FEED THE KRAKEN

Sailors' favorite deduction game



Capitão, Diário de Bordo, 8 de Outubro de 1695: Devido a uma série de eventos infelizes, já perdi metade da minha tripulação a caminho daqui. A outra metade acreditava que nosso navio estava amaldiçoado e me deixou assim que desembarcamos em um pequeno porto para pegar água doce.
Precisei contratar uma tripulação engenhosa para completar esta jornada e, de fato, encontrei uma na taverna local — mas alguns desses sujeitos parecem ter outros planos com meu navio...

Ideia do jogo e Objetivo

Em Feed the Kraken, cada jogador recebe secretamente o papel de Marinheiro, Pirata ou Líder do Culto e usa todos os meios disponíveis para traçar o curso do navio em direção ao seu destino de facção. A cada turno, o navio navegará em uma das três direções possíveis — mas qual será? Os jogadores se revezarão como capitão, imediato ou navegador. Cada um terá a chance de manipular o curso do navio. Os jogadores usarão e testemunharão buscas na cabine, experimentarão motins impiedosos, o silenciamento de adversários ameaçadores e até sacrifícios ao antigo Deus Kraken.

Todos os jogadores terão que usar suas habilidades de dedução para descobrir em quem confiar durante esta aventura condenada.

Aprenda a jogar em: funtails.de/kraken

Componentes



1 Tabuleiro
Dupla face - Jornada rápida e Jornada longa



1 Navio - "O Instabil"



1 Diário de bordo do capitão



40 Armas



4 Cartas de visão geral da tripulação



22 Cartas de personagens



7 Tokens de ação de mapa
4 Buscas na cabine,
2 Açoites,1 Corte de língua



5 Cartas de ritual cultista
3 Conversões para o culto, 1 Esconderijo de armas do culto, 1 Busca na cabine do culto



4 Cartas de açoite
1 Carta "I am not a...", 1 carta Pirata, 1 carta Marinheiro e 1 carta Cultista



23 Cartas de Navegação
4 azuis bêbados, 2 azuis desarmados, 6 levantes cultistas amarelos, 5 vermelhos bêbados, 2 vermelhos sereias, 2 vermelhos lunetas e 2 vermelhos armados



3 cartas "Off-Duty"
(fora de serviço)

Componentes

Estas regras fazem referência aos componentes da edição deluxe. Se você tiver a versão básica, execute as mesmas ações com os respectivos componentes básicos. Por exemplo, quando você for instruído a fazer algo com as fichas de facção em sacos, execute a ação com as cartas de facção em vez disso.

Edição Deluxe



1 insígnia deluxe do **Imediato**



1 insígnia deluxe do **Navegador**

Edição básica



1 token do **Imediato** e do **Navegador**



11 sacos de marinheiro



11 fichas de facção
5 marinheiros (azul), 4 piratas (vermelho), 1 líder do culto (amarelo),
1 cultista (verde)



11 cartas de facção

Caixa de armazenamento de cartas



Pilha de **compra**

Pilha de descarte no **fundo do mar**



1 carta de pilha de descarte



3 Miniaturas Kraken



3 tokens de ação de mapa "Alimente o Kraken"

Setup do jogo - Jornada rápida

Use o mapa de jornada rápida para jogos de 5, 6 e 7 jogadores. Independentemente do número de jogadores, você deve jogar sua primeira partida neste mapa, apenas para ter uma ideia do jogo. Depois de se familiarizar com o jogo, você pode mudar para o mapa de jornada longa com todos os componentes para jogos com 7+ jogadores.

PREPARANDO O MAPA

1. Coloque o navio na área inicial ao sul.
2. Coloque as fichas de ação do mapa/miniaturas nas áreas correspondentes no mapa: 3x Busca na Cabine, 2x Alimente o Kraken.
3. Embaralhe as 5 cartas de ritual do culto e coloque-as viradas para baixo e espalhe-as na borda do tabuleiro.
4. Dependendo do número de jogadores, separe o número apropriado de cartas "off duty" ao lado do mapa:

Número de jogadores	5-6	7-8	9-11
Número de cartas "off-duty"	1	2	3

5. Remova 1x Levante do Culto (amarelo), 1x Bêbado (azul), 2x Armado (vermelho) do baralho de navegação. Estas 4 cartas de navegação não serão usadas no mapa de jornada rápida. Embaralhe apenas as 19 cartas de navegação restantes e coloque-as viradas para baixo como a pilha de compra no arquivo de mapas:

Direção	Quantidade total	Total
Norte (amarelo)	5x Levante do culto	5
Leste (azul)	3x Bêbados 2x Desarmados	5
Oeste (vermelho)	5x Bêbados 2x Sereias 2x Lunetas	9

6. Cada jogador recebe 3 armas.





(5-7 jogadores e 1ª partida)



DISTRIBUIÇÃO DAS EQUIPES SECRETAS

7 Dependendo do número de jogadores, coloque a carta da tripulação (*The Crew*) ao lado do mapa.

8 Pegue o número correto de fichas de Marinheiros, Piratas e Líder do culto e coloque uma em cada saco.

9 Embaralhe os sacos e distribua **um** para cada jogador. Cada jogador verifica **secretamente** seu saco de marinheiro. Sua ficha determina a sua filiação à equipe.

VISÃO GERAL DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Jogadores		5	6	7	8	9	10	11
	Marinheiros:	3 ou 2	3	4	4	5	5	5
	Piratas:	1 ou 2	2	2	3	3	4	4
	Líder do culto:	1	1	1	1	1	1	1
	Cultista:	-	-	-	-	-	-	1

REGRAS PARA 5 JOGADORES

Ao jogar com 5 jogadores, a composição da equipe pode variar: Existem:
- 3 Marinheiros, 1 Pirata e 1 Líder do Culto ou
- 2 Marinheiros, 2 Piratas e 1 Líder do Culto no jogo.

Para fazer isso, prepare os sacos com 3 fichas de Marinheiro e 2 de Pirata e embaralhe as fichas cuidadosamente. Agora remova aleatoriamente um saco sem revelar o conteúdo. Em seguida, adicione o saco com a ficha do Líder do Culto e embaralhe os sacos novamente. Cada jogador recebe um saco como de costume.

Durante a coleta secreta de piratas, os Piratas perceberão quantos realmente são. Todos os outros jogadores tentarão descobrir a composição real da equipe no navio durante o jogo.

Setup do jogo - Jornada Longa

Use a versão do mapa "jornada longa" para 7+ jogadores.

1. Coloque o navio na área inicial sul.

2. Coloque as fichas de ação do mapa/miniaturas nas áreas correspondentes no mapa: 4x Busca na Cabine, 3x Alimente o Kraken, 1x Corte de língua e 2x Açoites

3. Embaralhe as 5 cartas de ritual do culto e coloque-as viradas para baixo e espalhe-as na borda do tabuleiro.

4. Dependendo do número de jogadores, separe o número apropriado de cartas "off-duty" ao lado do mapa:

Número de jogadores	7-8	9-11
Número de cartas "off-duty"	2	3

5. Para se preparar para a navegação, embaralhe **todas as 23 cartas** de navegação e as coloque virada para baixo na pilha de compras:

Direção	Quantidade	Total
Norte (amarelo)	6x Levantes do culto	6
Leste (azul)	4x Bêbados 2x Desarmados	6
Oeste (vermelho)	5x Bêbados 2x Sereias 2x Lunetas 2x Armados	11

6. Cada jogador recebe 3 armas.

7. Coloque as 3 cartas “I am not a...“ (*"eu não sou..."*) e as 3 pequenas cartas de açoite ao lado do mapa.











DISTRIBUIÇÃO DA EQUIPE SECRETA

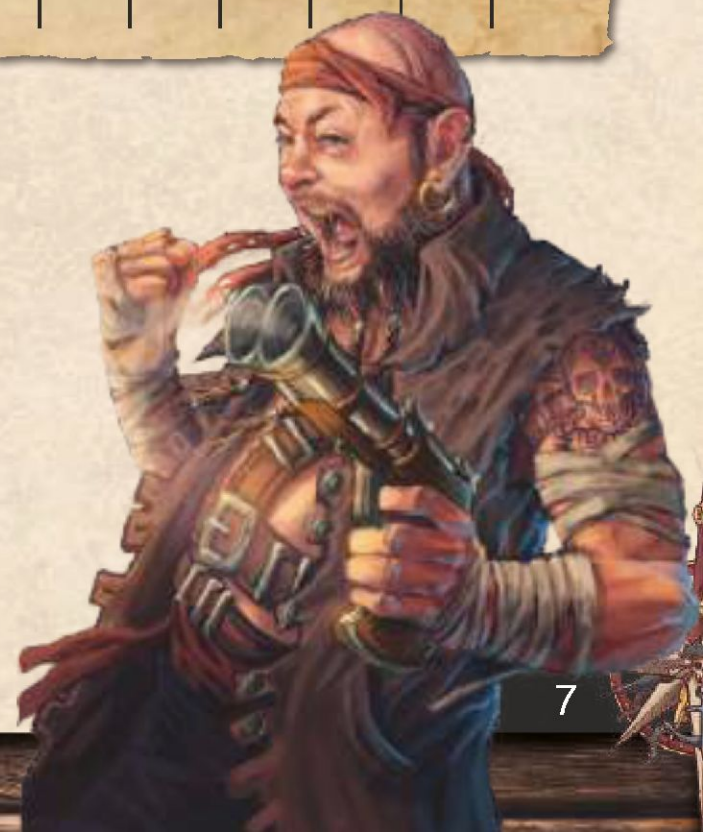
8 Dependendo do número de jogadores, coloque a carta da tripulação (*The Crew*) ao lado do mapa.

9 Pegue o número correto de fichas de Marinheiros, Piratas e Líder do culto e coloque uma em cada saco.

10 Embaralhe os sacos e distribua **um** para cada jogador. Cada jogador verifica **secretamente** seu saco de marinheiro. Sua ficha determina a sua filiação à equipe.

VISÃO GERAL DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Jogadores	5	6	7	8	9	10	11
Marinheiros:	3 ou 2	3	4	4	5	5	5
Piratas:	1 ou 2	2	2	3	3	4	4
Líder do culto:	1	1	1	1	1	1	1
Cultista:	-	-	-	-	-	-	1



Condições de Vitória



As seguintes condições de vitória se aplicam a cada um dos times:

Marinheiros

Os marinheiros vencem se o navio chegar à baía "Bluewater", a área **azul no leste**

Piratas

Os piratas vencem se o navio chegar em "Crimson Cove", a área **vermelha no oeste**

Líder do culto e Cultista

Os cultistas vencem se o navio chegar ao enorme Kraken no **norte (área amarela)** ou se o líder do culto for sacrificado ao Kraken em um dos espaços "Alimente o Kraken".

Os jogadores sempre vencem juntos como uma equipe mesmo se tiverem sido eliminados durante a partida

O encontro secreto dos Piratas

Antes do jogo começar, os **Piratas secretamente e silenciosamente vão reconhecer os demais piratas.** Para isso, um dos jogadores deve seguir o texto abaixo com os olhos fechados:

- "Todos os jogadores fechem os olhos."
- "Piratas, abram os olhos e reconheçam seus membros da equipe."
- Os piratas terão em torno de 20 segundos para se reconhecer ...
- "Piratas, fechem os olhos."
- "Todos os jogadores agora podem abrir os olhos." - A jornada começa!

Não existe nenhuma reunião secreta no culto. Em um jogo para 11 pessoas, o **Líder do Culto e o Cultista não se conhecem** no começo do jogo. Eles precisam se identificar durante o jogo, tal qual os Marinheiros.

Depois disso, os jogadores receberão suas cartas de personagem:

- Pegue aleatoriamente (*e virada para baixo)* uma carta de personagem para cada jogador **e separe uma carta**. No lugar dessa carta, coloque a carta "capitão" e embaralhe juntamente com as demais cartas. Dê uma carta de personagem para cada jogador e, o jogador que tiver a carta "capitão" a revela para a tripulação e pega a carta de personagem separada, virada para baixo.
- As cartas de personagem são secretas e os jogadores deverão mantê-las viradas para baixo em sua frente.
- O jogador com a carta "capitão" será o primeiro capitão da jornada
- **O capitão pega o diário de bordo, coloca a sua frente, juntamente com as insígnias do Imediato e do Navegador.**

Gameplay

O jogo é dividido nas seguintes fases:

1. Escolha do time de navegação
2. Uma questão de lealdade
3. A navegação
4. "Off-duty" *(fora de serviço)*

1. Escolha do time de navegação

O capitão não pode navegar sozinho. **Ele precisa da ajuda de 2 membros da tripulação.** Depois de alguma discussão com a tripulação ele deve nomear:

- Um jogador para receber a insígnia do Imediato.

- Um segundo jogador para receber a insígnia de Navegador.

As seguintes regras devem ser pontuadas:

- O capitão não pode escolher ele mesmo.
- Jogadores "Off-duty" não podem ser escolhidos.
- Imediato e Navegador não podem ser a mesma pessoa

2. Uma questão de lealdade

A tripulação não precisa acatar a decisão do capitão. Se a tripulação não confia na escolha dos membros nomeados pelo capitão, ela pode realizar um motim com suas armas.

O capitão deve perguntar para a tripulação sobre a sua lealdade: "Se não estão satisfeitos com minha decisão, deixem suas armas falarem".

Em seguida, são realizadas as seguintes etapas:

- Cada membro da tripulação (exceto o capitão) secretamente coloca 0 ou mais armas dentro de uma mão fechada em cima da mesa. As demais armas não usadas são mantidas dentro da outra mão fechada abaixo da mesa.
- Os membros da tripulação colocam suas mãos fechadas acima da mesa para que todos vejam.
- O capitão conta até 3: "Me mostrem sua lealdade! 1,...2,...3!".
- Todos os jogadores abrem suas mãos e revelam suas armas.
- O capitão conta a **quantidade total de armas** e checa na carta de referência (*"The crew"*) se o motim foi bem sucedido.



Abaixo as referências para o sucesso de um motim:

Jogadores	Armas necessárias para o sucesso do motim:
5-7	3 ou mais armas
8-9	4 ou mais armas
10-11	5 ou mais armas

- Você também pode achar a quantidade de armas necessárias para o motim **na carta de referência da tripulação.**

- O **número de armas** que cada jogador escolhe é **secreto durante o motim**. Porém, **fora do motim, o número de armas que cada jogador ainda tem é público** e deve ficar visível durante a partida.

RESOLVENDO UM MOTIM

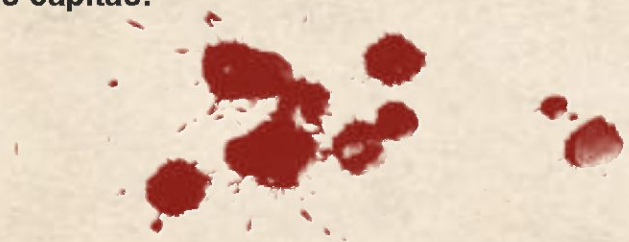
Se um motim for bem-sucedido, **um novo capitão deve ser escolhido.** Quem revelar o **maior número de armas vence o motim e se torna o novo capitão.**

Em caso de empate, todos os jogadores empatados por revelarem o maior número de armas levantam as mãos e os seguintes passos são realizados:

- O capitão que ainda estiver no cargo escolhe um dos vencedores empatados, que deverá abaixar a mão. O jogador escolhido **não se tornará capitão neste motim.**

- Se ainda houver dois ou mais vencedores no empate, o jogador escolhido *(que acabou de abaixar a mão)* seleciona outro jogador, que por sua vez abaixa a mão. **Esse jogador também não se tornará capitão.**

- Este processo se repete até que reste apenas um jogador empatado. **O último vencedor restante do motim se torna o novo capitão.**



Todos os jogadores envolvidos em um motim **bem-sucedido devem descartar** todas as suas armas reveladas (incluindo o jogador que acabou de se tornar capitão).

A rodada atual termina aqui e o **novo capitão inicia uma nova rodada começando com a fase "Escolha do time de navegação".**

O novo capitão também pode ser alvo de um motim após anunciar sua equipe de navegação.

> Você pode se tornar um capitão se estiver fora de serviço *("Off-duty")*. Se o novo capitão estava fora de serviço, essa carta simplesmente perde seu efeito.

Caso **não haja motim** após a nomeação de uma equipe de navegação *(porque o número total de armas reveladas não foi suficiente)*, todos os jogadores **"recuperam" suas armas** e o capitão realiza a próxima fase do jogo: **"A Navegação".**

3. A Navegação

O capitão, o imediato e o navegador agora devem navegar o navio juntos, como uma equipe. A navegação é realizada da seguinte forma:

- O capitão compra as **duas cartas** de navegação do topo do monte de compra, **viradas para baixo**.
- O imediato, então, compra as **duas cartas** seguintes, **viradas para baixo**, do monte de compra.
- Ambos os jogadores olham suas cartas e escolhem **uma delas para descartar, virada para baixo, no fundo do mar** ***(o monte de descarte).***
- Em seguida, cada um coloca sua outra carta, virada para baixo, ao lado da outra, no diário de bordo do capitão.





- Feche e sacuda o diário de bordo do capitão para embaralhar as duas cartas. O diário de bordo é então passado ao **navegador**.
- O navegador secretamente olha as duas cartas que estão no diário de bordo e escolhe uma para ser descartada no fundo do mar.



- O navegador mantém sua carta preferida acima do diário de bordo e o passa para o capitão.

- O capitão revela a carta para a tripulação e executa suas ações.

> - Durante a navegação, os jogadores selecionados **devem permanecer em silêncio e não podem dar quaisquer sinais ou gestos.** Embaralhar as cartas de navegação e descartar uma carta aleatória para "provar" que não tiveram escolha **não é permitido.**
>
> - Somente **após o capitão revelar** a última carta de navegação, os jogadores poderão conversar sobre as cartas que supostamente compraram e descartaram.
>
> - As discussões sobre as cartas compradas são uma parte importante do jogo, pois podem ajudar a obter informações sobre as facções dos outros jogadores. Jogadores tímidos devem ser encorajados a falar sobre as cartas que viram e as escolhas que fizeram.

EXECUTANDO A CARTA DE NAVEGAÇÃO

O capitão coloca a carta escolhida à sua frente. Esta carta (e quaisquer cartas futuras) representa o histórico oficial do jogador. A carta permanece visível à sua frente até o final do jogo. **Ela nunca será embaralhada na pilha de navegação.**

O capitão executa os efeitos da carta de navegação na seguinte ordem:

I 

Mova o navio na direção da seta colorida no espaço atual do mapa, que corresponde à cor da carta de navegação.

II 

Se houver um ícone no espaço para o qual o navio se moveu, execute a **ação do mapa.** Para obter explicações sobre os ícones, leia o capítulo “Ações do Mapa”.

III 

Por fim, execute a ação correspondente ao ícone na carta de navegação. Consulte o interior do diário de bordo do capitão ou o capítulo “Ações do Cartão de Navegação” para obter explicações.

4. Off-duty *(fora de serviço)*

Após a navegação, alguns jogadores precisam fazer uma pausa e recebem uma carta de "Off-duty". A tabela a seguir mostra quem recebe a carta após a navegação, dependendo do número de jogadores no início da partida.

Jogadores	Cartas Off-duty	Capitão	Imediato	Navegador
5-6	1			✔
7-8	2		✔	✔
9-11	3	✔	✔	✔

Após a navegação, execute os seguintes passos:

- Dê as cartas "off-duty" para os jogadores apropriados. São os jogadores envolvidos nessa navegação.

- Os jogadores que estavam fora de serviço anteriormente agora estão disponíveis para a próxima navegação.

– As insígnias de imediato e navegador são devolvidas ao capitão.

- Enquanto houver uma carta de "off-duty" na frente de um jogador, ele **não poderá ser escolhido como navegador ou imediato.**

- As cartas de "off-duty" só são repassadas após uma navegação bem-sucedida, **não após um motim.**

- Jogadores fora de serviço **podem participar de um motim e se tornarem capitães.**

- Se o capitão tiver uma carta de "off-duty", a carta não será relevante enquanto esse jogador permanecer como capitão.

- As cartas de "off-duty" são **ignoradas** se não houver jogadores suficientes disponíveis para o capitão escolher sua equipe de navegação.

- Jogadores que "saem" do navio durante o jogo não alteram a quantidade de cartas de "off-duty" utilizadas.

A PRÓXIMA RODADA COMEÇA

O capitão começa a nova rodada seguindo a etapa 1 - "Escolha do time de navegação":

Nas rodadas seguintes, todas as fases são repetidas.

1. Escolha do time de navegação

2. Uma questão de lealdade

2.1. Resolvendo um motim

1. A Navegação

3.1. Executando a carta de navegação

4. Off-duty

4.1. A próxima rodada começa



REEMBARALHE

Se houver **menos de 4 cartas** na pilha de compras antes da navegação:

- **Combine a pilha de compras restante com a pilha de descarte** *(fundo do mar).* Mantenha todas as cartas viradas para baixo durante o processo e embaralhe-as bem.
- As cartas embaralhadas se tornam a nova pilha de compra.

- As cartas restantes não podem ser inspecionadas quando a pilha de descarte e a pilha de compra são combinadas e embaralhadas.

- As cartas viradas para cima na frente dos jogadores *(histórico do jogador)* **nunca são embaralhadas de volta na pilha de compra.**

- As cartas de personagem Arquivista, Contrabandista e Vigia podem fazer com que você fique sem cartas durante um processo de navegação - apesar de ter pelo menos 4 cartas antes. **Nesse caso raro, você simplesmente embaralha novamente quando a pilha de compra estiver vazia.**

Recusar uma ordem

Se o navegador não quiser executar as ordens do capitão e do imediato, **ele pode se recusar pulando ao mar.**
Recusar uma ordem é permitido durante todo o jogo e ocorre durante a fase de "**Navegação**", após o navegador ter visto ambas as cartas de navegação.

"Recusar uma ordem" é realizada da seguinte forma:

- O navegador declara: "Não executarei estas ordens, mas pularei ao mar!".
- Ele coloca ambas as cartas de navegação viradas para baixo na pilha de descarte, em vez de devolver uma ao capitão.
- O navegador é **imediatamente eliminado do jogo e deve permanecer em silêncio até o final da partida**. O navegador não pode revelar sua facção nem qualquer conhecimento sobre as cartas de navegação descartadas aos outros jogadores.
- Em seguida, uma "Navegação de Emergência" deve ser realizada.

O líder do culto **não pode vencer pulando do navio** na função de navegador, mesmo se isso acontecer no espaço do mapa "alimente o Kraken"

NAVEGAÇÃO DE EMERGÊNCIA

Após uma ordem ter sido recusada, os seguintes passos são executados:

- O capitão deve designar imediatamente um navegador de emergência.
- Devido a esta situação excepcional, o capitão pode até escolher um jogador fora de serviço *("off-duty").*
- A tripulação não pode se amotinar contra o navegador de emergência escolhido (não há "Uma Questão de Lealdade").
- O imediato **permanece o mesmo** durante a navegação de emergência.
- O capitão, o imediato e o navegador de emergência realizam imediatamente outra navegação.
- Se o navegador de emergência também abandonar o navio, **o capitão continua escolhendo navegadores de emergência até que uma navegação seja concluída com sucesso.**

- Após uma navegação de emergência bem-sucedida, o jogo continua normalmente, começando com a fase “Escolha do Time de Navegação”.

- Se o número de jogadores restantes no navio cair abaixo de três, **qualquer posição em aberto será resolvida aleatoriamente pelo capitão.** Por exemplo, se não houver imediato, o capitão compra duas cartas viradas para baixo, embaralha-as e coloca uma aleatoriamente no diário de bordo do capitão, descartando a outra para substituir a decisão do imediato.

Linha de suprimentos

A linha de suprimentos só existe no mapa de longa jornada. Assim que o navio cruza a linha de suprimentos, cada jogador pode **reabastecer seu estoque de armas em até três unidades.** Para isso, os jogadores retiram a quantidade necessária de armas do estoque geral. Se um jogador ainda tiver três ou mais armas nesse momento, ele não receberá armas adicionais.



O FIM DO JOGO

Os rounds são repetidos até que uma condição de vitória seja alcançada. Veja a seção "Condições de Vitória" na página 8.

Os jogadores revelam sua facção no final do jogo mostrando uns aos outros as fichas de facção que estão em seus sacos.



Regras adicionais

AÇÕES DE MAPA

Sempre que o navio alcançar um novo espaço, verifique se ele exibe um dos seguintes ícones. A ação correspondente será então executada durante a navegação, imediatamente após o capitão mover o navio, **mas antes de realizar a ação da carta de navegação.** O capitão pode discutir as opções com a tripulação, mas a decisão final será sempre dele.



Busca na cabine

O capitão escolhe outro jogador e entrega-lhe a ficha de **busca na cabine.** O jogador escolhido deve passar seu saco para o capitão para uma inspeção secreta, enquanto todos os outros fecham os olhos. **O capitão pode falar sobre suas descobertas, mas lembre-se de que ele também pode estar mentindo.**

Importante: Um jogador afetado pela Busca na Cabine **não poderá mais se tornar um Cultista.** Um jogador que **já se tornou um Cultista antes** da busca na cabine sinaliza isso ao capitão com um **gesto de tentáculo.**



Corte de Língua

O capitão escolhe outro jogador e lhe entrega a ficha de corte de língua. **Esse jogador não pode mais articular palavras,** mas pode emitir sons e gesticular. **Ele também não pode mais se tornar capitão.**

Aplicam-se as seguintes regras:

- Quando um novo capitão é determinado pela ação Bêbado em uma carta de navegação, o jogador sem língua é ignorado.
- **O jogador continua a participar de motins.** Suas armas contam normalmente para a pontuação total do motim, mas ao determinar o próximo capitão, sua contagem de armas é sempre tratada como 0 armas.



Açoite

O Açoite cria uma **informação pública para todos os jogadores**. Ele indica a facção à qual o jogador selecionado **não pertence.**

Siga estes passos:

- O capitão escolhe outro jogador para passar pelo açoite e entrega a ele as **três pequenas cartas de açoite.**
- O jogador embaralha as cartas com a face para baixo, depois olha as cartas e **escolhe a carta com o ícone colorido que corresponde à sua facção atual e a coloca com a face para baixo:** Vermelho para Pirata, azul para Marinheiro, amarelo/verde para Líder de Culto ou Cultista.

- O jogador açoitado embaralha as outras duas cartas e as coloca viradas para baixo na mesa.

- O capitão escolhe aleatoriamente uma das duas cartas e a revela.



- A carta indica uma facção à **qual o jogador selecionado não pertence.** Coloque-a sobre a carta "I AM NOT A..." à frente do jogador açoitado.

- Esta informação é pública e a carta permanece à frente do jogador **até o final do jogo.**

- As duas cartas restantes viradas para baixo **são embaralhadas e colocadas de lado.**

Importante: Um jogador afetado pelo Açoite **não poderá mais ser transformado em um Cultista.**



Alimente o Kraken

O capitão escolhe **outro jogador** e coloca a ficha Alimente o Kraken à sua frente.

Esse jogador é imediatamente eliminado do jogo e não pode mais falar nem revelar sua facção.

Importante: O capitão não pode escolher a si mesmo.

Se o Líder do Culto for escolhido para ser oferecido ao Kraken, **o Líder do Culto e todos os seus cultistas vencem o jogo imediatamente.**

AÇÕES DE CARTAS DE NAVEGAÇÃO

Os seguintes símbolos podem ser encontrados nas cartas de navegação. A ação correspondente é realizada durante a fase de navegação **(imediatamente após a ação do mapa):**



Bêbado

O capitão atual perde sua posição. O papel de capitão **passa no sentido horário** para o próximo jogador que tiver o **menor número de cartas de navegação (histórico do jogador) à sua frente**. Passe o diário de bordo do capitão para o novo capitão.



Sereia

O capitão escolhe **outro jogador**. Esse jogador embaralha as **três últimas cartas de navegação descartadas e as observa secretamente.** Ele pode (e deve) falar sobre suas descobertas, mas pode estar mentindo.



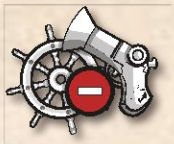
Luneta

O capitão escolhe **outro jogador.** Esse jogador observa a carta de navegação **do topo da pilha de compra.** Ele pode colocá-la de volta na pilha de compra ou descartá-la no fundo do mar.



Armado

O navegador recebe 1 arma do suprimento geral. ***(Essas cartas são usadas apenas no mapa de longa jornada.)***



Desarmado

O navegador deve descartar 1 arma de seu suprimento pessoal *(se tiver alguma).*



Revolta do Culto

Um ritual de culto é realizado ao final da navegação. Para isso, o capitão deve revelar uma carta de ritual de culto.



Cartas de rituais do culto

Sempre que uma carta de navegação com “Revolta do Culto” for jogada na navegação, o capitão deve revelar uma carta de ritual do culto aleatória, virada para baixo, **ao final da navegação**. Dependendo do símbolo, uma das seguintes ações é realizada:



O Esconderijo de Armas do Culto

O Líder do Culto distribui secretamente três armas do estoque para qualquer número de jogadores. Para fazer isso, coloque três armas do estoque no centro da mesa. Em seguida, todos os jogadores fecham os olhos e estendem a mão aberta sobre o centro da mesa. Se alguns jogadores não conseguirem alcançar o centro da mesa, todos devem se levantar para facilitar. O Líder do Culto abre os olhos e coloca as armas nas mãos de até três jogadores. Ele pode escolher qualquer jogador **(inclusive a si mesmo) e pode optar por dar mais de uma arma para um jogador.**



Busca na Cabine do Culto

O Líder do Culto **descobre secretamente as facções da equipe de navegação atual.** Para fazer isso, todos os jogadores fecham os olhos e o Líder do Culto os abre. Mantendo os olhos fechados, o capitão, o imediato e o navegador atuais revelam suas fichas de facção. Certifique-se de dar ao Líder do Culto 30 segundos para ver as facções **dos três jogadores.** A equipe de navegação esconde suas fichas de facção novamente e o Líder do Culto fecha os olhos. Então, todos abrem os olhos novamente.



Conversão ao Culto

O Líder do Culto converte outro jogador ao seu Culto. A partir de agora, **o jogador escolhido não é mais um Marinheiro ou Pirata, mas sim um Cultista.** Ele vence ou perde junto com o Líder do Culto.

Veja à frente: “Se Tornando-se um Cultista”

SE TORNANDO UM CULTISTA

Quando a carta de ritual de culto “Conversão ao Culto” for revelada, o Líder do Culto adicionará secretamente outro jogador à sua equipe, **transformando-o em um Cultista.**

- O Líder do Culto só pode converter jogadores **elegíveis**.

- Todo jogador que já foi examinado em uma **Busca na Cabine** ou **Açoitamento** é considerado **não elegível.**

O capitão deve recitar o seguinte texto para a tripulação:

- “Cada jogador elegível coloca o punho sobre o centro da mesa, de forma que cada jogador possa, teoricamente, tocar o punho de qualquer outro jogador.”

- “Todos os jogadores fecham os olhos.” (incluindo o capitão)

- “Líder do culto, abra os olhos e escolha um jogador elegível.”

- Após aproximadamente 15 segundos: “Toque o punho do jogador escolhido com seus **dedos tentaculares.**”

- “Jogador escolhido, **você agora é um Cultista** em vez de um Marinheiro ou Pirata. **Abra os olhos e reconheça seu novo mestre.”**

- Após aproximadamente 15 segundos: “Cultista e Líder do Culto, fechem os olhos agora.”

- “Todos os jogadores abrem os olhos.”

O jogo continua normalmente.

O novo Cultista perde sua antiga afiliação à equipe e deixa de ser um Pirata ou Marinheiro. **Ele só pode vencer junto com o Líder do Culto, cumprindo uma das condições de vitória do culto.**

Os demais Cultistas não abrem os olhos durante esse processo, apenas o Líder do Culto e o novo Cultista.

Cartas de Personagens

Cada jogador recebe uma carta de personagem no início do jogo. Essas cartas permanecem viradas para baixo à frente dos jogadores até serem usadas. **Os jogadores podem revelar suas cartas de personagem estrategicamente a qualquer momento do jogo para receber um efeito único** (restrições de tempo podem ser aplicadas).

COMO ATIVAR SUA CARTA DE PERSONAGEM

Para ativar sua carta de personagem, vire-a e revele-a. Somente cartas de personagem não viradas (com a face para baixo) podem ser ativadas. **Após a ativação, sua carta de personagem permanece revelada à sua frente.** Um personagem só pode ser ativado **uma vez**, **a menos que seja virado para baixo por um efeito.**

A maioria das cartas de personagem só pode ser usada **uma vez**, **mas a qualquer momento**. Algumas têm restrições de tempo e muito poucas têm efeitos recorrentes ou contínuos. T**odas as exceções são explicadas nas respectivas cartas de personagem.**

Alguns personagens funcionam melhor com certos números de jogadores. **Por exemplo, sugerimos evitar o uso de Cobrador de Dívidas, Menestrel e Mentora em partidas com 5 a 6 jogadores.**

NOTAS SOBRE ALGUMAS CARTAS DE PERSONAGENS

Agitador
Escolher o capitão ou os jogadores escolhidos pelo "Menestrel" não tem efeito, pois eles não participam de um motim.

Chefe de Cozinha
O novo capitão nomeia uma nova equipe de navegação.

Instigador
Você não pode escolher o capitão, mas pode escolher um jogador escolhido pelo "Menestrel".
Virar o "Instigador" para baixo significa que ele **poderá ser ativado novamente** mais tarde no jogo.



Dicas de estratégia

- **Se você for um Pirata**, sempre argumente e se comporte como um Marinheiro. Você pode tentar blefar sendo um Marinheiro no início do jogo, selecionando cartas azuis enquanto navega. **Mas não tenha medo de danificar seu disfarce ou de renunciá-lo completamente para navegar para oeste em momentos cruciais.**

- Ao contrário de outros jogos de dedução social, **apenas passar despercebido não é suficiente em "Feed The Kraken"**. Você e seus companheiros de equipe **precisam colaborar ativamente com o Culto e influenciar o curso do navio para oeste.** Se vocês forem muito passivos, os Marinheiros chegarão aonde querem.

- **Se você for o Líder do Culto**, sempre tente **equilibrar a direção da viagem em direção ao centro do mapa**, para que você alcance os espaços Alimente o Kraken ou seu espaço de vitória. Você pode precisar alternar entre ajudar os Piratas e ajudar os Marinheiros. As cartas de navegação amarelas podem lhe dar a oportunidade de converter jogadores para o seu Culto durante a jornada e, assim, aumentar significativamente suas chances de vitória.

- **Ao converter, considere quais jogadores são mais confiáveis, quem ainda tem muitas armas e sua carta de personagem oculta, quem é o capitão atualmente, etc.** Após uma conversão, crie desconfiança em relação aos jogadores que possam lhe causar problemas.

- Se você for um Marinheiro, **mantenha-se fiel à verdade e tente descobrir quem mais está do seu lado**. **Não há motivo para fingir ser um Pirata. Acredite em mim!**

- Se você tentar contar uma mentira ardilosa para expor alguém, **explique sua manobra aos outros jogadores o mais rápido possível**, independentemente de ter tido sucesso ou não. Caso contrário, essa mentira pode ser sua ruína mais tarde.



Créditos e Agradecimentos especiais

Game Design:	Maikel Cheney, Dr. Hans Joachim Höh,
Project Manager:	Tobias Immich Andreas Geiermann
Creative Direction:	Maikel Cheney
Development:	Dr. Hans Joachim Höh
Production:	Nils Herzmann
Marketing:	Steffen Rühl
Art Direction:	Maikel Cheney, Tobias Immich, Daniel Müller
Graphics:	Maikel Cheney, Daniel Müller
Illustrations:	Hendrik Noack, James Churchill
3D-Artist:	Leonardo Peñaranda
Proof Readers:	Dr. Hans Joachim Höh, Leonie Pich
Quality Assurance:	Tobias Immich
Playtester:	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.

All other playtesters at ZAMgwürfelt Munich, Brettspiel Union Dortmund, Unperfekthaus Essen, Zu den vier Winden Bochum and the Online-Crew: Thomas, Frederik, Brian, Stephanie, Karyna, Franzi, Micky, Oskar, Giovanni, Ann, Matthias, Eddy, Anna, Tieu, Ansgar, Helle, Victoria, Tobias, Oscar, Dennis, Tom and all the other Pirates we fed to the Kraken!

Gostaríamos de agradecer especialmente a todos os nossos apoiadores do Kickstarter, que nos ajudaram a financiar a produção deste jogo de tabuleiro. Suas contribuições e comentários foram incrivelmente úteis!

A equipe da Funtails gostaria de agradecer à Spiel Instabil pela confiança em nossa jovem editora e pela ótima cooperação!

Maikel, Hans e Tobias, da "Spiel Instabil", gostariam de agradecer:
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, the Munich-East-Crew, Helle Iversen, Boardgame Digger, BrettspielSuchties, PottGamer.

Sobre os autores



MAIKEL CHENEY

Maikel passou a infância na África do Sul e desfrutou de uma educação multicultural criativa. Estudou ciência da computação na Alemanha e descobriu uma fascinação pela arte de expressar operações lógicas em código-fonte.

Como ele se interessou por jogos de tabuleiro?

Maikel adora participar de todos os tipos de jogos sociais e não suporta um fim de semana sem uma noite de jogos de tabuleiro. Isso, combinado com a vontade constante de criar algo novo, o levou a dedicar todo o seu tempo livre ao design de jogos de tabuleiro.



DR. HANSJOACHIM HÖH

Hans estudou ciência da computação, mas com o tempo seus interesses mudaram. Buscando compreender as habilidades humanas para análise de dados e resolução de problemas, ele posteriormente estudou filosofia, psicologia e sociologia. Para sua tese de doutorado, especializou-se em lógica, processamento de linguagem e pesquisa cerebral.

Como ele desenvolveu essa inteligência?

Hans foi um grande mestre em diversos jogos de cartas colecionáveis por mais de uma década. Entre muitos outros títulos, ele conquistou seis campeonatos nacionais, um título de jogador do ano e um campeonato mundial.

Com seu jogo Götterdämmerung, ele já havia expandido os limites do gênero de dedução social, antes de transformar Feed the Kraken em uma experiência fantasticamente equilibrada e envolvente.



TOBIASIMMICH

Depois de vários anos ajudando pessoas em situação de vulnerabilidade enquanto trabalhava como enfermeiro, Tobias decidiu retornar ao seu sonho de infância de se tornar engenheiro de computação. Hoje, Tobias trabalha como Engenheiro de Teste de Software na indústria de IoT.

Como ele conseguiu essa barba?

Tobias cresceu como um jogador nato de jogos de computador, tabuleiro e RPG. Certa manhã, ele acordou e percebeu de repente que tinha essa barba enorme.

Na Spiel Instabil, Tobias é o mestre do controle de qualidade. Ele cuida da qualidade dos jogos, dos negócios do escritório e das mídias sociais.

AÇÕES DE MAPA

Sempre que o navio chegar a um novo espaço, verifique se ele exibe um dos seguintes ícones. A ação correspondente é então realizada durante a navegação, **imediatamente após o capitão mover o navio, mas antes de executar a ação da carta de navegação.**



Busca na Cabine

O capitão escolhe outro jogador e entrega a ele a ficha de busca na cabine. O jogador escolhido deve passar seu saco de marinheiro para o capitão **para uma inspeção secreta enquanto todos os outros fecham os olhos.**

O capitão pode falar sobre suas descobertas, mas lembre-se de que também pode estar mentindo.

Importante: Um jogador afetado pela Busca na Cabine não poderá mais se tornar um Cultista. Um jogador que já se tornou um Cultista antes da busca na cabine sinaliza isso ao capitão com um gesto de tentáculo.



Corte de Língua

O capitão escolhe outro jogador e lhe entrega a ficha de corte de língua. Esse jogador **não pode mais articular palavras,** mas pode emitir sons e gesticular. **Ele também não pode mais se tornar capitão.**

Aplicam-se as seguintes regras:

- Quando um novo capitão é determinado pela ação "Bêbado" em uma carta de navegação, **o jogador sem língua é ignorado.**

- O jogador **continua a participar de motins**. Suas armas contam normalmente para a pontuação total do motim, mas, ao determinar o **próximo capitão, sua contagem de armas é sempre considerada como 0 armas**.



Açoite

O açoitamento cria uma **informação pública para todos os jogadores**. Ele indica a facção à qual o jogador selecionado **não pertence.**

Siga estes passos:

- O capitão escolhe outro jogador para sofrer o açoitamento e entrega-lhe as três pequenas cartas de açoitamento.

- O jogador embaralha as cartas viradas para baixo e, em seguida, escolhe a carta com o ícone que corresponde à sua facção atual e a coloca de lado, virada para baixo. Vermelho para Pirata, azul para Marinheiro, amarelo/verde para Líder de Culto ou Cultista.

- O jogador açoitado embaralha as outras duas cartas **e as coloca viradas para baixo na mesa.**

- O capitão escolhe aleatoriamente uma das duas cartas e a revela.

- A carta indica uma facção à qual o jogador selecionado **não pertence**. Coloque-a sobre a carta "I am not a.." à frente do jogador açoitado.

- Esta informação é pública e a carta **permanece à frente do jogador até o final do jogo.**

- As duas cartas que permaneceram viradas para baixo são embaralhadas com a face para baixo e separadas.

Importante: Um jogador afetado pelo açoitamento não poderá mais ser transformado em um Cultista.



Alimente o Kraken

Após uma discussão com a tripulação, o capitão escolhe **outro jogador** e coloca a ficha "Alimente o Kraken" à sua frente. Esse jogador é imediatamente eliminado do jogo e **não pode mais falar nem revelar sua facção.**

Importante: O capitão não deve se escolher.

Se o Líder do Culto for escolhido para ser oferecido ao Kraken, o **Líder do Culto e todos os seus cultistas vencem o jogo imediatamente.**

CARTAS DE RITUAL DO CULTO

Sempre que uma carta de navegação com "Revolta do Culto" for jogada na navegação, o capitão deve revelar uma carta de ritual de culto aleatória virada para baixo **ao final da navegação**. Dependendo do símbolo, uma das seguintes ações será realizada:



O Esconderijo de Armas do Culto

O Líder do Culto distribui secretamente três armas do estoque para qualquer número de jogadores. Para isso, coloque três armas do estoque no centro da mesa. Então, todos os jogadores fecham os olhos e estendem a mão aberta sobre o centro da mesa. O Líder do Culto abre os olhos e coloca as armas nas mãos de até três jogadores. **Ele pode escolher qualquer jogador (inclusive a si mesmo) e pode optar por dar mais de uma arma para um jogador.**



Busca na Cabine do Culto

O Líder do Culto descobre secretamente as facções da equipe de navegação atual. Para isso, todos os jogadores fecham os olhos e o Líder do Culto os abre. Mantendo os olhos fechados, o capitão, o imediato e o navegador atuais revelam suas fichas de facção. Certifique-se de dar ao Líder do Culto 30 segundos para ver as facções dos três jogadores. A equipe de navegação esconde suas fichas de facção novamente e o Líder do Culto fecha os olhos. Então, todos abrem os olhos novamente.



Conversão ao Culto

O Líder do Culto converte outro jogador ao seu Culto. A partir de agora, o jogador escolhido não é mais um Marinheiro ou Pirata, mas sim um Cultista. **Ele vence ou perde junto com o Líder do Culto.**

Quando a carta de Ritual do Culto "Conversão ao Culto" é revelada, o Líder do Culto adicionará secretamente outro jogador à sua equipe, transformando-o em um Cultista.

O Líder do Culto só pode converter jogadores elegíveis.

Todo jogador que já foi examinado em uma **Busca na Cabine ou Açoitamento** é considerado **não elegíve**l.

O capitão recita o seguinte texto para os jogadores:

- "Cada jogador elegível coloca o punho sobre o centro da mesa, de forma que cada jogador possa, teoricamente, tocar o punho de qualquer outro jogador."

- "Todos os jogadores fecham os olhos." *(incluindo o capitão)*

- "Líder do culto, abra os olhos e escolha um jogador elegível."

- Após 15 segundos: "Toque o punho do jogador escolhido com seus dedos tentaculares."

- "Jogador selecionado, você agora é um Cultista em vez de um Marinheiro ou Pirata. **Abra os olhos e reconheça seu novo mestre.**

- Após 15 segundos: "Cultista e Líder do Culto, fechem os olhos agora."

- "Todos os jogadores abrem os olhos."

- O jogo continua normalmente.

O novo Cultista perde sua antiga afiliação à equipe e deixa de ser um Pirata ou Marinheiro. Ele só pode vencer junto com o Líder do Culto, cumprindo uma das condições de vitória do Culto.

Os demais Cultistas não abrem os olhos durante esse processo, apenas o Líder do Culto e o novo Cultista.

