

BARRACUDA

ANLEITUNG

Barracuda - Rette sich wer kann!

Im Amazonas schwimmt in der Flußmitte friedlich ein Schwärm Jungfische. Da taucht ein großer, dunkler Schatten auf. Der immer hungrige Barracuda, der Schrecken aller Jungfische,

Nur eine schnelle Flucht in die Algenbüschel der eigenen Schuppenfarbe kann da noch retten.

Spielziel ist es, als Erster alle seine Fische in die farbgleiche Schutzalge zu bringen.

Vorbereitung

1. Jeder Spieler wählt seine Farbe aus und legt seine Fische auf sein Farbfeld in der Flußmitte.
2. Die Algenverstecke auf die passenden Farbfelder an den Ecken stellen.

Spielablauf

- Um den Barracuda zu täuschen, wird immer nur waagerecht oder senkrecht gezogen, niemals diagonal!
- Jeder Zug geht immer nur ein Feld weit, es sei denn, er wird durch das Überspringen eines oder mehrerer Fische (eigen und fremd) verlängert. Dazu muß der Fisch aber immer an einem belegten Feld liegen.
- Auch das Überspringen ist nur waagerecht oder/und senkrecht - nicht diagonal • erlaubt.
- Ein Spieler darf in einem Zug solange überspringen wie er kann, also mehrere Fische nebeneinander oder mehrere Fische nacheinander, wenn Einzelfelder dazwischen liegen. Dabei sind Richtungsänderungen erlaubt.
- Ziehen und Überspringen sind zwei Züge - in einem Zug gilt das nicht.
- Der jüngste Spieler darf beginnen. Er zieht mit seinem Fisch ein Feld weit, oder überspringt schon einen seiner Mitspieler. Danach wird reihum gezogen oder übersprungen.
- Immer wenn ein Fisch sein farbgleiches Versteck erreicht, wandern alle Verstecke um einen Platz im Uhrzeigersinn weiter. Das wird gemacht, damit der Barracuda sich die Verstecke nicht merken kann!
- Wer zuerst alle seine Fische in Sicherheit gebracht hat, der ist Sieger und darf bestimmen, ob noch eine Runde gespielt wird.

Art. 11117



Distr: REMUS Produktions- und Vertriebs-GmbH • D-70794 Filderstadt