

Ziel: Bringe Deine 5 Spielfiguren als Pächter und / oder Partner in die Bars und halte genau eine Runde lang dort durch.  
Haltet stets den Wert Eures Geldes vor den Mitspielern geheim. In dieser KSR wird angenommen, dass man Gebote nicht zuvor verhandelt.

**Rundenbeginn:** Der Spielleiter gibt je 1 Figur der Spieler in den Beutel und zieht 1 Figur blind daraus. Damit ist der Startspieler bestimmt.

**Ablauf einer Runde:** ERSTE Runde: Jeder Spieler deckt 1 beliebige, verdeckte Bar auf und platziert 1 seiner 5 Figuren dort auf dem Feld unterhalb des Pacht-Preises. IMMER: Jeder einzelne Spielzug wird durch Entnehmen 1 Figur aus dem Beutel ausgelöst.

**Wer am Zug ist, MUSS in Reihenfolge 2 Dinge tun:**

**I) Pacht bezahlen:** Zu Beginn Deines Zuges MUSST Du offen die Pacht bezahlen für jede Bar, wo Du Pächter (unterhalb vom Prachtpreis) bist. Rabatt: Hast Du 3 Bars gepachtet, entfällt die Pacht für die günstigste Bar: Bei 4 Bars entfällt Pacht für die teuerste Bar.

**II) 1 Aktion ausführen:** Genau eine der folgenden Aktionen ist auszuführen (MUSS). Angebote kann man mit Falschgeld "0.000" aufmotzen. Falschgeld dient einfach nur der Täuschung unbeteiligter Mitspieler über die gemachte Angebotshöhe. **WICHTIG:** Wer ein Angebot bekommt, darf es ansehen, bevor er es annimmt oder ablehnt.

Prüfe immer



Bar eröffnen:

Hast Du keine einzige Bar gepachtet, musst Du eine Bar eröffnen, falls möglich.  
Drehe die Bar-Karte einer GESCHLOSSENEN Bar um und setze 1 eigene Figur auf das Feld unterhalb des Pachtpreises. Bei 3, 4 bzw. 5 Spielern dürfen insgesamt 6, 8 bzw. 10 Bars eröffnet sein. Ist das Limit schon erreicht, muss man eine andere Aktion wählen.

Partner einsetzen:

Einige Bars zeigen einen zweiten Platz oberhalb des Pachtpreises = Platz für 1 Partner. In der eigenen Bar darfst Du als kostenlose Aktion eine 2. eigene Figur auf das Partner-Feld setzen. Willst Du bei einem Mitspieler Partner werden, machst Du ihm verdeckt ein Angebot in Höhe von 1.000 - 12.000 und sagst "Partneranfrage für Bar ...".  
a. Nimmt er an, setzt Du 1 eigene Figur auf das freie Partner-Feld in seiner Bar.  
b. Lehnt er ab, muss er Dein Angebot UND die gleiche Summe (ohne Falschgeld) offen in Bank geben. In beiden Fällen (a. + b.) verbleibt evtl. Falschgeld im Angebot bei Deinem Mitspieler.

Eine Bar übernehmen:

Mache einem Mitspieler ein Angebot (mind. so viel wie der Pachtpreis, max. 12.000) Schiebe ihm das Angebot (ggf. mit Falschgeld) verdeckt zu und sage "Übernahme der Bar ..." an.  
a. Nimmt er an, setzt Du 1 eigene Figur aufs Pächter-Feld. Der Mitspieler nimmt seine Figur zurück. Ein evtl. vorhandener Partner eines Mitspielers in der Bar kommt ebenfalls an diesen zurück.  
b. Lehnt er ab, muss er die ganze Summe an Dich zurückgeben PLUS die gleiche Summe dazu. Etwaiges Falschgeld darf er aber behalten.

Eine Bar versteigern bzw. schließen:

Hast Du mind. 3 Bars gepachtet, darfst Du 1 davon versteigern. Entferne dazu nur Deinen Pächter (die Figur unterhalb des Pachtpreises) dort und fordere die Mitspieler zu Angeboten auf. Alle Mitspieler müssen verdeckt ein Gebot abgeben, das mind. aus 1 Falschgeldschein\* bestehen muss.  
a. Annahme: Du siehst alle Angebote an und nimmst eines final an. Übrige Angebote schiebst Du zurück. Der neue Pächter setzt eine eigene Figur in der versteigerten Bar ein.  
b. Ablehnung: Du nimmst kein Angebot an und musst die Bar schließen. Alle Angebote sind an die Mitspieler zurückzugeben. Ein evtl. Partner in der Bar muss nun auch diese verlassen. Du zahlst für die Renovierung 1.000 an die Bank und drehst die Bar auf GESCHLOSSEN.

**Rundenende:** Waren alle Spieler dran, endet die Runde. Alle Figuren kommen in den Sack zurück.

**LAST ORDER:** Vor Beginn einer neuen Runde rufst Du ggf. "Last Order" und legst einen Betrag (mind. 1 Falschgeldschein\*, max. 12.000) verdeckt vor Dir auf den Tisch. Alle anderen Spieler müssen das dann auch tun. Danach deckt Ihr alle gemeinsam auf. (das ändert die Spielreihenfolge)  
Je mehr Geld man bietet, desto später ist man am Zug. Falschgeld zählt nicht mit. Alles Geld + Falschgeld geht zur Bank. Bei gleichhohen Geboten wird ausgelöst (Figuren ins Säckchen), wer eher am Zug ist.

**Spielende:** ENTWEDER endet das Spiel, wenn ein Spieler 5 eigene Figuren in den Bars platzieren konnte und mit allen 5 eine Runde übersteht. Kommt er wieder dran, hat er sofort gewonnen (wenn er dafür keine Aktion benötigt). ODER das Spiel endet, wenn ein Spieler pleite ist. Es gewinnt, wer nun noch die meisten Figuren in den Bars stehen hat. ... Wer pleite ist und aber noch eine kostenlose Aktion machen kann (Partner kostenlos einsetzen), bleibt im Spiel.  
Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wer mehr Geld besitzt.  
Weiter Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wer die Bars mit den höchsten Pachtpreisen besitzt.

\*gemeint ist: mind. 1 Schein Geld oder Falschgeld.

Barracuda - Spielerhilfe

**Los geht es:** Zahle überall Pacht, wo Du Pächter bist.  
*Rabatte: 3 Bars = Billigste Pacht entfällt, 4 Bars = Teuerste Pacht entfällt.*  
Wähle danach 1 Aktion und motze ein Angebot ggf. mit Falschgeld auf:  
 BEACHTE: Wer keine einzige Bar gepachtet hat, muss eine Bar eröffnen.

Spieler am Zug (aktiver Spieler):  Betroffener Spieler:

**Bar eröffnen:** Drehe eine GESCHLOSSENE Bar auf GEÖFFNET.  
 Platziere 1 eigene Figur auf dem Pächterfeld (unterhalb Pacht).

**Partner einsetzen:** Eigene Bar? Setze auf oberes Feld 1 eigene Figur kostenlos.  
*(wenn Partner-Feld noch frei ist)* Fremde Bar? Biete verdeckt bis zu 12.000 und sage laut "Partneranfrage für Bar ...".  
ANNAHME: Setze 1 eig. Figur auf das freie Partner-Feld.

Er sieht sich das Angebot an.  
ANNAHME: Er behält Angebot inkl. Falschgeld.  
ABLEHNUNG: Mitspieler zahlt das doppelte Angebot an die Bank. Evtl. Falschgeld behält er.

**Bar übernehmen:** Schiebe mind. so viel Geld wie Pachtpreis verdeckt an einen Mitspieler zwecks Übernahme.  
 Sage "Übernahme der Bar ...".  
ANNAHME: Aktiver Spieler setzt 1 eigene Figur auf Pächter-Feld.

Er sieht sich das Angebot an.  
ANNAHME: Partner- und Pächter-Feld räumen. Er behält Angebot inkl. Falschgeld.  
ABLEHNUNG: Mitspieler zahlt das doppelte Angebot an aktiven Spieler. Evtl. Falschgeld behält er.

**Bar versteigern:**  $\geq 3$  Bars gepachtet? Du darfst 1 eigene Bar versteigern.  
 Entferne den Pächter.  
 Fordere alle Mitspieler zu Angeboten auf = mind. 1 Geldschein.

JEDER Mitspieler muss ein Angebot (verdeckt) machen.  
 Dann decken alle Mitspieler auf.

SIEHE alle Angebote an:  
ANNAHME: Behalte das Geld, gebe andere Angebote zurück.  
ABLEHNUNG: Gebe Angebote zurück. Evtl. Partner verlässt die Bar. Zahle 1.000 in Bank.  
 Bar auf GESCHLOSSEN drehen.

ANNAHME: Der Mitspieler setzt 1 eigene Figur als Pächter in der versteigerten Bar ein.

**LAST ORDER:** (optional) Vor neuer Runde rufe "LAST ORDER!". Jeder Spieler muss verdeckt ein Angebot (mind. 1 Schein) um die Spielerreihenfolge machen.  
 Je mehr Geld man bietet, desto später ist man am Zug.  
 Patt: Auslösen mit Figuren im Säckchen.

**Spielende:** SIEG = Schon 5 eigene Figuren sind in Bars, wenn man dran kommt.  
ODER: Falls mind. ein Spieler pleite ist, gewinnt, wer meiste Figuren in Bars hat.  
*Pleite, aber kostenlose Aktion ist noch möglich = Spieler bleibt im Spiel.*  
 Patt: Beteiligter mit mehr Geld gewinnt Patt.