



© 1994 F.X. Schmid
D-83209 Prien
Made in Germany



Mat. Nr. 7267

No. 71243.6

CRAZY RACE



„AUFPASSEN!
DER PLAN
IST RICHTIG!“

„BESTER BEIN
IST NICHT
SO WICHTIG...“

DAS VERRÜCKTESTE RENNEN SEIT ERFINdung DES TURNSCHUHS



JA, GEHT'S DENN NOCH VERRÜCKTER?

Da wird einer bei jeder Etappe Erster – und ist am Schluß doch Letzter! Der Zweite wollte eigentlich Dritter werden, wird aber nur Vierter. Und der Letzte wird als Fünfter doch Erster!

Bei CRAZY RACE ist einfach alles möglich!

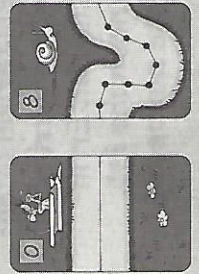
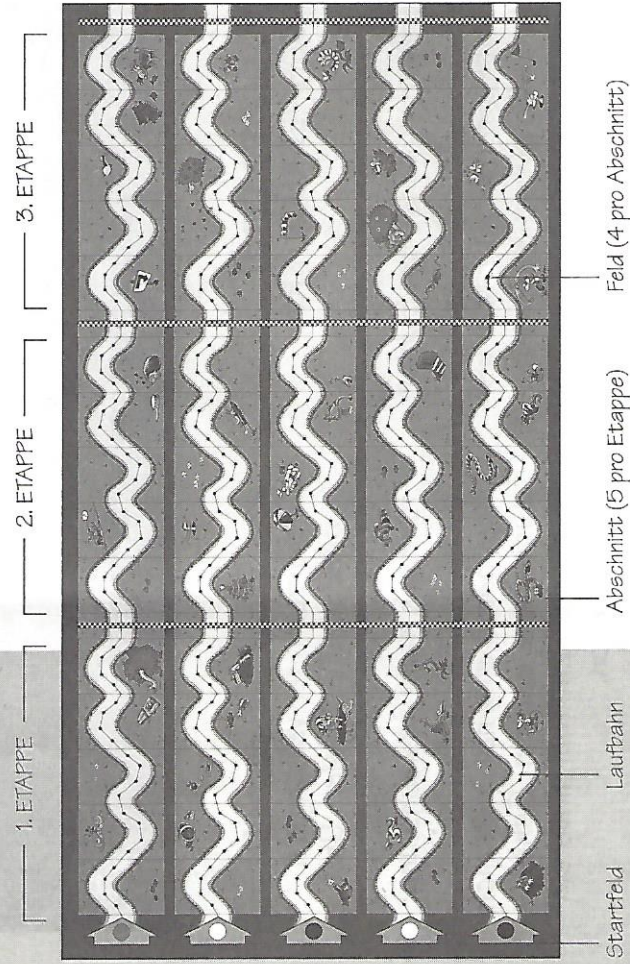
Die Wettkarten bestimmen, wo's langgeht. Jeder Spieler erhält eine – geheim! So weiß er genau, welche Plazierungen er in den drei Etappen des Rennens erreichen sollte. Mittels der Streckenkarten

kann man seine eigene Bahn verkürzen oder verlängern – oder die der Rivalen. Und die Aktionskarten sorgen für noch mehr Abwechslung: da muß dann einer, der's besonders eilig hat, plötzlich aussetzen, und ein „Schleicher“ muß zweimal hintereinander ziehen.

Immer spannender wird das Rennen, immer verrückter sein Verlauf. Erst zum Schluß werden die Wettkarten offengelegt. **Sieger des verrücktesten Rennens seit Erfindung des Turnschuhs ist, wer seine Wette am besten erfüllt hat.**

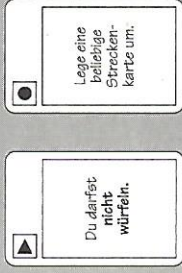
DAS ZUBEHÖR

- 1 Spielplan
 - 56 Streckenkarten
 - 27 Aktionskarten
 - 20 Wettkarten
 - 15 Pokalkarten
 - 5 Spielfiguren
 - 2 Würfel
- Der **Spielplan** zeigt 5 identische Laufbahnen, unterteilt in 3 Etappen (lila, blau, rot), die jeweils in 5 Abschnitte mit je 4 Feldern eingeteilt sind.

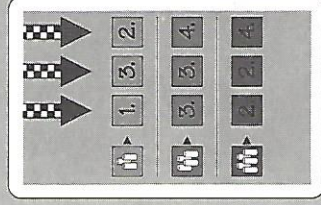


- **56 Streckenkarten** zeigen jeweils einen Abschnitt mit 0 bis 8 Feldern. Sie werden während des Spiels auf dem Spielplan abgelegt und verändern die Länge der Laufbahnen.

- **27 Aktionskarten** können von den Spielern für sich selbst (mit ) oder gegen andere (mit ) eingesetzt werden.



- **20 Wettkarten** zeigen die Wettvorgaben an, die die Spieler in den 3 einzelnen Etappen zu erfüllen haben.



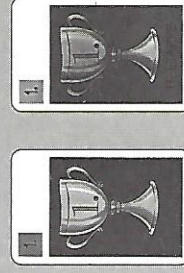
Diese Reihe gilt bei 3 Spielern ▶

Diese Reihe gilt bei 4 Spielern ▶

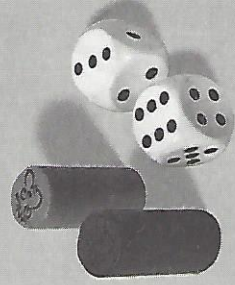
Diese Reihe gilt bei 5 Spielern ▶

Hinweis: Für das Rennen mit 5 Spielern gibt es weder den 1. noch den 5. Platz auf den Wettkarten.

- **15 Pokalkarten** zeigen die Plätze 1 bis 5 in den 3 einzelnen Etappen. Sie werden während des Rennens entsprechend an die Spieler verteilt.



- **5 Spielfiguren.** Es empfiehlt sich, die Farben reihum entsprechend der Startplätze zu verteilen.



- **2 Würfel.**



DAS GRUNDSPIEL,
(ohne Aktions-
karten)

Zunächst wird das **GRUNDSPIEL**, sozusagen als Training zum Warmlaufen, vorgestellt. Es eignet sich besonders zum Kennenlernen von **CRAZY RACE** oder wenn jüngere Kinder mit-
spielen.

DIE VORBEREITUNG

- **Der Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet.
- **Jeder Spieler erhält:**
 - **1 Spielfigur**, die er auf das gleichfarbige Startfeld stellt. Nur auf der anschließenden Laufbahn bewegt er seine Spielfigur vorwärts; die Bahnen werden nie gewechselt.
 - **1 Wettkarte**, die er vor den neugierigen Augen seiner Mitspieler tunlichst verdeckt halten sollte. Er weiß nun genau, welche Plazierungen er in den 3 Etappen des Rennens belegen sollte, um zu gewinnen. Die restlichen Wettkarten werden nicht mehr benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.
 - **4 Streckenkarten**, die er auf die Hand nimmt und ebenfalls vor den Mitspielern verdeckt hält.
- Die restlichen Streckenkarten werden gut gemischt als verdeckter Aufnahmestapel neben dem Spielplan bereitgelegt.
- **Die Aktionskarten** werden in dem Grundspiel nicht verwendet und in der Schachtel belassen.

Jeder Spieler erhält:
- 1 Spielfigur,
- 1 Wettkarte,
- 4 Streckenkarten

Restliche Wettkarten
verdeckt zur Seite
legen

Restliche
Streckenkarten als
verdeckten Stapel
bereitlegen

- **Die Pokalkarten** werden nach Etappen sortiert neben dem Plan bereitgelegt.
- **Die Würfel** erhält der Spieler, der beginnt.

DER STARTSCHUSS IST GEFALLEN!

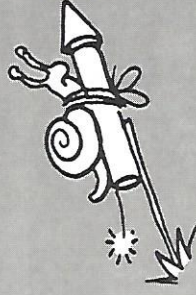
- **Der „schnellste“ Spieler beginnt.** Anschließend geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.
- **Wer an der Reihe ist**, hat zwei aufeinanderfolgende Zugmöglichkeiten:

1. Eine Streckenkarte ausspielen;
2. würfeln und seine Figur vorwärtsziehen.

1. Das Ausspielen von Streckenkarten:

- Vor dem Würfel kann eine Karte pro Zug gespielt werden, muß aber nicht.
- Eine Streckenkarte kann auf jeden beliebigen freien Abschnitt, also auch auf die Bahnen der Mitspieler, gelegt werden. Freie Abschnitte sind solche, auf denen sich weder eine Figur noch eine andere Streckenkarte befinden.
- Statt auf den Spielplan kann eine Streckenkarte auch auf einen Ablagestapel gespielt werden, damit man anschließend vielleicht eine besser geeignete nachziehen kann.
- Hat ein Spieler eine Karte gespielt, zieht er am Ende seines Zuges wieder eine vom Aufnahmestapel, so daß er also immer über 4 Streckenkarten verfügt.

Pokalkarten
ebenfalls bereitlegen



Immer zwei
Zugmöglichkeiten:

1. Streckenkarte
spielen:

- dürfen, nicht müssen
- vor dem Würfel
- genau 1 Karte
- auf freien
Abschnitt, auch von Mitspielern
- nachziehen, so daß man immer 4 Karten hat

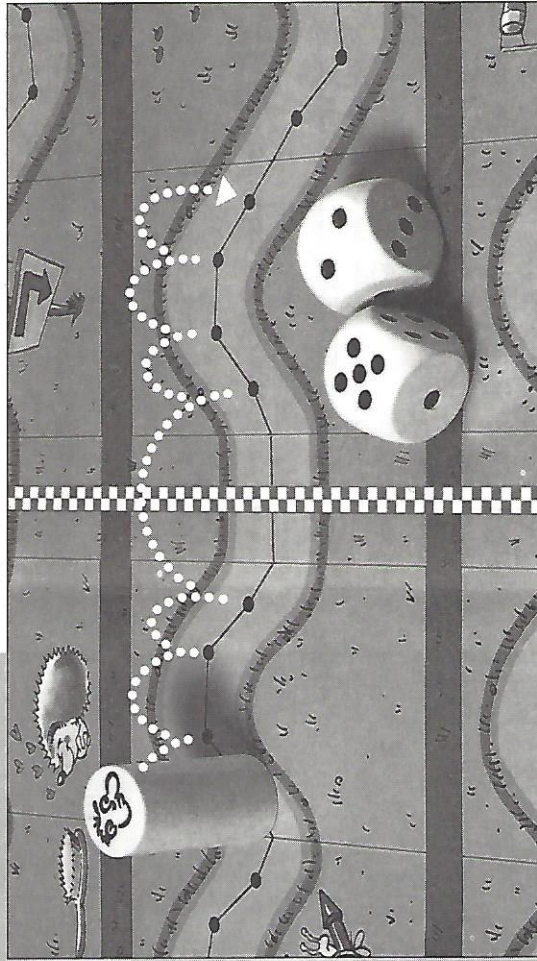


2. Würfeln und laufen:

- müssen, nicht dürfen
- stets mit beiden Würfeln

2. Würfeln und Figur bewegen:

- Man muß stets mit beiden Würfeln würfeln und die Figur entsprechend vorwärtsziehen. Jedes Feld zählt dabei einen Würfelpunkt.
- Überquert man eine Etappen-Ziellinie, werden die restlichen Würfelpunkte auf den Feldern dahinter normal weitergezogen.



- Überquert ein Spieler die Ziellinie der letzten Etappe (überzählige Würfelpunkte verfallen), ist damit das Rennen für ihn beendet und er legt seine restlichen Streckenkarten auf den Ablagestapel.

Fokalkarten:
- entsprechend der Etappe und Plazierung

- Eine **Fokalkarte** – entsprechend der Etappe und Plazierung – erhält ein Spieler immer umgehend, wenn er eine Ziellinie überquert. Er legt

sie offen vor sich aus. Bei Spielende weiß man so genau, wer welche Plazierungen erreicht hat.

Übrigens: Man sollte sich während des Spiels nicht anmerken lassen, ob man eine richtige Plazierung erreicht hat oder nicht, da dies den Mitspielern Hinweise auf die weiteren Absichten geben kann.



DER ZIELEINLAUF!

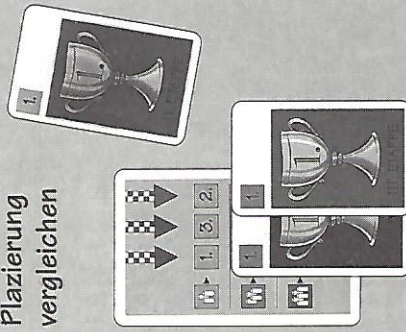
- **Überquert der vorletzte Spieler die Ziellinie** der letzten Etappe, stehen damit alle Plazierungen fest.
- **Die Wettkarten** werden aufgedeckt und mit den tatsächlichen Plazierungen der Spieler verglichen. Hierzu legt jeder seine 3 Fokalkarten, der Reihenfolge der Etappen entsprechend, so auf seine Wettkarte, daß er beide Zahlenreihen direkt miteinander vergleichen kann. Stimmt eine Plazierung nicht überein, wird die entsprechende Fokalkarte anschließend wieder entfernt.

Ein Spiel mit 3 Teilnehmern: Die Plazierungen in der 1. und 3. Etappe waren richtig und die entsprechenden Fokalkarten bleiben zur besseren Übersicht auf der Wettkarte liegen.

- **Die Siegpunkte** werden ermittelt: Ein Spieler erhält für jede richtige Plazierung einen Punkt sowie für jeden Mitspieler, der in dieser Etappe die gleiche Plazierung hätte erreichen wollen, einen weiteren Punkt, denn das Erreichen dieses Platzes war entsprechend schwerer.

- stets offen vor sich ablegen

Wettkarten aufdecken und mit tatsächlicher Plazierung vergleichen



Siegpunkte ermitteln:
für jede richtige Plazierung 1 Punkt plus 1 Punkt für jeden Mitspieler, der dasselbe wollte



SPIELER A:

Wette: **4.** **3.** **2.**
 Ergebnis: **3.** **2.** **3.**

SPIELER B:

Wette: **2.** **3.** **4.**
 Ergebnis: **2.** **3.** **1.**
 +C +A
 +D

SPIELER C:

Wette: **2.** **1.** **2.**
 Ergebnis: **1.** **1.** **2.**
 +A

SPIELER D:

Wette: **4.** **3.** **4.**
 Ergebnis: **4.** **4.** **4.**
 +A +B

Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt

BEISPIEL FÜR EIN SPIEL ZU VERT:

A hat keine richtige Platzierung = 0 Punkte

B erhält für
 plus Spieler C,
 Spieler A,
 Spieler D,
 gesamt: 5 Punkte

1. Etappe: 1 Punkt
 2. Etappe: 1 Punkt
 1. Etappe: 1 Punkt
 2. Etappe: 1 Punkt
 2. Etappe: 1 Punkt

C erhält für
 plus Spieler A,
 gesamt: 3 Punkte

2. Etappe: 1 Punkt
 3. Etappe: 1 Punkt
 3. Etappe: 1 Punkt

D erhält für
 plus Spieler A,
 Spieler B,
 gesamt: 4 Punkte

1. Etappe: 1 Punkt
 3. Etappe: 1 Punkt
 1. Etappe: 1 Punkt
 3. Etappe: 1 Punkt

Spieler B ist Sieger, dann folgen D, C und A.

■ **Es gewinnt**, wer schließlich die höchste Gesamtpunktzahl vorweisen kann.

DAS HAUPTSPIEL

Wer das gerade erklärte Grundspiel zwei-, dreimal gespielt hat, ist nun „fit“ für das eigentliche Rennen. Hier tritt das Glückselement nicht mehr so stark auf und Bluff und Taktik kommen mehr zum Tragen. Es wird nun zusätzlich mit den Aktionskarten gespielt.

4 Aktionskarten
 pro Spieler

■ **Zu Beginn** erhält jeder Spieler neben den 4 Streckenkarten auch 4 Aktionskarten. Die restlichen Aktionskarten werden ebenfalls als verdeckter Aufnahmestapel neben dem Spielplan bereitgelegt.

■ **Die Aktionskarten** werden nach denselben Regeln wie die Streckenkarten ausgespielt:


Ebenfalls vor dem Würfeln eine Karte spielen, wenn gewünscht

– Ebenfalls eine Karte vor dem Würfeln, wenn gewünscht. Ob im selben Zug auch eine Streckenkarte gespielt wird oder nicht, ob sie vorher oder hinterher gelegt wird, ist ohne Belang.

– Es kann auch hiervon eine Karte auf einen Ablagestapel gespielt werden.

– Nach dem Ausspielen wird wieder eine Karte nachgezogen, so daß man also auch von den Aktionskarten immer 4 auf der Hand hat.




Karten mit  nur für sich selbst



– „**Lege eine beliebige Streckenkarte um**“: Spielt ein Spieler eine solche Aktionskarte aus, kann er eine Streckenkarte, die bereits auf dem Spielplan liegt und von keiner Figur besetzt ist, auf einen beliebigen anderen freien Abschnitt umlegen.

– „**Die gerade gespielte Karte verfällt wirkungslos**“: Diese Karte kann von einem Spieler sofort, wenn ihm selbst von einem Mitspieler eine Aktionskarte vorgelegt wird und er diese nicht akzeptieren möchte, eingesetzt werden: beide Karten werden dann umgehend auf den Ablagestapel gelegt. Man kann mit dieser Karte aber nicht gegen ausgespielte Streckenkarten oder gegen Aktionskarten, die ein Mitspieler einem Dritten vorlegt, vorgehen. Obwohl eine solche Karte immer außer der Reihe ausgespielt wird, darf ein Spieler sie erst am Ende seines Zuges durch Nachziehen ergänzen.

Karten mit  nur gegen andere

Anweisungen müssen ausgeführt werden

Eine Aktionskarte pro Spieler

■ **Aktionskarten mit Punkt ** können nur für sich selbst eingesetzt werden:

– „**Du machst einen zusätzlichen Zug**“ bedeutet, daß der betroffene Spieler zweimal hintereinander an der Reihe ist, also zunächst einmal Karten spielt (wenn gewünscht), dann würfelt und schließlich noch einmal Karten spielt und würfelt. Erst am Ende darf er dann seine Strecken- und Aktionskarten wieder auf je 4 ergänzen.

– „**Du setzt aus**“ heißt, daß der betroffene Spieler für diesen Zug komplett aussetzt, also weder Karten spielen noch würfeln darf.

– Die Bedeutung aller anderen Aktionskarten erklärt sich von selbst und muß an dieser Stelle nicht näher erläutert werden.

■ **Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht**, werden die abgelegten Aktionskarten gut gemischt und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt. Entsprechendes gilt auch für die Streckenkarten; hier können auch alle Karten, die hinter den Spielfiguren auf dem Spielplan liegen, abgeräumt und untergemischt werden.

■ **Ansonsten gelten alle für das Grundspiel genannten Regeln unverändert weiter.**

■ **Sieger ist ebenfalls derjenige, der am Schluß die meisten Gesamtpunkte vorweisen kann.**

