



# NAKRMTE KRAKENA

Doporučuje 9 z 10  
mořských vlků!



*Loďní deník, 8. října 1695:*

*Kvůli několika nešťastným událostem jsem po cestě sem ztratil polovinu posádky. Druhá polovina uvěřila, že je naše loď prokletá, a opustila mě, sotva jsme přistáli v malickém přístavu kvůli doplnění pitné vody. Potřeboval jsem najmout šikovnou posádku, abych tuhle cestu dokončil, a shodou okolností se mi ji podařilo najít v místní taverně. Zdá se však, že někteří z těch lidí mají s mojí lodí jiné plány...*

## Myšlenka a cíl hry

Ve hře Nakrmte Krakena každý hráč obdrží tajnou roli námořníka, piráta nebo vůdce kultu, a pokusí se využít všech dostupných prostředků k nasměrování loď vstříc cíli dle své frakce. V každém kole loď popluje jedním ze tří možných směrů – který to však bude?

Hráči se budou střídát na postech kapitána, prvního důstojníka a kormidelníka. Každý z nich má možnost ovlivnit kurz loď. Hráči se budou podrobovat prohledávání kajut, zažívat nemilosrdné vzpoury, umlčovat hrozící protivníky a možná se stanou i svědky obětování prastarému bohu Krakenovi.

Všichni budou muset využít své dedukční schopnosti ve snaze zjistit, komu v tomto prokletém dobrodružství věřit.

Naučte se hru: <https://www.old-dawg.cz/nakrmte-krakena/>



# Obsah balení



## 1 hrací plán

Oboustranný – rychlá cesta a dlouhá cesta



## 1 loď „Instabil“



## 1 lodní deník



## 40 bambitek a truhla na bambitky



## 4 přehledové karty posádky



## 22 karet postav



## 7 žetonů akce mapy

4 prohledání kajuty, 2 bičování  
1 jazyk pryč



## 5 karet kultovního rituálu

3 konverze ke kultu,  
1 skrýš kultovních bambitek,  
1 kultovní prohledání kajuty



## 4 karty bičování

karta „Nejsem...“, karta piráta,  
karta námořníka, karta vyznavače



## 23 karet plavby

4 modré Opilý, 2 modré Odzbrojený,  
6 žlutých Vzestup kultu,  
5 červených Opilý, 2 červené Mořská  
panna, 2 červené Dalekohled, 2 červené  
Ozbrojený



## 3 ukazatele mimo službu

# Obsah balení

V těchto pravidlech se hovoří o herních součástech deluxe. Pokud máte základní verzi, proveďte stejnou akci s odpovídající základní herní součástí. Například pokud dostanete pokyn, abyste něco vykonali s frakčními žetony v lodních vacích, proveďte to místo toho s frakčními kartami.

*Deluxe edice*



1 deluxe odznak  
prvního důstojníka



1 deluxe odznak  
kormidelníka



11 lodních vaků



11 frakčních žetonů  
5 námořníků (modrých), 4 piráti  
(červené), 1 vůdce kultu (žlutý),  
1 vyznavač (zelený)

Krabička na uložení  
karet plavby



Mapový archiv  
Dobírací balíček

Mořská hlubina  
Odhazovací hromádka



3 figurky Krakena



1 žeton odznaku prvního důstojníka  
1 žeton odznaku kormidelníka

*Základní edice*



11 frakčních karet



1 karta odhazovací hromádky



3 žetony akce mapy  
nakrmte Krakena

Mapu *rychlé cesty* použijte pro hru 5, 6 a 7 hráčů. Bez ohledu na počet hráčů doporučujeme vaši první hru odehrát na této mapě. Snadněji do hry proniknete. Jakmile se s hrou seznámíte, můžete pro další hry 7 a více hráčů používat mapu *dlouhé cesty*.

## PŘÍPRAVA MAPY

- 1 Umístěte *lod'* na startovní pole na jihu.
- 2 Umístěte *žetony/figurky akce mapy* na příslušná pole mapy: 3x *prohledání kajuty*, 2x *nakrmte Krakena*.
- 3 Zamíchejte 5 karet *kultovního rituálu* a rozložte je lícem dolů vedle hracího plánu.
- 4 V závislosti na počtu hráčů vezměte příslušný počet *ukazatelů mimo službu* a připravte je poblíž mapy:

Počet hráčů	5-6	7-8	9-11
Počet ukazatelů mimo službu	1	2	3

- 5 Odstraňte z balíčku *plavby* 1x *Vzestup kultu* (žlutou), 1 *Opilý* (modrou) a 2x *Ozbrojený* (červenou). Tyto 4 karty *plavby* se na *mapě rychlé cesty* nepoužívají. Zamíchejte pouze následujících 19 karet *plavby* a vložte je lícem dolů do *mapového archivu* jako dobírací balíček:

Směr	Počet	Celkem
Sever (žlutá)	5x <i>Vzestup kultu</i>	5
Východ (modrá)	3x <i>Opilý</i> 2x <i>Odzbrojený</i>	5
Západ (červená)	5x <i>Opilý</i> 2x <i>Mořská panna</i> 2x <i>Dalekohled</i>	9

- 6 Každý hráč si vezme 3 *bambitky*.



## (5-7 hráčů a první hra)



## ROZŘAZENÍ DO TAJNÝCH TÝMŮ

- 7 V závislosti na počtu hráčů položte vedle mapy odpovídající kartu *posádky*.
- 8 Vezměte uvedený počet žetonů námořníků a pirátů a žeton vůdce kultu a vložte každý do samostatného lodního vaku.
- 9 Zamíchejte vaky a dejte každému hráči **jeden**. Každý hráč se **tajně** podívá do svého *lodního vaku*. Žetony určují týmy, do kterých hráči patří.

## PŘEHLED SLOŽENÍ TÝMŮ

Hráči:	5	6	7	8	9	10	11
<b>Námořník:</b>	3 NEBO 2	3	4	4	5	5	5
<b>Pirát:</b>	1 NEBO 2	2	2	3	3	4	4
<b>Vůdce kultu:</b>	1	1	1	1	1	1	1
<b>Vyznavač:</b>	-	-	-	-	-	-	1

## PRAVIDLA PRO 5 HRÁČŮ

Při hře pěti hráčů se může složení týmů lišit: Ve hře mohou být buď:

- 3 námořníci, 1 pirát a 1 vůdce kultu, **NEBO**
- 2 námořníci, 2 piráti a 1 vůdce kultu.

Toho docílíte tak, že připravíte 3 vaky se žetonem námořníka a 2 vaky s žetonem piráta a vaky důkladně promícháte. Následně odstraňte 1 náhodný vak, aniž byste se do něj dívali. Poté přidejte vak s žetonem vůdce kultu a vaky opět důkladně zamíchejte. Pak dejte každému hráči jeden vak jako obvykle. V průběhu **tajného setkání pirátů** se piráti dozví, kolik jich ve skutečnosti ve hře je. Ostatní hráči se musí pokusit skutečné složení týmů na lodi zjistit v průběhu hry.

# Příprava hry - dlouhá cesta

Mapu *dlouhé cesty* použijte pro hru 7 a více hráčů.

- Umístěte *lod'* na startovní pole na jihu.
- Umístěte žetony/figurky akce mapy na příslušná pole mapy: 4x *prohledání kajuty*, 2x *bičování*, 1x *jazyk pryč*, 3x *nakrmte Krakena*.
- Zamíchejte 5 karet *kultovního rituálu* a rozložte je lícem dolů vedle hracího plánu.
- V závislosti na počtu hráčů vezměte příslušný počet *ukazatelů mimo službu* a připravte je poblíž mapy:

Počet hráčů	7-8	9-11
Počet ukazatelů mimo službu	2	3

- Zamíchejte **všech 23** karet *plavby* a položte je lícem dolů jako *dobírací balíček*:

Směr	Počet	Celkem
Sever (žlutá)	6x Vzestup kultu	6
Východ (modrá)	4x Opilý 2x Odzbrojený	6
Západ (červená)	5x Opilý 2x Mořská panna 2x Dalekohled 2x Ozbrojený	11

- Každý hráč si vezme 3 *bambitky*.
- Položte vedle mapy kartu „Nejsem...“ a 3 malé *karty bičování*.



(7-11 hráčů)



## ROZŘAZENÍ DO TAJNÝCH TÝMŮ

- 8 V závislosti na počtu hráčů položte vedle mapy odpovídající kartu posádky.
- 9 Vezměte uvedený počet žetonů námořníků a pirátů a žeton vůdce kultu a vložte každý do samostatného lodního vaku.
- 10 Zamíchejte vaky a dejte každému hráči **jeden**. Každý hráč se **tajně** podívá do svého *lodního vaku*. Žetony určují týmy, do kterých hráči patří.

## PŘEHLED SLOŽENÍ TÝMŮ

Hráči:	5	6	7	8	9	10	11
<b>Námořník:</b>	3 NEBO 2	3	4	4	5	5	5
<b>Pirát:</b>	1 NEBO 2	2	2	3	3	4	4
<b>Vůdce kultu:</b>	1	1	1	1	1	1	1
<b>Vyznavač:</b>	-	-	-	-	-	-	1



## Vítězné podmínky



Pro jednotlivé týmy platí následující vítězné podmínky:



### Námořníci

Všichni námořníci vyhrají jako tým, pokud loď dopluje do Modré zátoky – modré oblasti na východě.



### Piráti

Všichni piráti vyhrají jako tým, pokud loď dopluje do Šarlatového zálivu – červené oblasti na západě.



### Vůdce kultu a vyznavači

Kult vyhraje (jako tým), pokud loď dopluje k děsivému Krakenovi na severu (vítězství kultu) nebo když bude na některém poli Nakrmte Krakena obětován Vůdce kultu.



Hráči vždy zvítězí spolu se svým týmem – a to i v případě, že byli v průběhu hry hozeni přes palubu.

## Tajné setkání pirátů

Před začátkem hry piráti tajně potichu zjistí, s kým jsou v týmu. Toho docílíte tak, že si jeden z hráčů zapamatuje následující text a se zavřenýma očima ho odříká ostatním hráčům:

- ☞ „Všichni hráči zavřete oči.“
- ☞ „Piráti otevřete oči, rozhlédněte se a zapamatujte si členy svého týmu.“
- ☞ *Dopřejte pirátům zhruba 20 vteřin, aby se navzájem našli...*
- ☞ „Piráti zavřete oči.“
- ☞ „Všichni hráči otevřete oči.“ – Můžete vyrazit na cestu!

**Žádné tajné setkání kultu** se nekoná. Na začátku hry 11 hráčů vůdce kultu a první vyznavač navzájem **neznají** svou identitu. Musí se vzájemně identifikovat v průběhu hry, stejně jako námořníci.

**Poté hráči obdrží karty svých postav:**

- ☞ Odložte stranou kartu „Kapitán“, zamíchejte všechny ostatní karty postav a vezměte z nich o jednu kartu méně, než je počet hráčů. Přidejte k nim kartu „Kapitán“ a karty znovu zamíchejte.
- ☞ Poté každému hráči rozdejte jednu kartu lícem dolů. Hráči se na svou kartu podívají, aniž by ji ukázali ostatním.
- ☞ Hráč, který dostal kartu „Kapitán“, ji otočí. Bude prvním *kapitánem* partie a vezme si jinou náhodnou kartu postavy.
- ☞ *Kapitán* si před sebe položí *lodní deník* a odznaky *prvního důstojníka* a *kormidelníka*.

# Průběh hry

Při hře se neustále opakují následující fáze:

1. Jmenování lodivodů
2. Otázka loajality
3. Plavba
4. Mimo službu

## 1. Jmenování lodivodů

Kapitán nemůže řídit loď sám. Potřebuje pomoc dvou členů posádky. Po případné diskusi s posádkou koho jmenovat:

- ☛ Kapitán vybere hráče a předá mu odznak *prvního důstojníka*.
- ☛ Kapitán vybere druhého hráče a předá mu odznak *kormidelníka*.



Je při tom potřeba dodržet následující pravidla:

- ☛ Kapitán **nemůže** jmenovat sám sebe.
- ☛ **Nemohou** být jmenováni hráči *mimo službu*.
- ☛ *První důstojník a kormidelník* **nemůže** být tentýž hráč.

## 2. Otázka loajality

Posádka nemusí kapitánovo rozhodnutí přijmout. Pokud posádka nesouhlasí s kapitánovým rozhodnutím, může se pokusit se zbraněmi v rukách vyvolat **vzpou**ru.

Kapitán musí posádku požádat o důvěru: „Pokud nejste spokojeni s mým rozhodnutím, nechtě promluví vaše zbraně!“

Poté proveďte následující kroky:

- ☛ Každý člen *posádky* (kromě *kapitána*) tajně vloží libovolný počet svých bambitek do své ruky. Nepoužité bambitky schová do druhé ruky.
- ☛ Všichni členové *posádky* zdvihnou svou zavřenou pěst nad stůl na znamení toho, že mají hotovo.
- ☛ Kapitán napočítá do 3: „Prokažte mi svou loajalitu! 1, ... 2, ... 3!“
- ☛ Všichni hráči otevřou svou dlaň a ukážou případné bambitky.
- ☛ Kapitán zjistí **celkový počet ukázaných bambitek** a porovná ho s kartou *posádky*, aby zjistil, zda byla vzpoura úspěšná.



Následující tabulka udává, zda byla vzpoura úspěšná:

Hráči	Počet bambitek potřebný pro úspěšnou vzpouru
5–7	3 nebo více bambitek
8–9	4 nebo více bambitek
10–11	5 nebo více bambitek



- ☛ Potřebný počet bambitek (pro úspěšnou vzpouru) rovněž najdete na kartě *posádky*.
- ☛ Počet bambitek jednotlivých hráčů je v **průběhu** vzpoury **tajnou** informací. Mimo vzpouru je to však **veřejná** informace a všichni hráči musí mít své bambitky viditelně před sebou na stole.

## VYHODNOCENÍ VZPOURY

Pokud je vzpoura úspěšná, je potřeba určit nového *kapitána*. Hráč, který ukázal **nejvíce** bambitek, ve vzpouře **vítězí** a stává se novým *kapitánem*.

V případě, že nejvíce bambitek ukáže více hráčů, všichni tito hráči zvednou ruku a provedte následující kroky:

- Dosavadní *kapitán* vybere jednoho z hráčů se zdviženou rukou, který dá svou ruku dolů. Vybraný hráč se nestane *kapitánem* po této vzpouře.
- Pokud stále zbývá dva nebo více hráčů se zdviženou rukou, vybraný hráč vybere dalšího hráče se zdviženou rukou, který dá svou ruku dolů. Ani ten se nestane *kapitánem*.
- Tento postup opakujte, dokud nezbyde poslední hráč se zdviženou rukou.
- Tento poslední vítěz vzpoury se stává novým *kapitánem*.

Všichni hráči, kteří se na **úspěšné vzpouře** podíleli, musí **odhodit všechny své ukázané bambitky** (včetně hráče, který se právě stal *kapitánem*).

Aktuální kolo je u konce a nový *kapitán* začne nové kolo počínaje fází „**Jmenování lodivodů**“.

Poté, co nový *kapitán* oznámí své lodivody, může dojít k další vzpouře.



I když jste *mimo službu*, můžete se stát *kapitánem*. Pokud se novým *kapitánem* stane hráč *mimo službu*, nemá ukazatel mimo službu žádný efekt (více podrobností viz kapitola „**Mimo službu**“).

Pokud po jmenování lodivodů ke **vzpouře nedojde** (protože hráči jako skupina neukáží dostatek bambitek), **všichni hráči vrátí své bambitky zpět do svých zásob** a *kapitán* přistoupí k další fázi kola: „**Plavba**“.

## 3. Plavba

*Kapitán*, *první důstojník* a *kormidelník* se nyní jako tým ujmou řízení lodi. Řízení lodi se řídí těmito pravidly:

- *Kapitán* si vezme **dvě** karty plavby **lícem dolů** z dobíracího balíčku.
- *První důstojník* si poté vezme další **dvě** karty plavby **lícem dolů** z dobíracího balíčku.
- Oba hráči se podívají na své karty a vyberou jednu z nich, kterou odhodí **lícem dolů** do *mořské hlubiny* (na odhazovací hromádku).
- Druhou kartu oba vloží lícem dolů do *lodního deníku*. Dbejte, aby ležely vedle sebe (ne na sobě).



- Zavřete *lodní deník* a důkladně s ním zatřeste, aby se karty promíchaly. *Lodní deník* poté předejte *kormidelníkovi*.
- *Kormidelník* se tajně podívá na dvě karty v *lodním deníku*, jednu z nich vybere a **lícem dolů** odhodí do *mořské hlubiny*.



- Druhou preferovanou kartu *kormidelník* ponechá v *lodním deníku* a vrátí ho *kapitánovi*.
- *Kapitán* odhalí zbylou kartu své *posádce* a provede příslušné akce.






- V průběhu plavby musí podílející se hráči **mlčet** a **nesmí nic dávat najevo** ani naznačovat. Zamíchání svých karet plavby a odhození náhodné karty na znamení toho, že nemáte na výběr, **není** povoleno.
- Hráči mohou mluvit o kartách, které si údajně dobrali a odhodili, až **poté**, co *kapitán* odhalí poslední kartu plavby.
- Diskuse ohledně dobraných karet je důležitou součástí hry, protože vám může pomoci získat informace o frakcích ostatních hráčů. Plaší hráči by se neměli zdráhat mluvit o kartách, které viděli, a rozvést rozhodnutí, která museli učinit.

## VYHODNOCENÍ KARTY PLAVBY

Kapitán vyloží zbylou kartu před sebe. Tato karta (a všechny budoucí karty) představují kapitánovo oficiální **resumé**. Karta zůstane lícem vzhůru před ním až do konce hry. **Nemůže** se vrátit zpět do balíčku plavby.

Kapitán provede efekty příslušné karty plavby v následujícím pořadí:

- I**  Posune loď ve směru šipky na aktuálním poli mapy, která barevně odpovídá barvě karty plavby.
- II**  Pokud se loď posune na pole, na kterém je symbol, provede nyní akci mapy. Popis symbolů najdete v kapitole „Akce mapy“.
- III**  Nakonec provede akci, která odpovídá symbolu uvedenému na kartě plavby. Popis symbolů najdete uvnitř *lodního deníku* nebo v kapitole „Akce karty plavby“.

## 4. Mimo službu

Po fázi plavby si někteří hráči musí vzít na chvíli pauzu a dostanou ukazatel *mimo službu*. V následující tabulce je uvedeno, kdo v závislosti na počtu hráčů na začátku hry dostane po fázi plavby ukazatel *mimo službu*.

Hráči	Ukazatele mimo službu	Kapitán	První důstojník	Kormidelník
5–6	1			✓
7–8	2		✓	✓
9–11	3	✓	✓	✓

Po fázi plavby proveďte následující kroky:

- ☛ Dejte příslušným hráčům ukazatel *mimo službu*. Jedná se o hráče, kteří se podíleli na **právě skončené** fázi plavby.
- ☛ Hráči, kteří byli doposud *mimo službu*, jsou nyní znovu k dispozici pro příští fázi plavby.
- ☛ Kormidelník a první důstojník předají své odznaky aktuálnímu kapitánovi.



- ☛ Dokud se před hráčem nachází ukazatel *mimo službu*, nemůže být daný hráč jmenován *kormidelníkem* ani *prvním důstojníkem*.
- ☛ Ukazatele *mimo službu* se přidělují **pouze** po úspěšné plavbě, **nikoliv** po vzpouře.
- ☛ Hráči *mimo službu* se mohou podílet na vzpouře a mohou se stát *kapitánem*.
- ☛ Pokud má kapitán ukazatel *mimo službu*, nemá ukazatel žádný efekt, dokud je daný hráč *kapitánem*.
- ☛ Pokud ve hře nezůstává dostatek hráčů, aby mohl kapitán jmenovat své lodivody, ignorujte ukazatele *mimo službu*.
- ☛ Hráči, kteří v průběhu hry „opustí“ loď, nezmění počet používaných ukazatelů *mimo službu*.

## ZAČÁTEK NOVÉHO KOLA

Aktuální kapitán zahájí nové kolo tím, že „jmenuje lodivody“.

V následujícím kole a všech dalších proběhnou všechny fáze znovu:

1. Jmenování lodivodů
2. Otázka loajality
  - 2.1. Vyhodnocení vzpoury
3. Plavba
  - 3.1. Vyhodnocení karty plavby
4. Mimo službu
  - 4.1. Začátek nového kola



## MÍCHÁNÍ BALÍČKU

Pokud jsou před plavbou v balíčku méně než 4 karty:

- ☛ Vezměte zbylé karty z dobíracího balíčku a odhazovací hromádku. Všechny karty ponechte lícem dolů a důkladně je promíchejte.
- ☛ Ze zamíchaných karet vytvořte nový dobírací balíček.



- ☛ Zbylé karty z dobíracího balíčku si **neprohlížejte**. Přidejte k nim odhazovací hromádku a zamíchejte.
- ☛ Karty ležící lícem vzhůru před hráči (**kapitánova resumé**) se zpět do dobíracího balíčku **nikdy** nemíchají.
- ☛ Karty postav *Archivářka*, *Pašerák* a *Hlídka* mohou zapříčinit, že vám dojdou karty v průběhu plavby – přestože jste před ní měli minimálně 4. V tomto vzácném případě karty zamíchejte až v okamžiku, kdy *dobírací balíček* dojde.

## Odmítnutí rozkazu

Pokud *kormidelník* nechce vykonat rozkazy *kapitána* a *prvního důstojníka*, může to odmítnout skokem přes palubu. Odmítnutí rozkazu je možné kdykoliv v průběhu hry a provádí se v průběhu „**Plavby**“ poté, co si *kormidelník* prohlédne obě karty plavby.

Odmítnutí rozkazu se řídí těmito pravidly:

- ☛ *Kormidelník* pronese: „Takové rozkazy nesplním, to raději skočím přes palubu!“
- ☛ Místo toho, aby jednu ze dvou karet plavby vrátil *kapitánovi*, **obě** odloží **lícem dolů** na odhazovací hromádku.
- ☛ *Kormidelník* je okamžitě vyřazen ze hry a musí po zbytek hry zůstat zticha. *Kormidelník* nesmí odhalit svou frakci, ani ostatním hráčům sdělovat, jaké karty plavby odhodil.
- ☛ Poté je třeba jmenovat „**Nouzového kormidelníka**“.



Vůdce kultu **nemůže** vyhrát skokem přes palubu coby *kormidelník*, a to ani v případě, že k tomu dojde na poli *Nakrmte Krakena*.

## NOUZOVÝ KORMIDELNÍK

Poté, co dojde k *odmítnutí rozkazu*, proveďte následující kroky:

- ☛ *Kapitán* musí okamžitě jmenovat **nouzového kormidelníka**.
- ☛ Díky této mimořádné situaci *kapitán* **může** vybrat hráče *mimo službu*.
- ☛ Posádka se proti vybranému *nouzovému kormidelníkovi* **nemůže** vzbouřit (**nedochází** k fázi „**Otázka loajality**“).
- ☛ *První důstojník* zůstává stejný.
- ☛ *Kapitán*, *první důstojník* a *nouzový kormidelník* okamžitě zahájí další fázi plavby.
- ☛ Pokud skočí přes palubu i *nouzový kormidelník*, *kapitán* bude vybírat *nouzové kormidelníky* tak dlouho, dokud plavba neproběhne úspěšně.



- ☛ Po úspěšné plavbě s *nouzovým kormidelníkem* hra pokračuje fází „**4. Mimo službu**“, jako obvykle.
- ☛ Pokud na lodi zbývá méně hráčů než 3, vyhodnotí *kapitán* jakoukoliv otevřenou pozici náhodně. Například pokud ve hře není *první důstojník*, *kapitán* dobere dvě karty lícem dolů, zamíchá je, jednu z nich vylosuje a vloží do *lodního deníku* a druhou odhodí, čímž nahradí rozhodnutí *prvního důstojníka*.

## Zásobovací linie

Zásobovací linie se nachází pouze na mapě *dlouhé cesty*. Jakmile loď překročí zásobovací linii, každý hráč si **doplní** svou zásobu bambitek **do tří**. Hráči si vezmou odpovídající počet bambitek ze společné zásoby. Pokud má některý hráč v daném okamžiku stále 3 nebo více bambitek, žádné další bambitky si **nevezme**.



# Konec hry

Jednotlivá kola hry se opakují, dokud nenastane jedna z vítězných podmínek – viz „Vítězné podmínky“.



Na konci hry hráči odhalí svou frakci – navzájem si ukáží frakční žetony ve svých lodních vacích.



## Další pravidla

### AKCE MAPY

Pokaždé, když *lod'* dopluje na nové pole, ověřte, zda se na něm nenachází jeden z následujících symbolů. Pokud ano, dojde v rámci plavby k vyhodnocení příslušné akce. Stane se tak poté, co *kapitán* posune *lod'*, ale ještě před tím, než vyhodnotíte akci karty plavby. *Kapitán* může s posádkou diskutovat o možnostech, konečné rozhodnutí je však vždy na *kapitánovi*.



#### Prohledání kajuty

*Kapitán* vybere jiného hráče a předá mu žeton *prohledání kajuty*. Vybraný hráč musí podat svůj lodní vak *kapitánovi*, který tajně zkontroluje jeho obsah, zatímco ostatní musí zavřít oči. *Kapitán* se může o své zjištění podělit s ostatními, nezapomeňte však, že nemusí mluvit pravdu.



**Důležité:** Hráč, který podstoupil prohledání kajuty, se již **nemůže** změnit ve **vyznavače**. Hráč, který se stal **vyznavačem** ještě před prohledáním kajuty, tuto skutečnost *kapitánovi* naznačí gestem chapadla.



#### Jazyk pryč

*Kapitán* vybere jiného hráče a předá mu žeton *jazyk pryč*. Daný hráč od teď nemůže artikulovaně hovořit. Může však vydávat zvuky a gestikulovat. Rovněž se již nemůže stát *kapitánem*.

Řiďte se těmito pravidly:

- ❧ Při určování nového *kapitána* v rámci akce *Opilý* na kartě plavby ignorujte hráče bez jazyka.
- ❧ Hráč se i nadále podílí na vzpourách. Jeho bambitky se započítávají do celkového součtu jako obvykle, pro účely určení nového *kapitána* je však počet jeho bambitek považován za 0.





#### Bičování


Bičování poskytne všem hráčům veřejnou informaci. Zjistíte tak jednu z frakcí, ke které vybraný hráč **nepatří**.


Řiďte se těmito pravidly:

- ❧ *Kapitán* vybere jiného hráče, kterého vystaví bičování, a předá mu tři malé *karty bičování*.
- ❧ Daný hráč karty zamíchá lícem dolů, podívá se na ně, vybere tu, jejíž symbol barevně odpovídá jeho aktuální frakci, a položí ji lícem dolů: Červená značí piráta, modrá námořníka, žlutá/zelená vůdce kultu *nebo* vyznavače.
- ❧ Bičovaný hráč zamíchá zbylé dvě karty a položí je lícem dolů na stůl.

 *Kapitán* jednu z nich náhodně vybere a otočí ji.

 Daná karta značí frakci, ke které vybraný hráč **nepatří**. Vyložte ji na kartu „Nejsem...“ před zbičovaného hráče.

 Tato informace je veřejná a karta zůstane před hráčem až do konce hry.

 Zbylé dvě karty, které zůstaly otočené lícem dolů, zamíchejte a odložte stranou.



### Mořská panna

*Kapitán* vybere jiného hráče. Daný hráč zamíchá poslední tři odhozené karty plavby a tajně se na ně podívá. Může (a měl by) se o své zjištění podělit s ostatními, může však lhát.



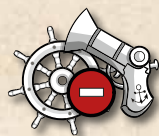
### Dalekohled

*Kapitán* vybere jiného hráče. Daný hráč se podívá na vrchní kartu plavby z dobíracího balíčku. Může ji vrátit na dobírací balíček, nebo ji odhodit do *mořské hlubiny*.



### Ozbrojený

*Kormidelník* získává 1 bambitku ze společné zásoby. (Tato karta se používá pouze při hře na mapě *dlouhé cesty*.)



### Odzbrojený

*Kormidelník* musí odhodit 1 bambitku ze své osobní zásoby (pokud nějakou má).



### Vzestup kultu

Na konci plavby proběhne kultovní rituál. To znamená, že *kapitán* musí otočit **kartu kultovního rituálu**.



**Důležité:** Hráč, který podstoupil bičování, se již **nemůže** změnit ve **vyznavače**.



### Nakrmte Krakena

Jakmile se *kapitán* rozmyslí, vybere **jiného** hráče a položí před něj žeton *nakrmte Krakena*. Daný hráč je okamžitě vyřazen ze hry a **nesmí** od teď mluvit ani odhalit svojí frakci.



**Důležité:** *Kapitán* nemůže vybrat sám sebe. Pokud bude jako krmivo pro Krakena vybrán vůdce kultu, vůdce kultu a všichni vyznavači okamžitě vyhrávají hru.

## AKCE KARET PLAVBY

Na kartách plavby se nachází následující symboly. V průběhu fáze plavby proveďte odpovídající akci (okamžitě **po akci mapy**):



### Opilý

Aktuální *kapitán* přichází o svou pozici. Role *kapitána* se přesouvá po směru hodinových ručiček k následujícímu hráči s nejméně kartami plavby (resumé) před sebou. Předejte novému *kapitánovi* *lodní deník*.



## Karty kultovního rituálu

Pokaždé, když je v rámci plavby zahrána karta plavby s akcí „Vzestup kultu“, musí *kapitán* na konci plavby otočit lícem vzhůru jednu náhodnou *kartu kultovního rituálu*. V závislosti na symbolu vyhodnotíte jednu z následujících akcí:



### Skrýš kultovních bambitek

Vůdce kultu tajně rozdělí tři bambitky ze společné zásoby mezi libovolný počet hráčů. To učiníte tak, že dáte doprostřed stolu tři bambitky ze společné zásoby. Poté všichni hráči zavřou oči a natáhnou otevřenou ruku nad stůl. Pokud někteří z hráčů nedosáhnou nad stůl, všichni hráči povstanou, aby jim to usnadnili. Vůdce kultu otevře oči a vloží bambitky do rukou až třech hráčů. Může vybrat libovolného hráče (včetně sebe) a může jednomu hráči dát více než jednu bambitku.



### Kultovní prohledání kajuty

Vůdce kultu tajně zjistí, ke kterým frakcím patří aktuální lodivodi. To učiníte tak, že všichni hráči zavřou oči a vůdce kultu otevře oči. Aktuální *kapitán*, *první důstojník* a *kormidelník*, stále se zavřenýma očima, odhalí svůj frakční žeton. Dopřejte vůdci kultu zhruba 30 vteřin, aby si mohl prohlédnout frakce všech tří hráčů. Lodivodi opět skryjí své frakční žetony a vůdce kultu zavře oči. Poté mohou všichni otevřít oči.



### Konverze ke kultu

Vůdce kultu získává jiného hráče pro svůj kult. Od tohoto okamžiku již vybraný hráč není námořníkem ani pirátem, ale **vyznavačem**. Vyhraje či prohraje spolu s vůdcem kultu.

Viz kapitola: „Nový vyznavač“

## NOVÝ VYZNAVAČ

Když je otočena *karta kultovního rituálu* „Konverze ke kultu“, *vůdce kultu* tajně získá jiného hráče do svého týmu tím, že ho změní ve vyznavače.



- Vůdce kultu může zkonvertovat pouze **konvertovatelné** hráče.
- Všichni hráči, **kteří podstoupili** prohledání kajuty nebo bičování, jsou považováni za **nekonvertovatelné**.

*Kapitán* si zapamatuje následující text a odříká ho ostatním hráčům:

- „Všichni konvertovatelní hráči dejte ruku nad stůl tak, aby se jí teoreticky mohl dotknout kterýkoliv jiný hráč.“
- „Všichni hráči zavřete oči.“ (Včetně *kapitána*.)
- „Vůdce kultu, otevři oči a zvol si konvertovatelného hráče.“
- Po přibližně patnácti vteřinách: „Dotkni se ruky vybraného hráče svými chapadlovitými prsty.“
- „Vybraný hráči, nyní jsi místo námořníka nebo piráta **vyznavačem**. Otevři oči a poznej svého nového pána.“
- Po přibližně patnácti vteřinách: „Vyznavači a vůdce kultu, zavřete oči.“
- „Všichni hráči otevřete oči.“

Hra pokračuje dále jak obvykle.



- Nový vyznavač ztrácí dřívější příslušnost a již nadále není pirátem ani námořníkem. Zvítězit může pouze společně s vůdcem kultu díky splnění jedné z vítězných podmínek kultu.
- Žádný další vyznavač v rámci této konverze své oči **neotvírá, pouze** vůdce kultu a **nový** vyznavač.

# Karty postav

Každý hráč dostane na začátku hry jednu kartu postavy. Tyto karty hráči položí lícem dolů před sebe, kde zůstanou, dokud je nepoužijí. Hráči mohou odhalit kartu své postavy strategicky kdykoliv v průběhu hry a získat jedinečný efekt (na kartě může být uvedeno omezení).

## JAK AKTIVOVAT KARTU SVÉ POSTAVY

Kartu své postavy hráč aktivuje tak, že ji otočí lícem vzhůru. Aktivovat je možné pouze neotočené karty postav (ležící lícem dolů). Jakmile kartu své postavy aktivujete, nechte ji ležet lícem vzhůru před sebou. Kartu postavy je možné aktivovat pouze jednou, pokud nedojde nějakým efektem k jejímu otočení lícem dolů.



Většinu postav je možné použít pouze **jednou**, avšak **kdykoliv**. Na některých je uvedeno, kdy se hrají, a pár má opakující se nebo déletrvajcí efekty. Všechny výjimky jsou popsány na kartách příslušných postav.

Některé postavy fungují lépe v určitém počtu hráčů. Například nedoporučujeme používat Vymahače dluhů, Minstrela a Učitelku při hrách 5–6 hráčů.

## POZNÁMKY KE KARTÁM POSTAV

### Buřič

Vybrání *kapitána* nebo hráčů, které vybral „Minstrel“, nemá žádný efekt, protože ti se vzpoury neúčastní.

### Šéfkuchař

Nový *kapitán* jmenuje nové lodivody.

### Podněcovatelka

Nemůžete vybrat *kapitána*, můžete však vybrat hráče, kterého vybral „Minstrel“.

Otočení „Podněcovatelky“ lícem dolů znamená, že je možné ji později ve hře aktivovat znovu.



## Strategické tipy

- ❧ Pokud jste **pirátem**, snažte se chovat a jednat jako námořník. Můžete se pokusit ze začátku hry blufovat, tvářit se jako námořník a v rámci plavby volit modré karty. Nezdráhejte se však v zásadních okamžicích plášť svého přestrojení odhodit a plout na západ.
- ❧ Na rozdíl od jiných sociálně-dedukčních her v *Nakrmte Krakena* není radno nejednat jen proto, abyste nevzbudili podezření. Spolu se svým týmem potřebujete aktivně spolupracovat s kultem a nasměrovat loď na západ. Pokud zůstanete příliš pasivní, námořníkům se podaří dostat tam, kam potřebují.
- ❧ Pokud jste **vůdcem kultu**, snažte se vždy vyrovnávat směr plavby doprostřed mapy tak, abyste dopluli na pole *Nakrmte Krakena* nebo své vítězné pole. Možná bude potřeba střídavě pomáhat pirátům i námořníkům. Žluté karty plavby vám dávají možnost v průběhu cesty zkonvertovat ke kultu další hráče a tím výrazně zvýšit svou šanci na vítězství.
- ❧ Při konvertování zvažte důvěryhodnost jednotlivých hráčů, kolik komu zbývá bambitek, zda již daný hráč odhalil kartu své postavy, kdo je aktuálně *kapitánem* atd. Po konverzi se snažte vyvolat nedůvěru u hráčů, kteří by mohli znamenat potíže.
- ❧ Pokud jste **námořníkem**, držte se pravdy a snažte se zjistit, kdo je na vaší straně. Není žádný důvod předstírat, že jste pirát. Věřte mi!
- ❧ Pokud se pokusíte záludně lhát, abyste někoho odhalili, snažte se při nejbližší příležitosti své jednání ostatním hráčům vysvětlit, bez ohledu na to, jestli jste uspěli. Jinak se vám lež může v průběhu hry vymstít.



## Autoři a poděkování

<b>Návrh hry:</b>	Maikel Cheney, Dr. Hans Joachim Höh, Tobias Immich
<b>Projektový manažer:</b>	Andreas Geiermann
<b>Výkonný ředitel:</b>	Maikel Cheney
<b>Vývoj:</b>	Dr. Hans Joachim Höh
<b>Produkce:</b>	Nils Herzmann
<b>Marketing:</b>	Steffen Rühl
<b>Umělecký ředitel:</b>	Maikel Cheney, Tobias Immich, Daniel Müller
<b>Grafika:</b>	Maikel Cheney, Daniel Müller
<b>Ilustrace:</b>	Hendrik Noack, James Churchill
<b>Modelování:</b>	Leonardo Peñaranda
<b>Úprava:</b>	Dr. Hans Joachim Höh, Leonie Pich
<b>Zajištění kvality:</b>	Tobias Immich
<b>Testování hry:</b>	Michail Alesinski, Diego Amplatz, Jan Brölsch, Christian Dickel, Jasmin Dickel, Damian Dufresne, Martin Gasse, Sergey Gerodes, Oliver Glasmacher, Robin Gude, Hilmi Güven, Melinda Hahn, Matthias Hennig, Till Jagodzinski, Meryem Kilinc, Robin Kirchmann, Michael Klaus, Norma Kolling, Julian Künkel, Colin Langley, Werner Lau, Saptarshi Mandal, Miguel Martinez Cacho, Giorgi Modebadze, Drew Navaroli, Susanne Oberndorfer, Tobias Oelenberg, Daniel Overwin, Benjamin Rott, Simone Statz, Rene Schirm, Stefan Steup, Chris Taube, Ralf Teusner, Christian von Nethen, Brad Watson, Torben Werneck, Sarah Wilkop, Jenny Yakar.

Všichni další testeři ze ZAMgwürfelt Munich, Brettspiel Union Dortmund, Unperfekthaus Essen, Zu den vier Winden Bochum a Online-Crew: Thomas, Frederik, Brian, Stephanie, Karyna, Franzi, Micky, Oskar, Giovanni, Ann, Matthias, Eddy, Anna, Tieu, Ansgar, Helle, Victoria, Tobias, Oscar, Dennis, Tom a všichni další piráti, kterými jsme nakrmili Krakena!

**Rádi bychom poděkovali zejména všem našim podporovatelům na Kickstarteru, kteří nám pomohli financovat produkci této hry. Váš přínos a zpětná vazba pro nás byly mimořádně užitečné!**

**Tým Funtails by rád poděkoval společnosti Spiel Instabil za důvěru, kterou vložil do našeho mladého vydavatelství, a za výbornou spolupráci!**

**Maikel, Hans a Tobias ze „Spiel Instabil“ by rádi poděkovali těmto:**

Sieglinde Sterbling, Leonie Pich, Ellen Burdyna, Simone Statz, Colin Langley, Michael Klaus, Stylianos Kalaitzis, Florian Kumschier, Lola Merz Robinson, Marcel Kraatz, Karsten Schulmann, Thomas Zeug, Munich-East-Crew, Helle Iversen, Boardgame Digger, BrettspielSuchties, PottGamer.

## Příprava české verze

<b>Editor:</b>	Martin Herman
<b>Překlad</b>	Petr Pelikán
<b>Korektury:</b>	Simona Rex
<b>Sazba a grafická úprava:</b>	Pavel Illichmann



OLD  
DAWG

Old Dawg s.r.o.

**Zákaznická podpora:** Přestože se ze všech sil snažíme zajistit, aby vaše hra byla kompletní, v důsledku chyb při výrobě se může stát, že nějaký komponent bude chybět nebo bude poškozený. Pokud k tomu dojde, kontaktujte nás prosím a my vám okamžitě zašleme náhradu, spolu s upřímnou omluvou. <https://www.old-dawg.com/kontakt/>

## O autorech



### MAIKEL CHENEY

Maikel strávil dětství v Jižní Africe a užíval si kreativní multikulturní vzdělání. Vystudoval výpočetní techniku v Německu a našel zalíbení v umění vyjadřovat logické operace ve zdrojovém kódu.

#### Jak nabyl zkušenosti s deskovými hrami?

Maikel se rád přidá k jakékoliv sociální hře a nedokáže si představit víkend bez deskoherního večera. Díky tomu a neutuchající touze neustále tvořit něco nového věnuje veškerý svůj volný čas navrhování deskových her.



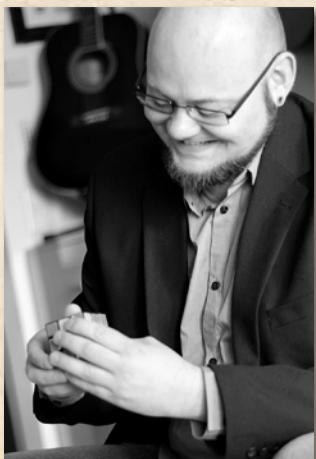
### DR. HANS JOACHIM HÖH

Hans vystudoval výpočetní techniku, postupem času se však jeho zájem změnil. Zaměřil se na porozumění lidských schopností datové analýzy a řešení problémů a vrhl se do studia filozofie, psychologie a sociologie. Ve své disertační práci se zaměřil na logiku, zpracování jazyka a výzkum mozku.

#### Jak nabyl svoje znalosti?

Hans býval déle než dekádu mistrem v různých sběratelských karetních hrách. Kromě mnoha jiných titulů šestkrát zvítězil v národním mistrovství, v anketě hráč roku i v mistrovství světa.

Se svou hrou **Götterdämmerung** posunul hranice sociálně-dedukčního žánru. Následně proměnil Nakrmte Krakena v neskutečně vyrovnaný a poutavý herní zážitek.



### TOBIAS IMMICH

Po několika letech pomáhání lidem v nouzi coby ošetřovatel se Tobias rozhodl vrátit ke svému dětskému snu být počítačovým inženýrem. Dnes Tobias pracuje jako inženýr testování softwaru v IoT průmyslu.

#### Jak přišel ke své bradce?

Tobias vyrůstal jako typický hráč počítačových a deskových her a her na hrdiny. Jednoho rána se probudil a zničehonic zjistil, že mu narostly vousy.

Ve Spiel Instabil je Tobias mistrem kontroly kvality. Má na starosti kvalitu her, administrativní záležitosti a sociální média.

## AKCE MAPY

Pokaždé, když loď dopljuje na nové pole, ověřte, zda se na něm nenachází jeden z následujících symbolů. Pokud ano, dojde v rámci plavby k vyhodnocení příslušné akce. Stane se tak poté, co kapitán posune loď, ale ještě před tím, než vyhodnotíte akci karty plavby.



### Prohledání kajuty

Kapitán vybere jiného hráče a předá mu žeton prohledání kajuty. Vybraný hráč musí podat svůj lodní vak kapitánovi, který tajně zkontroluje jeho obsah, zatímco ostatní musí zavřít oči. Kapitán se může o své zjištění podělit s ostatními, nezapomeňte však, že nemusí mluvit pravdu.



**Důležité:** Hráč, který podstoupil prohledání kajuty, se již nemůže změnit ve vyznavače. Hráč, který se stal vyznavačem ještě před prohledáním kajuty, tuto skutečnost kapitánovi naznačí gestem chapadla.



### Jazyk pryč

Kapitán vybere jiného hráče a předá mu žeton jazyk pryč. Daný hráč od teď nemůže artikulovaně hovořit. Může však vydávat zvuky a gestikulovat. Rovněž se již nemůže stát kapitánem.

Řiďte se těmito pravidly:

- Při určování nového kapitána v rámci akce Opilý na kartě plavby ignorujte hráče bez jazyka.
- Hráč se i nadále podílí na vzpourách. Jeho bambitky se započítávají do celkového součtu jako obvykle, pro účely určení nového kapitána je však počet jeho bambitek považován za 0.



### Bičování

Bičování poskytne všem hráčům veřejnou informaci. Zjistíte tak jednu z frakcí, ke které vybraný hráč nepatří.

Řiďte se těmito pravidly:

- Kapitán vybere jiného hráče, kterého vystaví bičování, a předá mu tři malé karty bičování.
- Daný hráč karty zamíchá lícem dolů, podívá se na ně, vybere tu, jejíž symbol barevně odpovídá jeho aktuální frakci, a položí ji lícem dolů. Červená značí piráta, modrá námořníka, žlutá/zelená vůdce kultu nebo vyznavače.
- Bičovaný hráč zamíchá zbylé dvě karty a položí je lícem dolů na stůl.
- Kapitán jednu z nich náhodně vybere a otočí ji.



Daná karta značí frakci, ke které vybraný hráč nepatří. Vyložte ji na kartu „Nejsem...“ před zbičovaného hráče.



Tato informace je veřejná a karta zůstane před hráčem až do konce hry.



Zbylé dvě karty, které zůstaly otočené lícem dolů, zamíchejte a odložte stranou.



**Důležité:** Hráč, který podstoupil bičování, se již nemůže změnit ve vyznavače.



### Nakrmte Krakena

Jakmile se kapitán rozmyslí, vybere jiného hráče a položí před něj žeton Nakrmte Krakena. Daný hráč je okamžitě vyřazen ze hry a nesmí od teď mluvit ani odhalit svojí frakci.



**Důležité:** Kapitán nemůže vybrat sám sebe.

Pokud bude jako krmivo pro Krakena vybrán vůdce kultu, vůdce kultu a všichni vyznavači okamžitě vyhrávají hru.

## KARTY KULTOVNÍHO RITUÁLU

Pokaždé, když je v rámci plavby zahrána karta plavby s akcí „Vzestup kultu“, musí kapitán na konci plavby otočit lícem vzhůru jednu náhodnou kartu kultovního rituálu. V závislosti na symbolu vyhodnoťte jednu z následujících akcí:



### Skrýš kultovních bambitek

Vůdce kultu tajně rozdělí tři bambitky ze společné zásoby mezi libovolný počet hráčů. To učiníte tak, že dáte doprostřed stolu tři bambitky ze společné zásoby.

Poté všichni hráči zavřou oči a natáhnou otevřenou ruku nad stůl. Pokud někteří z hráčů nedosáhnou nad stůl, všichni hráči povstanou, aby jim to usnadnili. Vůdce kultu otevře oči a vloží bambitky do rukou až třech hráčů. Může vybrat libovolného hráče (včetně sebe) a může jednomu hráči dát více než jednu bambitku.



### Kultovní prohledání kajuty

Vůdce kultu tajně zjistí, ke kterým frakcím patří aktuální lodivodi. To učiníte tak, že všichni hráči zavřou oči a vůdce kultu otevře oči. Aktuální kapitán, první důstojník a kormidelník, stále se zavřenými očima, odhalí svůj frakční žeton. Dopřejte vůdci kultu zhruba 30 vteřin, aby si mohl prohlédnout frakce všech tří hráčů. Lodivodi opět skryjí své frakční žetony a vůdce kultu zavře oči. Poté mohou všichni otevřít oči.



### Konverze ke kultu

Vůdce kultu získává jiného hráče pro svůj kult. Od tohoto okamžiku již vybraný hráč není námořníkem ani pirátem, ale vyznavačem. Vyhraje či prohraje spolu s vůdcem kultu.

Když je otočena karta kultovního rituálu „Konverze ke kultu“, vůdce kultu tajně získá jiného hráče do svého týmu tím, že ho změní ve vyznavače.



- Vůdce kultu může zkonvertovat pouze konvertovatelné hráče.
- Všichni hráči, kteří podstoupili prohledání kajuty nebo bičování, jsou považováni za nekonvertovatelné.

Kapitán si zapamatuje následující text a odřiká ho ostatním hráčům:

- „Všichni konvertovatelní hráči dejte ruku nad stůl tak, aby se jí teoreticky mohl dotknout kterýkoliv jiný hráč.“
- „Všichni hráči zavřete oči.“ (Včetně kapitána.)
- „Vůdce kultu, otevři oči a zvol si konvertovatelného hráče.“
- Po patnácti vteřinách: „Dotkni se ruky vybraného hráče svými chapadlovitými prsty.“



„Vybraný hráči, nyní jsi místo námořníka nebo piráta vyznavačem. Otevři oči a poznej svého nového pána.“



Po patnácti vteřinách: „Vyznavači a vůdce kultu, zavřete oči.“



„Všichni hráči otevřete oči.“



Hra pokračuje dále jako obvykle.



Nový vyznavač ztrácí dřívější příslušnost a již nadále není pirátem ani námořníkem. Zvítězit může pouze společně s vůdcem kultu díky splnění jedné z vítězných podmínek kultu.



Žádný další vyznavač v rámci této konverze své oči neotvírá, pouze vůdce kultu a nový vyznavač.



Vydáno pro hráče 2022-04-05

