

BARRAKUDA DE

Willkommen in der kolumbianischen Stadt Cartagena! Die Kolonialhäuser dieser historischen Siedlung zeugen von ihrer bewegten Vergangenheit. Ihr hingegen seid hauptsächlich an alten Schiffswracks interessiert, besser gesagt an versunkenen spanischen Galeonen voller Gold! Zeit, sich auf eine gute, alte Schatzsuche unter Wasser zu begeben. Was ihr jedoch nicht ahnt: Jeder von euch ist den Legenden über diese vergrabenen Schätze hierher gefolgt. Zu allem Überfluss treibt sich in den Schiffswracks auch noch ein Barrakuda herum.



2-4



20'



8-99

SPIELIDEE

Isaac Pante

ILLUSTRATION

Ajša Zdravković

HEL·
VETIQ

Deutsche Übersetzung:
Michael Csorba
und Philipp Kühnl
für The Geeky Pen



MATERIAL



20
Bewegungskarten



4 Barrakuda-
Karten



12 Schiffswrack-
Karten

..... Allgemeine
Aktion



36 Goldstücke
(Werte 1 und 3)



1 Barrakuda-
Figur



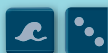
4 Goldsack-
Karten



4 Tresor-
Karten



4 Holzfiguren
(Taucher)



1 Entfernungswürfel
1 Richtungswürfel

ZIEL DES SPIELS

Ihr erforscht die **Schiffswracks** und müsst so schnell wie möglich **8 Goldstücke** zum **Tresor** auf euren Booten bringen. Wählt eure **Bewegungen** sorgfältig, um euren Gegnern auszuweichen oder den Inhalt ihres Goldsacks zu klauen. Den **Barrakuda** könnt ihr entweder vertreiben oder auf eure Gegner loslassen.

AUFBAU

(siehe unten)

RUNDENÜBERSICHT

Jede Runde besteht aus diesen 3 Phasen:

1. Taucher bewegen
2. Barrakuda bewegen
3. Begegnungen ausspielen

1. TAUCHER BEWEGEN

In jeder Runde könnt ihr entweder die Schiffswracks erkunden (**mit Bewegungskarten**) oder versuchen, den Barrakuda zu beeinflussen (**mit einer Barrakuda-Karte**).

Wählt gleichzeitig 1 Karte aus eurer Hand und legt sie verdeckt vor euch ab. Sind alle bereit, deckt ihr die Karten auf. Wer eine Bewegungskarte gespielt hat, stellt den Taucher auf die entsprechende Schiffswrack-Karte. Wer eine Barrakuda-Karte gespielt hat, lässt den Taucher, wo er ist, legt ihn jedoch auf die Seite.

Gespielte Bewegungskarten werden offen in die eigene Auslage gelegt, ohne dabei die Reihenfolge zu ändern, in der sie gespielt wurden. **Diese Karten bestimmen die Initiative.** Gespielte Barrakuda-Karten werden in die Tischmitte gelegt. Wer die letzte Bewegungskarte gespielt hat, nimmt alle wieder zurück auf die Hand.

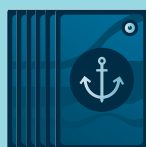
2. BARRAKUDA BEWEGEN

Wurden **keine** oder **mehrere Barrakuda-Karten** gespielt, werft beide Würfel. Der Barrakuda bewegt sich nun um so viele Karten, wie der Entfernungswürfel zeigt, in Richtung der Schiffswrack-Karte, die der Richtungswürfel zeigt. Der Barrakuda nimmt immer den kürzesten Weg zu seinem Ziel. Sind mehrere Routen möglich, zieht er zur Schiffswrack-Karte mit dem höchsten Wert.

Wurde **nur eine Barrakuda-Karte** gespielt, wurde der Barrakuda erfolgreich abgelenkt. Wer sie gespielt hat, wirft nur den Entfernungswürfel und bewegt dann den Barrakuda in eine beliebige Richtung. Der Würfel zeigt die maximale Entfernung an. Es ist erlaubt, die Bewegung vorher abzubrechen oder den Barrakuda auf dem aktuellen Schiffswrack zu lassen.

Hinweis: Der Barrakuda kann sich nicht diagonal bewegen.

AUFBAU



A

Baut den Meeresboden mit den **6 Schiffswrack-Karten** auf, die das Symbol haben. Mischt sie und legt sie aufgedeckt aus, so dass jede Karte mit mindestens einer Seite an eine andere Karte angrenzt. Legt die restlichen Schiffswrack-Karten zurück in die Schachtel.



B

Wählt eine Farbe und nehmt euch die entsprechenden **5 Bewegungskarten** und die **Barrakuda-Karte**. Nehmt auch den Taucher, die Goldsack-Karte und die Tresor-Karte in eurer Farbe und legt sie vor euch ab.



C

Die Goldstücke haben die Werte 1 und 3. In diesen Regeln bezieht sich ein „Goldstück“ auf ein Stück mit dem Wert 1. Legt 2 Goldstücke auf eure Goldsack-Karte und die restlichen in den allgemeinen Vorrat.



D

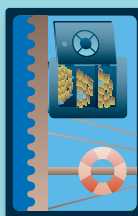
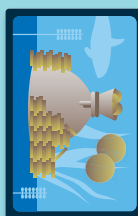
Legt die Würfel in Reichweite.



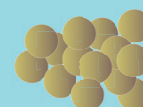
E

Legt den **Barrakuda** auf die Schiffswrack-Karte 6.

B



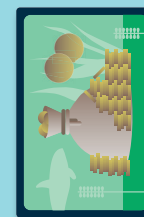
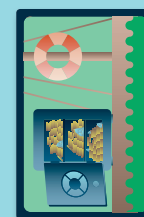
D



C



B



Beispielaufbau für eure erste Partie.

3. BEGEGNUNGEN AUSSPIELN

Führt die Schiffswrack-Karten in aufsteigender Reihenfolge aus. Es gibt 3 mögliche Szenarien.

1. **Du bist allein (und ohne den Barrakuda).** Führe die Sonderaktion und die Allgemeine Aktion deiner Schiffswrack-Karte aus (siehe SCHIFFSWRACK-AKTIONEN).
2. **Du und der Barrakuda befinden sich auf demselben Schiffswrack.** Du lässt alle Goldstücke aus deinem Goldsack auf das Schiffswrack fallen. Auf jedem Schiffswrack können bis zu 4 Goldstücke liegen. Lege überzählige Goldstücke zurück in den allgemeinen Vorrat. Du darfst nur die Allgemeine Aktion ausführen. Goldstücke, die auf diese Weise zurückgelassen werden, können ab der nächsten Runde vom nächsten Spieler, der (aufrecht) auf der Karte steht und die Initiative hat, eingesammelt werden (dieses Einsammeln zählt nicht als Aktion und findet zu Beginn der Begegnungsphase statt).

3. **Mehrere Taucher befinden sich auf derselben Karte (ohne den Barrakuda).**

Rot Wer die wenigsten Bewegungskarten vor sich liegen hat, übernimmt die Initiative.

3A. Wer die Initiative hat, wählt entweder die Sonderaktion aus oder bestiehlt einen Taucher, der auch auf der Karte steht (fügt den Inhalt seines Goldsacks dem eigenen hinzu). Danach führen alle, deren Taucher auf der Karte stehen, die Allgemeine Aktion aus.

3B. Bei Gleichstand führen alle, die einen aufrecht stehenden Taucher auf der Karte haben, die Allgemeine Aktion aus.

Wer eine Barrakuda-Karte gespielt hat:

- führt nicht die Aktionen des Schiffswracks aus, auf dem sich der eigene Taucher befindet;
- darf unabhängig von der Initiative ausgeraubt werden;
- sind vor dem Barrakuda geschützt, sofern sie die Kontrolle über ihn haben.

Taucher bewegen

Rot, Blau, Gelb und **Grün** haben die Karten **2, 4, 2** bzw. **3** gespielt. Die Taucher werden auf die entsprechenden Schiffswrack-Karten gestellt.

Barrakuda bewegen

Da niemand eine Barrakuda-Karte gespielt hat, werden beide Würfel geworfen. Der Barrakuda bewegt sich in Richtung Schiffswrack 3, bis zu einer Entfernung von 2. Er zieht an Schiffswrack 2 vorbei (höherer Wert als Schiffswrack 1), ignoriert dabei **Rot** und **Gelb** und stoppt bei **Grün**.

Begegnungen ausspielen

A. Da Gelb mehr Bewegungskarten als **Rot** gespielt hat, hat **Rot** die Initiative und darf nun entweder **Gelb** ausrauben (1 Goldstück) oder die Sonderaktion ausführen. Danach führen **Gelb** und **Rot** die Allgemeine Aktion aus.

B. Grün ist mit dem Barrakuda auf derselben Karte. **Grün** lässt die 3 im Goldsack befindlichen Goldstücke auf das Schiffswrack fallen, behält aber das Gold im eigenen Tresor: Dort ist es sicher und kann nicht von anderen gestohlen werden oder durch den Barrakuda verloren gehen. **Grün** führt dann die Allgemeine Aktion aus.

C. Blau ist allein auf dem Schiffswrack und darf alle Aktionen auf der Karte ausführen und so insgesamt 3 Goldstücke sammeln.

BEISPIELRUNDE



AM ENDE JEDER RUNDE

- Stellt alle liegenden Taucher wieder auf die Beine.

- Erlaubt dir eine Schiffswrack-Aktion, Bewegungskarten zurückzunehmen, beginnst du immer bei den „ältesten“ Karten (den zuerst gespielten).

- Liegt der Barrakuda auf Schiffswrack 6 oder wurden alle Barrakuda-Karten gespielt, nimmt jeder die Barrakuda-Karte zurück.

ENDE DER PARTIE

Wer zuerst Goldstücke mit einem Wert von 8 oder mehr im Tresor liegen hat, gewinnt die Partie.

VARIANTEN

- Die Anordnung der Schiffswrack-Karten im obigen Beispiel führt dazu, dass der Barrakuda nicht sehr aggressiv ist. Weitere Vorschläge sowohl für leichtere als auch schwierigere Partien findet ihr unter isaacpante.net/barrakuda. Wie gefährlich ihr den Meeresbodens gestalten wollt, liegt ganz bei euch!

- Zu schnell vorbei? Dann spielt so lange, bis ihr Goldstücke im Wert von 10 gesammelt habt!

TEAM-MODUS

- Jeder von euch hat immer noch einen eigenen Goldsack, aber jedes Team teilt sich einen gemeinsamen Tresor.

- Ihr dürft im Team kommunizieren, bevor ihr eure Karten spielt.

- Befinden sich zwei Mitglieder desselben Teams auf demselben Schiffswrack, dürfen sie eine beliebige Anzahl von Goldstücken in ihren Goldsäcken austauschen. Dieser Tausch zählt als Sonderaktion für eines der Teammitglieder. Teams dürfen diese Aktion nur durchführen, falls sie die Initiative haben.

- Das Team, das zuerst Goldstücke mit einem Wert von 12 oder mehr im Tresor hat, gewinnt.

ZUSÄTZLICHE SCHIFFSWRACK-KARTEN

Das Material umfasst 6 weitere Schiffswrack-Karten. Ersetzt 1 oder 2 der Start-Schiffswrack-Karten durch neue Karten. Achtet darauf, Karten mit derselben Zahl zu tauschen, damit ihr immer mit 6 verschiedenen spielt.



SCHIFFSWRACK-KARTEN



Sonderaktion

Du darfst diese Aktion nur ausführen, falls du allein bist oder die Initiative hast.

Allgemeine Aktion

Für diese Aktion muss dein Taucher aufrecht stehen und mit mindestens einem anderen Taucher auf derselben Schiffswrack-Karte sein.

Den „roten“ Teil dieser Aktion führst du ganz am Ende der Runde aus, nachdem alle ihre Karten zurückgenommen haben.

Diese Aktion wird ausgelöst, sobald der Barrakuda auf der Schiffswrack-Karte stehen bleibt.

SCHIFFSWRACK-AKTIONEN



Lege bis zu 7 Goldstücke aus deinem Goldsack in deinen Tresor.



Nimm die ersten X Bewegungskarten zurück, die du gespielt hast.



Lege X Goldstücke in deinen Goldsack.



Nimm die 1. gespielte Bewegungskarte zurück auf die Hand – oder – ziehe 2 Karten aus der Hand eines Gegners, lege 1 vor ihm ab (als wäre sie gespielt worden) und gib die andere zurück. Führe die letztgenannte Aktion aus, nachdem alle ihre Karten zurückgenommen haben.



Lege alle Goldstücke aus deinem Goldsack in deinen Tresor.



Du bist vor dem Barrakuda geschützt.



Nimm deine Barrakuda-Karte zurück oder zwingen einen Gegner, seine Barrakuda-Karte in die Tischmitte zu legen.



Alle nehmen ihre Barrakuda-Karte zurück.



Wirf den Richtungswürfel. Der Barrakuda bewegt sich sofort zu dem entsprechenden Schiffswrack. Bei einer 6 würfelst du nochmal!