



KRAQUA

Entkommt den diebischen Tentakeln

Ein kooperatives Familienspiel für
2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren


moses.

Macht euch gemeinsam auf die Reise! Eure Aufgabe ist es, die Fische ins Ziel und die Edelsteine sicher ins Versteck zu bringen. Doch in den Tiefen des Ozeans lauert eine Gefahr. Seid ihr bereit für das Abenteuer? Und schafft ihr es, den diebischen Tentakeln zu entkommen?



Taucht zusammen in die magische Unterwasserwelt ein!

DAS IST EUER SPIELMATERIAL:



4 Tier-Chips



8 Muscheln



1 Farbwürfel



3 Hüte (6 Hüte als Ersatzmaterial)



3 Fische



6 magische Tore



16 Edelsteine (1x Lila, 1x Gelb, 2x Rot, 3x Grün, 4x Blau, 5x Transparent)



1 Spielplan



6 Verstecke mit jeweils einer Schatztruhe auf der Rückseite



12 Riffplättchen

WORUM GEHT'S?

Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam. Eure Aufgabe ist es, die 3 Fische sicher ins Ziel zu begleiten. Gleichzeitig müsst ihr wertvolle Edelsteine ins Versteck bringen. Denn Kraqua hat's genau auf diese Klunker abgesehen. Solange ihr im Riff Schutz findet, passiert euch nichts. Doch wehe, ihr seid ungeschützt. Dann schlägt Kraqua zu und klaut eure Edelsteine.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Löst vor dem **allerersten Spiel** alle Spielteile vorsichtig aus den Stanztafeln. Nehmt 3 der Hüte (Melone, Zylinder und Sombrero). Die übrigen Hüte braucht ihr nicht. Das ist euer **Ersatzmaterial**. Nun bekommt jeder Fisch einen Hut. Steckt den Hut in den Schlitz des passenden Fisches:



Der **gelbe Fisch** bekommt den **Sombrero**.

Der **grüne Fisch** bekommt den **Zylinder**.

Der **rote Fisch** bekommt die **Melone**.

Klappt den **Spielplan** vollständig auf und legt ihn in die Tischmitte. Achtet darauf, dass ihr die Seite mit dem Kraken seht. Klappt nun die linke Seite des Spielplans um und verdeckt dadurch den Kraken. Jetzt seht ihr nur noch seine Augen und die **Startfelder** kommen zum Vorschein. Die grünen **Zielfelder** auf der Rückseite seht ihr noch nicht.

Stellt die 3 **Fische mitsamt ihren Hüten** beliebig auf die 3 Startfelder. Legt den **Farbwürfel** in das Fenster, aus dem Kraqua schaut. Das ist **Kraquas Höhle**.

Wählt gemeinsam ein **Versteck** aus und legt es in der Mitte des Spielplans auf die Seesterne. Nehmt nun ein weiteres Versteck und dreht es auf die Seite mit der **Schatztruhe**. Legt sie rechts in das große, freie Fenster auf den Spielplan. Alle übrigen Verstecke legt ihr in die Schachtel zurück.



Nehmt **alle 16 Edelsteine** und legt sie auf die Schatztruhe.

Nun wählt jeder von euch einen **Tier-Chip** (Qualle, Seepferdchen, Schildkröte oder Krebs) aus und nimmt ihn zu sich. Spielt ihr zu zweit oder zu dritt? Dann legt ihr die restlichen Tier-Chips zurück in die Schachtel.

Mischt die 6 **magischen Tore** verdeckt und legt sie als **Stapel** neben den Spielplan bereit. Zieht das oberste magische Tor vom Stapel. Legt es mit der Tor-Seite nach oben auf den ersten Riffbogen unten rechts auf dem Spielplan.



Legt alle **Muscheln** neben den Spielplan als **Vorrat** bereit. Nehmt euch insgesamt – je nach Schwierigkeitsstufe – 1 oder 2 Muscheln aus dem Vorrat und legt sie vor euch ab. Das sind **eure Muscheln**. Beginnt bei eurer allerersten Partie am besten mit der 1. Schwierigkeitsstufe (Die erste Reise):

Schwierigkeitsstufe	Eure Muscheln
1. Die erste Reise	2
2. Das große Abenteuer	1
3. Die Herausforderung	1



Nehmt die **Riffplättchen**. Je nach Schwierigkeitsstufe benötigt ihr folgende Anzahl:

Schwierigkeitsstufe	Riffplättchen
1. Die erste Reise	12
2. Das große Abenteuer	12
3. Die Herausforderung	11*



** Habt ihr euch für die 3. Schwierigkeitsstufe (Die Herausforderung) entschieden? Dann nehmt eines der beiden Riffplättchen, die oben links eine Schnecke zeigen, und legt es in die Schachtel zurück.*



Mischt die **Riffplättchen** und bildet daraus einen **Nachziehstapel**. Legt ihn auf die Sandbank links unten auf eurem Spielplan. Zieht nun 2 Riffplättchen vom Nachziehstapel. Dreht sie um und legt sie auf die **ersten Riffplätze innen und außen**.

Achtet darauf, dass ihr die Riffplättchen richtig anlegt: Nur die untere Hälfte eines Riffplättchens passt zum Weg. Legt es so an, dass der Sand auf dem Riffplättchen an den Sand des Weges angrenzt.



Zum Schluss nimmt sich jeder von euch **ein Riffplättchen** vom Nachziehstapel, dreht es um und legt es vor sich ab.

SO WIRD'S GESPIELT:

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jeder von euch ist **genau einmal pro Runde** an der Reihe. Es gibt **keine feste Spielreihenfolge**. Ihr entscheidet immer gemeinsam, wer von euch den nächsten Zug macht.

DER WEG:

Schaut euch den Spielplan an. Die Fische stehen zu Beginn auf den 3 Startfeldern. Von hier aus führt ein Weg einmal über den Spielplan bis zu den Zielfeldern. Diese könnt ihr im Moment nicht sehen. Sie befinden sich auf der Rückseite des Spielplans. Der Weg besteht aus unterschiedlichen Tierfeldern (Schildkröte, Seepferdchen, Qualle und Krebs), die sich abwechseln. Die **Startfelder** und die **ersten 4 Tierfelder** liegen **im Riff** und sind **geschützt**. Die folgenden Tierfelder liegen **offen im Ozean** und sind **ungeschützt**. Innen und außen entlang des Weges seht ihr **Riffplättchen**. Sie umfassen immer 3 aufeinanderfolgende Tierfelder.

Beim Spielaufbau habt ihr bereits 2 Riffplättchen gelegt. Im Laufe der Partie kommen nach und nach weitere Riffplättchen dazu. Die Riffplättchen wandern neben den Fischen mit und bieten Schutz vor Kraqua. **Aber Vorsicht:** Einige Riffplättchen haben Lücken und schützen die Fische nicht ganz zuverlässig. Seht ihr auf einem Riffplättchen eine oder mehrere Stellen mit **Wasser**? Dann bietet das Riff für diese Tierfelder keinen Schutz und Kraqua klagt eure Edelsteine.

Wann gilt ein Tierfeld als geschützt?

★ **Geschützte Tierfelder:** Auf dem inneren und äußeren Riffplatz liegt je ein Riffplättchen. Keins der beiden Riffplättchen zeigt an dieser Stelle eine Lücke mit Wasser.

★ **Ungeschützte Tierfelder:**

- Es liegt kein oder nur ein Riffplättchen (auf dem inneren oder äußeren Riffplatz) neben dem Tierfeld.
- Auf dem inneren und äußeren Riffplatz liegt je ein Riffplättchen. Aber mindestens ein Riffplättchen zeigt eine oder mehrere Lücken mit Wasser. Dann sind all jene Tierfelder ungeschützt, an denen ihr das Wasser seht.



Geschütztes
Tierfeld

Ungeschütztes
Tierfeld

RUNDENABLAUF:

Im Spiel müsst ihr **2 Aufgaben** bewältigen: die Fische ins Ziel und Edelsteine ins Versteck bringen. Insgesamt gibt es 6 verschiedene Verstecke. Für jedes Versteck benötigt ihr unterschiedliche Edelsteine. Aber Achtung: Manche Edelsteine gibt es nur ein- oder zweimal! Jeder Zug besteht aus **3 Schritten**:

1. RIFFPLÄTTCHEN ANLEGEN
2. EINEN FISCH BEWEGEN
3. PRÜFEN, OB KRAQUA KLAUT



1. RIFFPLÄTTCHEN ANLEGEN

Bist du an der Reihe? Dann schau dir dein Riffplättchen an. Darauf ist eines der 4 Meerestiere abgebildet, die auch auf euren Tier-Chips vorkommen. Es zeigt dir, auf welches Tierfeld du einen beliebigen Fisch ziehen darfst. Lege das Riffplättchen an den **nächstmöglichen** freien Riffplatz an. Du darfst frei wählen, ob du es an den inneren oder äußeren Riffplatz anlegst. Folgendes musst du aber beachten:

- ★ Du musst ein Riffplättchen immer vorne an ein angrenzendes Riffplättchen anlegen. Du darfst **keinen freien Riffplatz überspringen**.
- ★ Und nicht vergessen: Lege die Riffplättchen immer so, dass **Sand an Sand** grenzt!



Hier darf keine Lücke sein.

2. EINEN FISCH BEWEGEN

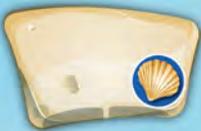
Hast du dein Riffplättchen angelegt? Dann musst du jetzt einen **beliebigen Fisch** nach vorne bewegen. Wähle einen der 3 Fische und ziehe ihn auf das nächste freie Tierfeld, das mit dem abgebildeten Meerestier auf deinem Riffplättchen übereinstimmt. Folgendes gilt dabei:

- ★ Du darfst einen Fisch nur nach vorne ziehen.
- ★ Auf jedem Tierfeld darf immer nur **ein Fisch** stehen.
- ★ Besetzte Tierfelder überspringst du und ziehst auf das **nächste freie, passende Tierfeld**.

Muschelzug: Möchtest du nicht auf das Tierfeld ziehen, welches dir das Riffplättchen vorgibt? Dann kannst du stattdessen auf das **nächste freie Tierfeld** ziehen, welches das Meerestier auf **deinem** Tier-Chip zeigt. Das kostet aber: Lege dafür **eine eurer Muscheln** in den Vorrat zurück.

Was bedeuten die Sonderfelder?

Hast du deinen Zug auf einem der Sonderfelder beendet? Dann passiert Folgendes:

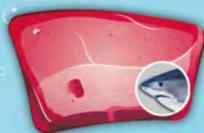


Muschel gefunden: Hast du deinen Zug auf einem Tierfeld mit einer Muschel beendet? Sehr gut. Nimm eine Muschel aus dem Vorrat und lege sie zu euren Muscheln. Der nächste Spieler kann sie sofort verwenden. Ihr dürft **maximal 6 Muscheln** haben.



Der Delfin-Express: Hast du deinen Zug auf einem Sonderfeld mit dem Delfin beendet? Dann kannst du den Delfin-Express nutzen. Der Delfin kann einen Edelstein von der Schatztruhe direkt in euer Versteck bringen. Möchtest du das tun? Dann lege für seine Hilfe

eine eurer Muscheln in den Vorrat zurück. Nimm anschließend einen beliebigen Edelstein aus der Schatztruhe und lege ihn ins Versteck. Der Edelstein ist nun sicher vor Kraqua.



Der Hai klagt für euch: Hast du deinen Zug auf einem Sonderfeld mit dem Hai beendet? Und in Kraquas Höhle liegen Edelsteine, die ihr für das Versteck benötigt? Dann hilft euch der Hai. Er kann euch einen beliebigen Edelstein zurückholen. Möchtest du seine Hilfe annehmen? Dann lege dafür eine eurer Muscheln in den Vorrat zurück. Danach darfst du einen beliebigen Edelstein aus Kraquas Höhle nehmen. Lege ihn zurück in eure Schatztruhe.

Wichtig: In **deinem Zug** darfst du die Sonderfelder nur **einmal** verwenden. Selbst wenn ihr mehrere Muscheln zur Verfügung habt.

3. PRÜFEN, OB KRAQUA KLAGT

Hast du einen Fisch vorwärts gezogen? Dann musst du schauen, ob dieser Fisch geschützt ist. Schau dir dazu das Tierfeld an, auf dem du deinen Zug beendet hast. Es gibt 2 Möglichkeiten:

★ **Das Riff schützt den Fisch?** Gut! Kraqua kann ihn nicht sehen und schwimmt weiter.

★ **Das Riff schützt den Fisch nicht?** Oh nein! Kraqua klagt euch einen Edelstein. Werf den Farbwürfel. Anschließend musst du einen Edelstein aus der Schatztruhe nehmen, der mit der gewürfelten Farbe übereinstimmt. Lege den Edelstein in Kraquas Höhle. Liegt kein passender Edelstein mehr in der Schatztruhe? In diesem Fall kannst du dir eine Farbe aussuchen.

Hast du deinen Zug beendet? Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Entscheidet gemeinsam, wer von euch als Nächstes seinen Zug ausführen sollte.

DAS RUNDENENDE:

Hat jeder von euch seinen Zug ausgeführt? Nun müsst ihr Folgendes machen:

★ **Riffplättchen nachziehen:** Hast du den letzten Zug gemacht? Dann ziehst du als Erster ein Riffplättchen vom Nachziehstapel. Drehe es um und lege es vor dir ab. Anschließend zieht ihr reihum im Uhrzeigersinn nach.

Keine Riffplättchen mehr auf dem Nachziehstapel? In diesem Fall nimmst du das hinterste Riffplättchen entweder innen oder außen vom Weg. Drehe es um und lege es vor dir ab.

Wichtig: Ihr müsst die Riffplättchen immer von hinten nehmen und niemals aus der Mitte oder von vorne.

Hinweis für die letzte Runde: Du kannst kein Riffplättchen mehr nachziehen? Sie liegen alle in der Schachtel? Dann gehst du in dieser Runde leer aus. Du kannst deine Mitspieler in der letzten Runde aber noch beraten.



★ **Kraqua klaut:** Stehen jetzt ein oder mehrere Fische auf einem ungeschützten Tierfeld? Dann beklaut Kraqua jeden dieser Fische! Hast du als Letzter deinen Zug gemacht? Dann wirf für jeden ungeschützt stehenden Fisch je einmal den Farbwürfel. Lege nach jedem Wurf den dazu farblich passenden Edelstein in Kraquas Höhle. Liegt kein farblich passender Edelstein mehr in der Schatztruhe? Dann nimm einen beliebigen.

Hinweis: Bist du der Spieler, der als letzter seinen Zug gemacht hat? Und du hast das Seepferdchen? Gutes Timing. Du kannst hier deine Superkraft nutzen (siehe *Die Superkräfte der Meerestiere*).

★ **Prüft, ob ihr den Spielplan klappen müsst:** Habt ihr in dieser Runde mit allen Fischen das magische Tor durchquert? Dann müsst ihr nun – wie unter *Der Spielplan öffnet und schließt sich* beschrieben – den Spielplan öffnen oder schließen.

Anschließend beginnt eine neue Runde.

DIE SUPERKRÄFTE DER MEERESTIERE:

Jedes Meerestier auf euren Tier-Chips hat eine **Superkraft**. Ihr könnt sie immer dann einsetzen, wenn ihr **am Zug** seid. Schaut euch an, welche Superkraft euer Meerestier hat:

 **Seepferdchen:** Hast du einen Fisch gezogen und er steht nun auf einem ungeschützten Tierfeld? Dann beklaut euch – wie ihr wisst – Kraqua. Aber die Superkraft deines Seepferdchens ist es, **ein zweites Mal zu würfeln** – wenn du es möchtest. Vielleicht hast du Glück und würfelst beim zweiten Mal einen Edelstein, den ihr nicht für euer Versteck benötigt. Lege den Edelstein in Kraquas Höhle, der zu deinem letzten Würfelergebnis passt. Liegt diese Farbe nicht mehr in der Schatztruhe? Dann wähle einen beliebigen Edelstein aus.



Krebs: Du möchtest den **Muschelzug** nutzen? Oder dein ausgewählter Fisch landet auf einem **roten Sonderfeld (Der Delfin-Express und Der Hai klaut für euch)**, das du nutzen möchtest? Dann müsstest du eigentlich eine eurer Muscheln zurück in den Vorrat legen. Eigentlich. Aber die Superkraft deines Krebses ist sein **Geschick**: Bilde mit deiner Hand eine Faust und stecke deinen Daumen unter deinen Zeigefinger. Nimm die Muschel und lege sie auf Zeigefinger und Daumen. **Flippe** sie anschließend – wie beim Münzwurf – mit deinem Daumen nach oben und lasse sie auf dem Tisch landen. Jetzt gibt's 2 Möglichkeiten:



Sehr geschickt: Die Muschel landet auf der Muschel-Seite? Dann dürft ihr sie behalten. Du musst sie nicht in den Vorrat zurücklegen.



Das war nix: Die Muschel landet auf der Wasser-Seite? Dann musst du sie in den Vorrat legen.



Schildkröte: Eigentlich zieht ihr ein Riffplättchen, dreht es um und legt es vor euch ab. Das gilt nicht für die Schildkröte. Sie kann vor dem Legen mit ihrer Superkraft wählen, ob sie das abgebildete Tier auf der **Vorder- oder Rückseite des Riffplättchens** verwenden möchte. Lege das Riffplättchen so ab, dass das gewünschte Tier zu sehen ist.



Qualle: Bist du am Zug und möchtest auf ein anderes Tierfeld ziehen als dir dein Riffplättchen vorgibt? Die Qualle hat die Superkraft, einen **besonderen Muschelzug** zu machen: Du kannst mit einem beliebigen Fisch auf das **nächste freie Tierfeld deiner Wahl** ziehen. Du darfst somit auch die Tierfelder Seepferdchen, Krebs und Schildkröte nutzen. Die Superkraft der Qualle ist ziemlich stark. Möchtest du die Superkraft deiner Qualle nutzen? Dann kostet dich dieser **besondere Muschelzug** immer eine eurer Muscheln. Lege sie in den Vorrat zurück.

WAS PASSIERT BEIM MAGISCHEN TOR?

Der Spielplan hat eine Besonderheit: Er öffnet und schließt sich im Laufe eurer Partie **zweimal**. Das passiert immer am Rundenende. Und zwar nachdem ihr alle 3 Fische durch ein **magisches Tor** gezogen habt. Ein magisches Tor liegt immer auf einem Riffbogen. Im Laufe des Spieles müsst ihr die Fische **in einer bestimmten Reihenfolge** durch insgesamt **3 magische Tore** ziehen. Es gibt 6 verschiedene Tore:

Die Form macht's: Bei diesen beiden magischen Toren müsst ihr auf die Form der **Hüte** achten. Zieht die Fische **in der Reihenfolge ihrer Hutform** durch den Riffbogen:



1) Erst die Melone, dann der Sombrero und danach der Zylinder.





2) Erst der Zylinder, dann der Sombrero und danach die Melone.

★ **Die Farbe macht's:** Bei diesen beiden magischen Toren müsst ihr auf die **Farbe** der Fische achten. Zieht die Fische **in der Reihenfolge ihrer Farbe** durch den Riffbogen:



1) Erst Grün, dann Rot und danach Gelb.



2) Erst Gelb, dann Rot und danach Grün.

★ **Die Größe macht's:** Bei diesen beiden magischen Toren müsst ihr auf die **Größe** der Fische achten. Zieht die Fische **in der Reihenfolge ihrer Größe** durch den Riffbogen:



1) Erst der größte, dann der mittelgroße und danach der kleinste Fisch.



2) Erst der kleinste, dann der mittelgroße und danach der größte Fisch.

Hinweis: Vordrängeln gilt nicht! Ihr müsst die **Reihenfolge genau** einhalten. Es kann passieren, dass ihr in eurem Zug bestimmte Fische nicht ziehen könnt, da ihr sie noch nicht durchs magische Tor und somit auch nicht auf das nächste freie Tierfeld ziehen dürft.

DER SPIELPLAN ÖFFNET UND SCHLIESST SICH:

Habt ihr alle Fische in der entsprechenden Reihenfolge durch das magische Tor gezogen? Dann spielt die **Runde zu Ende**. Nehmt danach das magische Tor vom Spielplan und legt es in die Schachtel zurück. Jetzt passiert Folgendes:

★ **Magisches Tor am ersten Riffbogen:**

Ihr habt das magische Tor am ersten Riffbogen durchquert? Dann klappt die linke Seite des Spielplans auf. Eure Startfelder verschwinden und euer Weg setzt sich fort. Zieht nun ein neues magisches Tor vom Stapel und legt es offen auf den zweiten Riffbogen.



Hinweis: Liegen auf dem Nachziehstapel noch Riffplättchen? Oh je, ihr verliert diese Riffplättchen. Legt sie in die Schachtel zurück.

★ **Magisches Tor am zweiten Riffbogen:**

Ihr habt das magische Tor am zweiten Riffbogen durchquert? Dann klappt die rechte Seite des Spielplans zu. Ihr seht nun die Zielfelder. Zieht ein neues magisches Tor vom Stapel und legt es offen auf den dritten Riffbogen.



Hinweis: Liegen beim Schließen Riffplättchen auf der rechten Seite des Spielplans? Oder auf der Seite mit dem Versteck? Oh je, dann verliert ihr diese Riffplättchen. Legt sie in die Schachtel zurück.

Keine Riffplätze mehr frei?

Kurz vor dem Klappen des Spielplans oder vor dem Ende der Partie kann es passieren, dass es keine freien Riffplätze mehr gibt und du keine Riffplättchen mehr anlegen kannst. In diesem Fall legst du dein Riffplättchen nicht am Weg an, sondern legst es am Ende deines Zuges in die Schachtel zurück. Vorher führst du – wie gewohnt – deinen Zug aus.

★ **Magisches Tor am dritten Riffbogen:**

Das dritte magische Tor ist der Eingang zu den Zielfeldern. Jedes der 3 Zielfelder könnt ihr mit einem **beliebigen Meerestier** erreichen. Haben alle Fische das dritte magische Tor in der entsprechenden Reihenfolge durchquert? Dann müsst ihr den Spielplan nicht mehr klappen. Das Spiel endet.



ENDE DES SPIELS:

Das Spiel kann auf 5 verschiedene Arten enden:

- 1) **Butter bei die Fische:** Habt ihr alle Fische ins Ziel gebracht? Super! Das ist schon die halbe Miete. Liegen auf der Schatztruhe auch noch die Edelsteine, die ihr für euer Versteck braucht? Hervorragend! Legt alle farblich passenden Edelsteine ins Versteck. Ihr habt **gewonnen**.
- 2) **Knapp daneben ist fast gewonnen:** Ihr habt alle Fische ins Ziel gebracht? Aber auf der Schatztruhe fehlen Edelsteine für euer Versteck? Uff, das ist schade! Immerhin konntet ihr einige der Edelsteine vor den diebischen Tentakeln retten. Ihr habt **fast gewonnen**.
- 3) **Das Riff ist weg:** Eure Fische sind nicht im Ziel. Und ihr habt keine Riffplättchen mehr, die ihr ziehen könnt? Das ist nicht gut. Das Riff ist verschwunden und bietet euch vor Kraqua keinen Schutz mehr. Ihr habt leider **verloren**.
- 4) **Leere Schatztruhe:** Eure Schatztruhe ist leer und eure Fische sind nicht im Ziel? Tja, das war's. Ihr habt leider **verloren**.
- 5) **Fischfutter:** In eurem Versteck liegen alle dazu passenden Edelsteine? Aber eure Fische schaffen es nicht mehr ins Ziel? Schade, dann habt ihr **verloren**.

FÜR KRAQA-PROFIS:



Die 3 Schwierigkeitsstufen sind ein Klacks für euch? Dann startet mit **0 Muscheln** und nehmt die beiden Riffplättchen, die **eine Schnecke** zeigen, aus dem Spiel. Ansonsten spielt ihr wie oben beschrieben.



Spiele-Autoren: Michael Kallauch, Jan Meyberg
Illustration: Folko Streese
Grafik/Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Anneli Ganser, Adrian Nuber
Lektorat: Nicola Berger
Herstellung: Anja Trentepohl, Arnold & Domnick, Leipzig

© 2021 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich

www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 90355

Die Autoren und der moses. Verlag danken Emma, Maja, Anne und Urmel, allen Testspielern aus Bödefeld, Düsseldorf und Kempen. Besonderer Dank geht an: Daniel, Friederike, Clara, Johannes, Emanuel, Tanja, Johanna, Paula, Daniela, Lina, Lennard, Jannik, Ina, Emi, Enno, Meike, Hannes, Nina, Melissa, Hannah, Jessica, Nora, Rebekka und Katja.