



## Barracuda - Regelübersicht

Erlaubte Bars im Spiel: Spielerzahl x 2 - Geld: 2 x 10k, 3 x 5k, 5 x 2k, 5 x 1k, 7 x 0

WICHTIG: Pacht immer offen zahlen, alles andere immer verdeckt!

Verhandlung: alles erlaubt, aber Betrag hinschieben = unveränderbares Gebot.

### A. Vorab: Last Order

Spieler ruft Last Order: Alle bieten (min. 1 x 0, max. 12k). Je weniger Geld, desto eher am Zug, Kohle in Bank. (Ziel: Pleite abwenden)

### B. Oder normale Runde: Pöppel in Sack, ziehen, Aktion, ziehen, Aktion ...

## Aktionen

### 1 Pacht zahlen. Alle eigenen Bars zusammenzählen.

zahle 2 von 3 - niedrigste Wert entfällt | 3 von 4 - höchster Wert entfällt

### 2 Pflichtaktion - eine von diesen:

#### a. Bar eröffnen

drehen, Pöppel drauf - PFLICHT ohne eigene Bar, wenn möglich!

#### b. Partner einsetzen

eigene Bar kostenlos. Fremde Bar: Bestechung - 1k - 12k - an Besitzer.  
Annehmen oder doppelte Summe - ohne Oer - an Bank!

#### c. Bar übernehmen

Angebot an Besitzer: Mind. Barwert, max. 12k. Annehmen oder doppelte Summe an Bieter (ohne Falschgeld). Übernahme: Alles runter, 1 Pöppel drauf.

#### d. Bar versteigern/schließen

Voraussetzung: mind. 3 eigene Bars. Eigene Pöppel weg, Gebot einfordern.  
Alle Spieler MÜSSEN bieten (Minimum 1 Falschgeld).

→ Spieler nimmt entweder ein Gebot an und Bieter setzt Pöppel

→ oder Spieler zahlt 1k an Bank und Bar wird geschlossen (alle Pöppel aus).

## Spielende

### 1. Sieg: 5 eigene Pöppel in Bars beim AKTIONSBEGINN

### 2. Pleite: Spieler kann Zug nicht regulär beenden. Dann gilt: Sieg nach Anzahl Pöppel (Tiebreaker: Geld, dann Pachtpreise)