



Kraqua – Entkommt den diebischen Tentakeln

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

Kraqua ist ein kooperatives Familienspiel für 2 bis 4 Personen ab 8 Jahren. Ihr begleitet gemeinsam 3 Fische durch den Ozean und versucht gleichzeitig, Edelsteine in ein Versteck zu retten. Der Krake Kraqua greift immer dann zu, wenn ein Fisch ungeschützt außerhalb des Riffs steht.

Spielziel

Bringt alle 3 Fische bis zu den Zielfeldern und rettet dabei die Edelsteine, die euer Versteck verlangt. Ihr gewinnt oder verliert zusammen.

Vorbereitung

Steckt jedem Fisch seinen Hut auf und stellt die Fische auf die 3 Startfelder. Legt ein Versteck in die Plan-Mitte, ein zweites mit der Schatztruhen-Seite nach oben rechts auf den Plan und darauf alle 16 Edelsteine. Der Farbwürfel kommt in Kraquas Höhle, die Riffplättchen bilden einen Stapel, aus dem 2 Plättchen an die ersten Riffplätze kommen. Jede Person nimmt einen Tier-Chip und ein Riffplättchen, das erste magische Tor liegt auf dem ersten Riffbogen.

So spielt ihr

- 1 Ihr entscheidet gemeinsam, wer den nächsten Zug macht. Jede Person ist pro Runde genau einmal dran.
- 2 Lege dein Riffplättchen an den nächsten freien Riffplatz an, innen oder außen, Sand an Sand.
- 3 Ziehe einen beliebigen Fisch vorwärts auf das nächste freie Tierfeld mit dem Tier deines Riffplättchens.
- 4 Prüfe, ob dieser Fisch im Riff geschützt steht. Ist er ungeschützt, würfelst du und legst einen passenden Edelstein in Kraquas Höhle.
- 5 Am Rundenende zieht ihr neue Riffplättchen nach, Kraqua beklaut alle ungeschützten Fische, und nach durchquertem Tor klappt der Spielplan.

So gewinnt ihr

Stehen am Ende alle 3 Fische im Ziel und liegen die für das Versteck nötigen Edelsteine noch in der Schatztruhe, habt ihr gemeinsam gewonnen.

Spielziel

Ihr spielt gegen das Spiel, nicht gegeneinander. Zwei Aufgaben müsst ihr parallel lösen: Alle 3 Fische sollen den Weg über den Spielplan bis zu den Zielfeldern schaffen. Außerdem müssen genau jene Edelsteine übrig bleiben, die euer gewähltes Versteck verlangt. Kraqua greift bei jedem ungeschützten Fisch einen Edelstein aus der Schatztruhe ab, deshalb ist Schutz durch das Riff genauso wichtig wie schnelles Vorankommen.

Spielmaterial

1 Spielplan

16 Edelsteine

12 Riffplättchen

6 Verstecke

6 Magische Tore

3 Fische

3 Hüte

1 Farbwürfel

8 Muscheln

4 Tier-Chips

Spielaufbau

- Löst vor der ersten Partie alle Teile aus den Stanztafeln.
- Nimmt Melone, Zylinder und Sombrero. Der gelbe Fisch erhält den Sombrero, der grüne den Zylinder, der rote die Melone. Steckt die Hüte in die Schlitze. Die weiteren Hüte sind Ersatz.
- Klappt den Spielplan komplett auf, sodass die Seite mit dem Kraken oben liegt, und legt ihn in die Tischmitte. Klappt dann die linke Planhälfte um, damit der Krake verdeckt ist. Sichtbar bleiben seine Augen und die Startfelder.
- Die 3 Fische kommen in beliebiger Verteilung auf die 3 Startfelder.
- Der Farbwürfel wandert in das Fenster, durch das Kraqua herauschaut – dort befindet sich seine Höhle.
- Wählt gemeinsam ein Versteck und legt es mittig auf die Seesterne. Ein zweites Versteck dreht ihr auf die Schatztruhen-Seite und legt es rechts in das große freie Fenster. Die übrigen Verstecke kommen zurück in die Schachtel.
- Legt alle 16 Edelsteine auf die Schatztruhe.
- Jede Person sucht sich einen der Tier-Chips aus – Qualle, Seepferdchen, Schildkröte oder Krebs stehen zur Wahl. Bei 2 oder 3 Personen bleiben die übrigen Chips in der Schachtel.
- Mischt die 6 magischen Tore verdeckt zu einem Stapel. Das oberste Tor kommt unten rechts auf den ersten Riffbogen, wobei die Tor-Seite oben liegt.
- Legt die 8 Muscheln als Vorrat daneben. Je nach Stufe nimmt die Gruppe insgesamt 1 oder 2 Muscheln vor sich (Stufe 1: 2, Stufe 2: 1, Stufe 3: 1).
- Nimmt die Riffplättchen: 12 für Stufe 1 und 2, 11 für Stufe 3. Für Stufe 3 legt ihr eines der beiden Plättchen mit der Schnecke oben links zurück in die Schachtel.
- Mischt die Riffplättchen zu einem Nachziehstapel und legt ihn auf die Sandbank links unten. Anschließend werden 2 Plättchen gezogen, aufgedeckt und auf dem ersten inneren sowie dem ersten äußeren Riffplatz platziert. Nur die untere Hälfte passt zum Weg, Sand muss an Sand grenzen.
- Zum Schluss nimmt sich jede Person ein Riffplättchen vom Stapel, deckt es auf und behält es offen vor sich liegen.

Spielbeginn

Es gibt keine feste Spielreihenfolge. Ihr besprecht gemeinsam, wer den ersten Zug übernimmt, und startet mit Stufe 1 (Die erste Reise), wenn ihr das Spiel noch nicht kennt. Pro Runde kommt jede Person genau einmal an die Reihe.

Spielablauf

Der Weg über den Spielplan

Von den 3 Startfeldern führt ein Weg quer über den Plan bis zu den Zielfeldern, die zunächst auf der Rückseite verborgen sind. Auf dem Weg wechseln sich Tierfelder ab, die jeweils eine Schildkröte, ein Seepferdchen, eine Qualle oder einen Krebs zeigen. Im Riff, und damit geschützt, befinden sich die Startfelder sowie die vier ersten Tierfelder. Danach führt der Weg offen durch den Ozean.

Innen und außen am Weg liegen Riffplätze. Jeder Riffplatz deckt immer 3 aufeinanderfolgende Tierfelder ab. Im Laufe der Partie legt ihr dort weitere Riffplättchen an, sodass der Schutz mit den Fischen mitwandert.

Geschützt oder ungeschützt?

Ein Tierfeld ist geschützt, wenn innen und außen je ein Riffplättchen liegt und keines der beiden an dieser Stelle eine Wasserlücke zeigt.

Ungeschützt ist ein Tierfeld, wenn nur eines oder gar kein Riffplättchen daneben liegt. Ebenso ungeschützt sind alle Stellen, an denen ihr auf einem der beiden Plättchen Wasser sehen könnt.

Der Zug im Detail

- 1 Riffplättchen anlegen:** Auf deinem Plättchen ist eines der 4 Meerestiere zu sehen. Lege das Plättchen an den nächsten freien Riffplatz. Innen oder außen darfst du frei wählen, aber du musst immer vorne an ein bereits liegendes Plättchen anschließen und darfst keinen freien Riffplatz auslassen. Sand grenzt an Sand.
- 2 Einen Fisch bewegen:** Ziehe einen der 3 Fische vorwärts auf das nächste freie Tierfeld mit dem Tier deines Riffplättchens. Rückwärts geht nichts. Auf einem Tierfeld steht immer nur ein Fisch, besetzte Felder überspringst du und ziehst zum nächsten passenden freien Feld.
- 3 Kraqua prüfen:** Schau das Feld an, auf dem der Fisch nun steht. Ist er im Riff geschützt, schwimmt Kraqua vorbei. Steht er ungeschützt, wirf den Farbwürfel und lege einen Edelstein der gewürfelten Farbe aus der Schatztruhe in Kraquas Höhle. Liegt kein Stein dieser Farbe mehr in der Truhe, darfst du die Farbe frei wählen.

Der Muschelzug

Passt dir das vorgegebene Tierfeld nicht, darf dein Ziel ersatzweise das nächste noch unbesetzte Feld sein, das das Tier deines Tier-Chips zeigt. Das kostet eine eurer Muscheln, die zurück in den Vorrat geht.

Sonderfelder

- **Muschel:** Endest du auf einem Tierfeld mit Muschel, nimm eine Muschel aus dem Vorrat zu euren Muscheln. Die nächste Person darf sie sofort nutzen. Mehr als 6 Muscheln dürft ihr nicht besitzen.
- **Delfin-Express:** Endest du auf dem Delfin-Sonderfeld, kannst du eine Muschel abgeben und dafür einen beliebigen Edelstein von der Schatztruhe direkt ins Versteck legen. Dort ist er sicher.

- **Hai:** Endest du auf dem Hai-Sonderfeld und liegen in Kraquas Höhle Steine, die ihr braucht, kannst du eine Muschel abgeben und einen beliebigen Edelstein aus der Höhle zurück in die Schatztruhe holen.

Pro Zug darf höchstens ein Sonderfeld genutzt werden, auch wenn ihr mehrere Muscheln habt.

Rundenende

- 1 **Nachziehen:** Wer den letzten Zug gemacht hat, zieht als erste Person ein Riffplättchen vom Stapel, dreht es um und legt es offen ab. Danach zieht ihr reihum im Uhrzeigersinn nach.
- 2 **Leerer Stapel:** Ist der Nachziehstapel leer, nimmst du stattdessen das hinterste Riffplättchen vom Weg, innen oder außen. Nie aus der Mitte oder von vorne. Liegen alle Plättchen in der Schachtel, gehst du in dieser Runde leer aus, darfst aber weiter mitberaten.
- 3 **Kraqua klaut:** Steht jetzt noch ein Fisch ungeschützt, wird er beklaut. Die Person mit dem letzten Zug würfelt für jeden ungeschützten Fisch einmal und legt den farblich passenden Edelstein in Kraquas Höhle. Fehlt die Farbe in der Truhe, nimmt sie einen beliebigen Stein.
- 4 **Spielplan prüfen:** Habt ihr in dieser Runde alle 3 Fische durch das magische Tor gezogen, klappt der Spielplan auf oder zu. Danach beginnt eine neue Runde.

Die magischen Tore

Drei magische Tore müsst ihr im Laufe der Partie durchqueren, jedes liegt auf einem Riffbogen. Das aufgedeckte Tor gibt vor, in welcher Reihenfolge die Fische durchziehen müssen:

- Nach Hutform: entweder Melone, Sombrero, Zylinder oder Zylinder, Sombrero, Melone.
- Nach Farbe: entweder Grün, Rot, Gelb oder Gelb, Rot, Grün.
- Nach Größe: entweder groß, mittel, klein oder klein, mittel, groß.

Vordrängeln ist verboten. Es kann passieren, dass du einen Fisch in deinem Zug nicht bewegen darfst, weil er noch nicht durchs Tor darf.

Der Spielplan klappt

Sind alle Fische in der richtigen Reihenfolge durchs Tor gezogen, spielt die Runde zu Ende. Danach kommt das Tor zurück in die Schachtel.

- Nach dem ersten Riffbogen klappt ihr die linke Planseite auf. Die Startfelder verschwinden, der Weg geht weiter. Ein neues Tor kommt offen auf den zweiten Riffbogen. Riffplättchen, die noch auf dem Nachziehstapel liegen, gehen verloren.
- Nach dem zweiten Riffbogen klappt ihr die rechte Planseite zu. Nun sind die Zielfelder sichtbar. Ein neues Tor kommt offen auf den dritten Riffbogen. Riffplättchen, die beim Schließen auf der rechten Planseite oder auf der Versteck-Seite liegen, gehen verloren.
- Hinter dem dritten Riffbogen beginnen die Zielfelder. Für jedes der 3 Zielfelder genügt ein beliebiges Meerestier, um es zu erreichen. Sind alle Fische in der richtigen Reihenfolge hindurch, endet das Spiel.

Superkräfte der Tier-Chips

Jeder Tier-Chip bringt eine Fähigkeit, die du in deinem Zug nutzen darfst:

- **Seepferdchen:** Steht dein gezogener Fisch ungeschützt, darfst du ein zweites Mal würfeln. Es zählt dann das letzte Ergebnis. Fehlt diese Farbe in der Truhe, wählst du frei.
- **Krebs:** Musst du eine Muschel abgeben, kannst du sie erst wie eine Münze vom Daumen hochschnippen. Landet sie auf der Muschel-Seite, dürft ihr sie behalten. Landet sie auf der Wasser-Seite, kommt sie in den Vorrat.
- **Schildkröte:** Beim Nachziehen darfst du entscheiden, welche Seite des Riffplättchens du nutzt, und es entsprechend ablegen.
- **Qualle:** Gib eine Muschel ab, und du wählst selbst, welcher Fisch auf welches nächste noch freie Tierfeld wandert, also auch auf Seepferdchen, Krebs oder Schildkröte.

Der Spielzug

- 1 Ihr entscheidet gemeinsam, wer diesen Zug ausführt.
- 2 Lege dein Riffplättchen an den nächsten freien Riffplatz an, innen oder außen, Sand an Sand.
- 3 Ziehe einen beliebigen Fisch vorwärts auf das nächste freie Tierfeld mit dem Tier deines Riffplättchens. Alternativ nutzt du für eine Muschel den Muschelzug mit deinem Tier-Chip.
- 4 Werte ein Sonderfeld aus, falls der Fisch dort endet. Höchstens ein Sonderfeld pro Zug.
- 5 Prüfe, ob der gezogene Fisch geschützt steht. Wenn nicht, würfle und lege den passenden Edelstein in Kraquas Höhle.
- 6 Danach ist die nächste Person am Zug.

Sonderregeln

- Ihr dürft niemals mehr als 6 Muscheln besitzen.
- Pro Zug darf nur ein Sonderfeld genutzt werden, unabhängig vom Muschelvorrat.
- Fische ziehen ausschließlich vorwärts, und auf jedem Tierfeld steht höchstens ein Fisch.
- Freie Riffplätze dürfen nicht übersprungen werden, angelegt wird immer vorne an ein bestehendes Plättchen.
- Gibt es keinen freien Riffplatz mehr, führst du deinen Zug normal aus und legst dein Riffplättchen am Zugende in die Schachtel.
- Ist der Nachziehstapel leer, nimmst du das hinterste Plättchen vom Weg, nie eines aus der Mitte oder von vorne.
- Beim Aufklappen der linken Planseite verliert ihr alle Riffplättchen, die noch auf dem Nachziehstapel liegen.
- Beim Zuklappen der rechten Planseite verliert ihr alle Riffplättchen, die auf dieser Seite oder auf der Versteck-Seite liegen.
- Die Reihenfolge am magischen Tor muss exakt eingehalten werden. Ein Fisch, der noch nicht durch darf, kann in diesem Zug nicht gezogen werden.
- Fehlt beim Würfeln die passende Farbe in der Schatztruhe, wählt ihr einen beliebigen Edelstein.

Spielende und Gewinn

Das Spiel kann auf 5 Arten enden:

- 1 **Sieg:** Alle Fische sind im Ziel und die für euer Versteck benötigten Edelsteine liegen noch auf der Schatztruhe. Legt sie ins Versteck, ihr habt gewonnen.
- 2 **Fast gewonnen:** Alle Fische sind im Ziel, aber auf der Schatztruhe fehlen Steine für das Versteck. Ihr habt einige Edelsteine gerettet, aber nicht gewonnen.
- 3 **Niederlage – das Riff ist weg:** Die Fische sind nicht im Ziel und es gibt keine Riffplättchen mehr zum Nachziehen.
- 4 **Niederlage – leere Schatztruhe:** Die Schatztruhe ist leer und die Fische stehen nicht im Ziel.
- 5 **Niederlage – Fischfutter:** Im Versteck liegen alle passenden Edelsteine, aber die Fische erreichen das Ziel nicht mehr.

Varianten

- **Stufe 1 – Die erste Reise:** 2 Muscheln zu Beginn, 12 Riffplättchen. Empfohlen für die erste Partie.
- **Stufe 2 – Das große Abenteuer:** 1 Muschel zu Beginn, 12 Riffplättchen.
- **Stufe 3 – Die Herausforderung:** 1 Muschel zu Beginn, 11 Riffplättchen. Eines der beiden Plättchen mit Schnecke oben links kommt zurück in die Schachtel.
- **Profi-Variante:** Startet mit 0 Muscheln und nimmt beide Riffplättchen mit Schnecke aus dem Spiel. Ansonsten gelten die normalen Regeln.

Tipps

- Achtet beim Anlegen darauf, an welchen Stellen die Wasserlücken liegen. Ein Riffplättchen kann innen oder außen angelegt werden, dadurch lässt sich entscheiden, welche Tierfelder geschützt bleiben.
- Denkt am Rundenende mit: Kraqua beklaut alle Fische, die dann ungeschützt stehen, nicht nur den zuletzt gezogenen.
- Behaltet im Blick, welche Edelsteine euer Versteck braucht. Manche Farben liegen nur ein- oder zweimal in der Truhe und sind schnell verloren.
- Da ihr die Zugreihenfolge frei bestimmt, könnt ihr die Person mit dem passenden Tier-Chip oder Riffplättchen genau dann einsetzen, wenn ein Fisch durchs magische Tor muss.
- Muscheln sind knapp. Der Hai kann bereits geklaute Schlüsselsteine zurückholen, der Delfin sichert Steine dauerhaft im Versteck.

Häufige Fragen

Darf ich einen Riffplatz überspringen, wenn mir die Position nicht passt?

Nein. Du musst dein Riffplättchen immer vorne an ein angrenzendes Plättchen anlegen und darfst keinen freien Riffplatz auslassen. Nur die Wahl zwischen innen und außen ist frei.

Wann gilt ein Fisch als geschützt?

Nur wenn innen und außen neben seinem Tierfeld je ein Riffplättchen liegt und keines dieser Plättchen an dieser Stelle eine Wasserlücke zeigt. Liegt nur ein Plättchen oder ist Wasser zu sehen, steht der Fisch ungeschützt.

Was passiert, wenn kein Riffplatz mehr frei ist?

Du führst deinen Zug normal aus und legst dein Riffplättchen am Ende des Zuges einfach in die Schachtel zurück, statt es anzulegen.

Was tun, wenn der Nachziehstapel für Riffplättchen leer ist?

Dann nimmst du das hinterste Riffplättchen entweder innen oder außen vom Weg, drehst es um und legst es vor dir ab. Aus der Mitte oder von vorne darfst du nie nehmen.

Der gewürfelte Edelstein liegt nicht mehr in der Schatztruhe. Was nun?

Dann darfst du dir eine Farbe aussuchen und einen beliebigen Edelstein aus der Schatztruhe in Kraquas Höhle legen.

Darf ich in einem Zug den Delfin und den Hai nutzen?

Nein. Pro Zug darf nur ein Sonderfeld genutzt werden, auch wenn ihr mehrere Muscheln zur Verfügung habt.

Was ist, wenn das Zielfeld meines Tierfeldes von einem Fisch besetzt ist?

Besetzte Tierfelder überspringst du und ziehst auf das nächste freie Feld mit dem passenden Meerestier. Auf jedem Tierfeld darf nur ein Fisch stehen.

Kann ein Fisch am magischen Tor überholen?

Nein. Die vom Tor vorgegebene Reihenfolge muss genau eingehalten werden. Es kann dadurch passieren, dass du einen bestimmten Fisch in deinem Zug nicht bewegen darfst.

Wie viele Muscheln dürfen wir maximal besitzen?

Höchstens 6. Landest du auf einem Muschelfeld, nimmst du eine Muschel aus dem Vorrat zu euren Muscheln, und die nächste Person darf sie sofort verwenden.

Verlieren wir Riffplättchen, wenn der Spielplan geklappt wird?

Ja. Beim Aufklappen der linken Seite gehen alle Plättchen verloren, die noch auf dem Nachziehstapel liegen. Beim Zuklappen der rechten Seite verliert ihr die Plättchen, die dort oder auf der Versteck-Seite liegen.

Informationen zum Spiel

Erscheinungsjahr	2021
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 10.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/kraqua-entkommt-den-diebischen-tentakeln/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/kraqua-entkommt-den-diebischen-tentakeln/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026