellt.
- ▶ Wenn du versehentlich mit der Hand oder einer Flagge Schätze von einem Schiff stößt, stelle sie zurück auf das Schiff.



## Krakenangriff

Wenn die Krabbe nach dem Verladen eines Schatzes über eine schwarze Perle zieht, erfolgt ein Krakenangriff. Beginnend mit dem Spieler nach demjenigen, der gerade einen Schatz verladen und die Krabbe versetzt hat, darf nun jeder Spieler den Tintenwürfel einmal auf den Krakenkopf fallen lassen. Der Krakenangriff endet, wenn der letzte Spieler (der die Krabbe bewegt und den Angriff ausgelöst hat), den Würfel hat fallen lassen. Anschließend geht es ganz normal mit dem Zug des nächsten Spielers weiter.

Hat einen Schatz verladen und die Krabbe über eine schwarze Perle vorgerückt (lässt den Tintenwürfel als Letzter fallen).



Krakenangriff beginnt mit dem nächsten Spieler!

Im Spiel zu zweit lassen die Spieler abwechselnd den Würfel fallen, bis sie beide zweimal dran waren.



Sobald alle Spieler von A-D den Tintenwürfel haben fallen lassen, setzt A das Spiel mit einem normalen Spielzug fort.



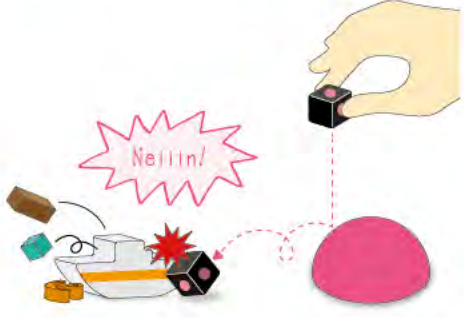
## 3 Aktionen, die du während eines Krakenangriffs versuchen kannst

Lass den Tintenwürfel von oben fallen, sodass er den Krakenkopf trifft. Der Spieler, der den Würfel fallen lässt, kann eine der folgenden Aktionen versuchen. Aber erst wenn der Würfel fällt, wiss ihr, was wirklich passiert!



### Greife ein Schiff an!

Wenn du mit dem Würfel ein gegnerisches Schiff triffst, ist der Krakenangriff erfolgreich. Alle Schätze, die ins Meer fallen, bleiben dort liegen, und das Spiel wird fortgesetzt (die Schätze können später wiederum von den Spielern geschnippt werden). Du kannst weder den Krakenkopf noch die Tentakel bewegen, wenn der Angriff erfolgreich ist.





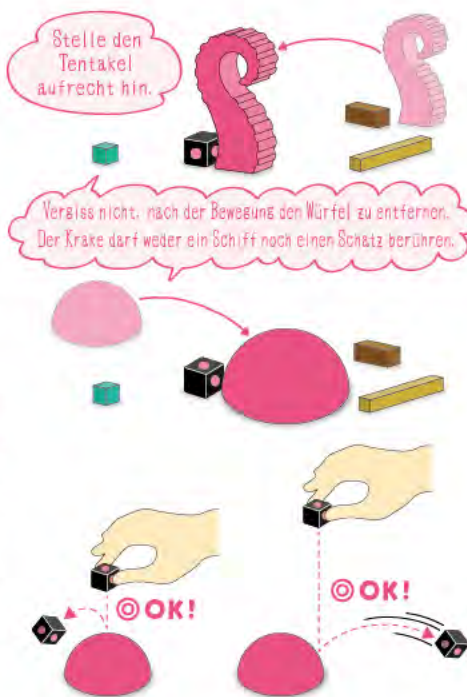
## Bewege einen Tentakel!

Wenn der Angriff fehlschlägt und der Würfel eine schwarze Seite zeigt, wählst du einen Tentakel und stellst ihn an den Würfel. Du kannst einen beliebigen Tentakel wählen (auch den letzten, der zuvor bewegt wurde) und ihn irgendwo an den Würfel stellen.



## Bewege den Krakenkopf!

Wenn der Angriff fehlschlägt und der Würfel eine rote Seite zeigt, stellst du den Krakenkopf an den Würfel. Du kannst ihn von einer beliebigen Seite an den Würfel stellen.



## Wichtig! Kannst du den Tintenwürfel kontrollieren?

Du kannst den Tintenwürfel auf eine beliebige Stelle des Krakenkopfs fallen lassen. Wenn du ihn auf die Seite fallen lässt, rollt er vermutlich in diese Richtung. Abhängig von der Höhe, aus der du ihn fallen lässt, ändern sich die Geschwindigkeit und die Flugweite. Gib dein Bestes, um den Würfel an das gewünschte Ziel rollen zu lassen.

Nicht alle Interaktionen auf hoher See sind von friedlicher Natur! Die Spieler dürfen gemeinsam Pläne schmieden, Bündnisse gegen andere schließen und so weiter — aber nur einer wird gewinnen!

## Weitere Regeln für den Krakenangriff

- ▶ Wenn der Tintenwürfel aus dem Meeresbereich rollt, darfst du weder den Krakenkopf noch einen Tentakel bewegen, und du darfst den Würfel auch nicht erneut fallen lassen. Wenn aber ein Angriff auf ein Schiff erfolgreich war, bleibt dieser gültig.
- ▶ Wenn der Würfel dein eigenes Schiff trifft und Schätze herunterwirft, gilt dies als erfolgreicher Angriff auf ein Schiff (du darfst dann den Kraken nicht bewegen).
- ▶ Wenn jemand einen Tentakel umwirft, lässt ihn liegen und fährt mit dem Spiel fort.
- ▶ Wenn du einen umgefallenen Tentakel bewegst, stellst du ihn an seinem neuen Platz aufrecht hin.
- ▶ Wenn du den Krakenkopf mit dem Würfel verfehlst, gilt der Krakenangriff als fehlgeschlagen. Du hast deine Chance vertan und der nächste Spieler darf den Würfel nun fallen lassen.
- ▶ Wenn du keinen Platz für den Krakenkopf oder einen Tentakel finden kannst, weil Schiffe oder Schätze im Weg sind, darfst du ihn nicht an einen neuen Platz bewegen. Stelle das Krakenteil zurück in seine aktuelle Position und beende deinen Zug.
- ▶ Wenn durch deinen Krakenangriff irgendein Schatz aus dem Meeresgebiet fliegt, nimmt der vorherige Spieler (in Zugreihenfolge) den Schatz und lässt ihn auf den Krakenkopf fallen, sodass er wieder im Meeresgebiet liegt (wenn das mit mehreren Schätzen passiert, lässt er alle zusammen fallen).
- ▶ Wenn der Tintenwürfel ein Schiff umwirft, stellt ihr es wieder auf.
- ▶ Wenn der Tintenwürfel auf der Schnur oder einem Schatz landet und die Spieler das Würfelergebnis nicht eindeutig erkennen können, ist der Wurf ungültig. Du darfst ihn nicht wiederholen.



## Navigieren

Anstatt einen Schatz zu schnippen, kannst du auch dein Schiff navigieren. Wenn du navigierst, schnippst du den Anker mit deiner Flagge. Dann bewegst du dein Schiff an eine beliebige Position am Anker. Dafür darfst du die Position der verladenen Schätze auf deinem Schiff verändern.



Wenn sich dein Anker während des Spiels vom Schiff entfernt, setzt du das Spiel fort, ohne die Position der beiden Teile zu verändern. Wenn du dich entscheidest zu navigieren, schnippst du den Anker aus seiner aktuellen Position.

## In folgenden Situationen kann Navigieren eine gute Wahl sein:

### Bessere Position!

Bewege dein Schiff an einen besseren Platz, wenn du keinen Schatz verladen kannst - etwa, weil das Schiff eines Gegenspielers im Weg ist oder weil der Schatz, den du haben möchtest, am nächsten an deinem Schiff liegt.



### Vor dem Kraken fliehen!

Wenn der Krake in der Nähe deines Schiffes ist und du Gefahr witterst, entferne dich von diesem Ort, um einem möglichen Angriff auszuweichen.



### Den Gegner blockieren!

Wenn du nicht möchtest, dass dein Gegner einen bestimmten Schatz einsammelt, ziehe dein Schiff zwischen den Schatz und das gegnerische Schiff, um den Weg zu versperren.



## Weitere Regeln zur Navigation

- ▶ Wenn der Anker dein Schiff oder das eines Gegners trifft und Schätze herunterwirft, stellst du sie alle wieder auf das Schiff. Danach bewegst du dein Schiff an den neuen Platz.
- ▶ Wenn der Anker aus dem Meeresgebiet geschnippt wird, ist die Navigation fehlgeschlagen. Lege den Anker an seinen ursprünglichen Platz zurück.
- ▶ Wenn durch das Schnippen des Ankers ein Schatz dein Schiff trifft, darfst du diesen nicht verladen.

## Ende des Spiels & Siegbedingungen

Wenn ein Spieler alle 5 Schatzsorten verladen hat, oder wenn der Kraken-Timer das Ende erreicht, endet das Spiel (siehe aber die "Wichtige Anmerkung" unten). Die Platzierung wird dadurch bestimmt, wie viele Schatzsorten jeder Spieler eingesammelt hat.



Alle 5 Schatzsorten verladen!



Glückwunsch!



Der Kraken-Timer ist am Ende angelangt.



Wenn der Kraken-Timer auf Schwarz steht, nachdem du die fünfte Schatzsorte verladen hast, findet noch der Krakenangriff statt. Wenn dein Schiff danach immer noch mit fünf Schatzsorten beladen ist, gewinnst du. Wenn aber durch diesen Angriff Schätze heruntergeworfen werden, geht das Spiel weiter.

### Wenn es einen Gleichstand gibt

Wenn es bei der Zahl der verladenen Schatzsorten einen Gleichstand gibt, bestimmt die folgende Rangfolge die Platzierungen: Kapitän > Kelch > Gold > Edelstein > Truhe (wenn es bei der ersten Art einen Gleichstand gibt, prüft die zweite Art, usw.)



## Sonstige Regeln

- ▶ Wenn du einen Schatz oder einen Anker am Rand des Meeresgebiets schnippst, darfst du die Schnur leicht ausbeulen, um Platz zum Schnippen zu haben.
- ▶ Nur während eines Krakenangriffs kannst du Schätze eines Gegenspielers von dessen Schiff herunterwerfen. Wenn du versehentlich einen gegnerischen Schatz beim Schnippen eines Schatzes oder Ankers herunterwirfst, oder wenn du Schätze wieder in das Meeresgebiet zurückbringst, stellt der Gegner alle heruntergefallenen Gegenstände wieder auf sein Schiff.
- ▶ Wenn du Schätze wieder ins Meeresgebiet zurückbringst und irgendeiner beim Fallenlassen den Krakenkopf verfehlt, wird er vom Spieler vor dir erneut fallen gelassen (und so weiter, wenn mehrere Spieler den Kopf verfehlen).
- ▶ Wenn Tentakel oder Schiffe das Meeresgebiet verlassen, stellt ihr sie möglichst nahe an der Stelle wieder auf, wo sie das Meeresgebiet verlassen haben.

Autor: Naotaka Shimamoto

Gestaltung: Yoshiaki Tomioka

Illustration: Naotaka Shimamoto

Projektleitung: Nozomi Obinata

Entwicklung: Naotaka Shimamoto, Yoshiaki Tomioka,  
Nozomi Obinata, Masayuki Ikegami

Deutsche Übersetzung: Hilko Drude

Besonderen Dank an: Daryl Chow

