

# BERMUDA

Haltet die Luft an!

Für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

*Versunkene Schätze liegen verborgen unter der schimmernden Meeresoberfläche. Es heißt, was im Bermudadreieck verschwindet, taucht nicht wieder auf. Dennoch wagt sich eine Gruppe mutiger Taucher in die Tiefe und findet dort tatsächlich unermessliche Reichtümer. Aber am finsternen Meeresgrund lauert auch die Hüterin der Schätze. Lautlos schlingt die böse Nixe ihrem ersten Opfer den schuppigen Arm um den Hals ...  
Nun müsst ihr schnell entscheiden: Schnappt ihr euch rasch noch einen weiteren funkelnden Schatz oder schnappt ihr doch lieber nach Luft?*

## Inhalt

92 Karten:

- 1 Nixenkarte
- 28 Schatzkarten
- 63 Tauchkarten

Nixenkarte



Schatzkarten



Tauchkarten



## Spielziel

In 5 Spielrunden versucht ihr gemeinsam, mehr Schätze aus der Tiefe zu bergen, als die Nixe Verteidigungskraft anbieten kann.



## Spielvorbereitung

Pro Runde legt ihr so viele **Schatzkarten** aus, wie Taucher am Spiel teilnehmen, d.h. wenn ihr zu dritt spielt, legt ihr drei Karten aus, zu viert vier Karten usw. Achtet darauf, dass ihr unter diesen Karten Platz zum Ablegen von jeweils bis zu 10 Karten habt. Mischt die 63 **Tauchkarten** gut durch. Jeder von euch erhält 12 Stück (bzw. im Spiel zu sechst bekommt ihr nur je 10 Karten).

Legt die **Nixenkarte** oberhalb der Schatzkarten auf den Tisch.



Unter der Nixenkarte werden im Laufe des Spiels die Schätze gesammelt, die ihr der Nixe in den einzelnen Runden **nicht** entreißen könntet. Dafür bekommt die Nixe am Spielende die auf den Schatzkarten angegebenen Verteidigungspunkte.



## Spielablauf

*Bermuda* ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr alle gemeinsam auf Tauchgang geht. Dabei spielt ihr gegen die Zeit. Und falls ihr euch jetzt wundert, warum sich im Spiel keine Sanduhr befindet – der Timer seid ihr selbst! Das funktioniert folgendermaßen: Sobald ihr eure Tauchkarten (unsortiert) auf die Hand genommen habt, gibt einer von euch das Zeichen zum Abtauchen. Auf 3 atmen alle tief ein, und ihr beginnt alle gleichzeitig, Karten abzulegen. Das dürft ihr so lange tun, wie ihr gemeinsam die Luft anhaltet. **Sobald einer von euch atmet**, ist er der Nixe ins Netz gegangen. **Die Runde endet sofort.**

Um an die Schätze zu kommen, müsst ihr zwei Bedingungen erfüllen:

### 1) Ihr müsst **exakt so tief tauchen, wie der Tiefenwert auf der Schatzkarte angibt.**

Der Tiefenwert auf jeder Schatzkarte besagt, wie tief ihr tauchen müsst, d.h. wie viele Tauchkarten ihr unterhalb dieser Schatzkarte ausspielen müsst, um den Schatz zu erreichen.

*In diesem Beispiel müssen am Ende der Runde unterhalb der Karte exakt 6 Tauchkarten liegen – nicht mehr und nicht weniger.*



Beispiel

## 2) Ihr müsst die dazu benötigten Tauchkarten in der korrekten Weise ablegen.

Die Tauchkarten spielt ihr alle gleichzeitig auf alle ausliegenden Schatzkarten. Wer wo anlegt, steht euch frei. Die einzige Regel, die ihr beachten müsst, ist folgende: Eine Tauchkarte muss **immer in auf- oder absteigender Reihenfolge** zur zuletzt in einer Reihe ausgespielten Tauchkarte angelegt werden. D.h. an eine ausliegende 3 könnt ihr entweder eine 2 oder eine 4 anlegen.

**Achtung:** Die 1 und die 9 gelten als benachbarte Zahlen, d.h. an eine ausliegende 1 kann eine 2 oder eine 9 gelegt werden, an eine 9 entsprechend eine 8 oder eine 1.

### Getaucht ist getaucht:

Achtet darauf, nicht mehr Tauchkarten auf eine Schatzkarte zu spielen, als dort gefordert sind, sonst taucht ihr am Schatz vorbei. Bereits ausliegende Karten dürfen nicht wieder auf die Hand genommen oder auf andere Kartenreihen verteilt werden. Sprechen könnt ihr unter Wasser natürlich nicht miteinander, aber die Verständigung per Handzeichen ist erlaubt.

### Ende einer Runde

Holt einer von euch Luft, **endet mit diesem Atemzug sofort die Runde**. Niemand darf mehr Tauchkarten ausspielen. Nun entscheidet sich, welche Schatzkarten an die Spieler gehen und welche an die Nixe:



Beispiel einer Auswertung:



1. Reihe



5. Reihe

In der 1. Reihe müssen 10 Tauchkarten liegen. Es sind jedoch nur 8 – daher geht die Schatzkarte an die Nixe. Sie wird unter die Nixenkarte gelegt. Die 2. Reihe geht gleich aus zwei Gründen ebenfalls an die Nixe, da zum einen am Ende eine 3 auf einer 1 liegt und zum anderen noch eine Tauchkarte fehlt, um auf die geforderte Tiefe von 9 zu kommen. In Reihe 4 wiederum liegt zwar die korrekte Anzahl von Karten, jedoch befindet sich

eine 5 auf einer 7. Auch dieser Schatz geht also an die Nixe. Reihe 3 und 5 sind korrekt, d.h. diese Schatzkarten gehen an die Spieler, die sie mit der Rückseite nach oben sammeln.

Sind die Schatzkarten verteilt, beginnt die nächste Runde damit, dass neue Schatzkarten ausgelegt sowie alle Tauchkarten erneut gut gemischt und in entsprechender Zahl an die Mitspieler verteilt werden.

## Spielende und Schlusswertung

### Anzahl Schatzkarten der Spieler vs. Verteidigungspunkte der Nixe:

Das Spiel endet nach 5 Runden – d.h. nach dem 5. Tauchgang wird geprüft, ob die Schatzsuche erfolgreich war. Dazu zählt ihr alle Schatzkarten, die ihr gemeinsam im Laufe des Spiels gesammelt habt. Jede **Schatzkarte** ist für euch **einen Punkt** wert. Dann nehmt ihr die Schatzkarten, die ihr während des Spiels unter die Nixe legen musstet, und zählt die darauf angegebenen Verteidigungspunkte. Vergleicht nun eure Punkte mit den Verteidigungspunkten der Nixe:

- Besitzt ihr mehr Schatzkarten, als die Nixe Verteidigungspunkte sammeln konnte, habt ihr das Spiel gewonnen.
- Habt ihr weniger Schatzkarten aus dem Meer retten können, als die Nixe Verteidigungspunkte gesammelt hat, gewinnt die Nixe. Nun liegt es an euch, ob ihr euch ein weiteres Mal in die dunklen Tiefen wagt ...

### Gesundheitswarnung:

Verfallt nicht dem Lockruf der Sirene! Bei Bermuda handelt es sich um ein Spiel, bei dem übertriebener Ehrgeiz schädlich sein kann. Spielt lieber einmal eine Runde mit einer Schatzkarte weniger, als dass ihr euch einem zu großen Sauerstoffmangel aussetzt! Ein bisschen einfacher wird es auch, wenn ihr euch darauf einigt, dass die Spieler vor dem Abtauchen ihre Tauchkarten auf der Hand sortieren dürfen.

### Hinweis für Apnoetaucher:

Für euch ist dieses Spiel leider zu einfach. Aber ihr dürft natürlich ausprobieren, wie viele Schätze ihr in wie vielen Tauchgängen mit einem einzigen Atemzug heben könnt. Die Nixe verzieht sich derweil beleidigt hinter das Riff (d.h. zurück in die Schachtel).



Meiner Frau Annalisa gewidmet, der Quelle meiner Inspiration.  
(Carlo Emanuele Lanzavecchia)

© 2015 HUCH! & friends  
Autor: Carlo Emanuele Lanzavecchia  
Illustration & Grafik:  
Oliver & Sandra Freudenreich  
Redaktion: Britta Stöckmann

Hersteller + Vertrieb:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg  
www.hutter-trade.com

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickengefahr durch Kleinteile.  
**Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

**HUCH!** & friends