

CRAZY RACE

*Das tierisch verrückte Würfelrennspiel
für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren*

Autor: Alessandro Zucchini · Illustration: Michael Menzel
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: Stefan Brück

Spielidee

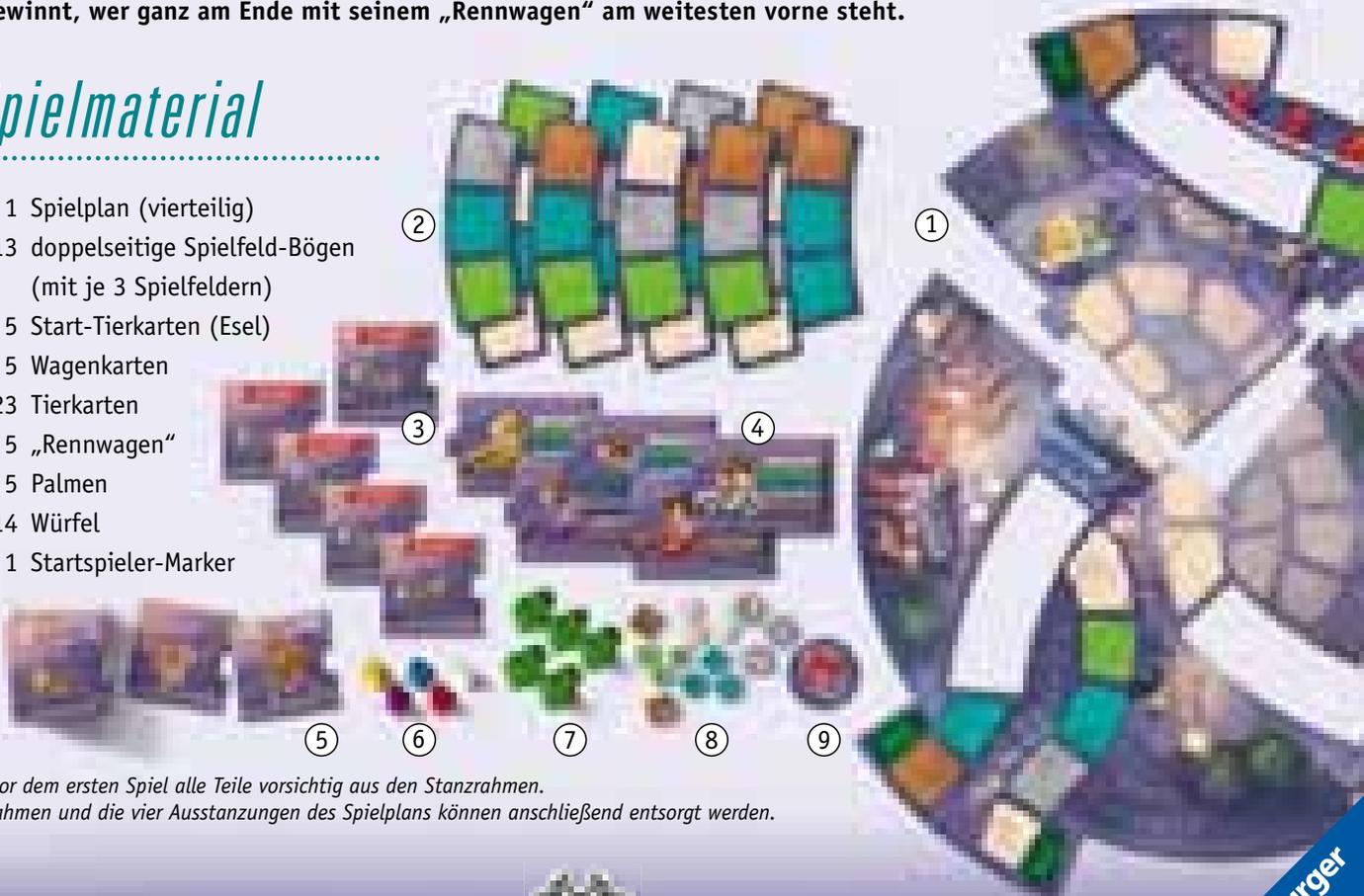
Nachts im Zoo: Die Grillen zirpen, alle Tiere ruhen ... von wegen! Leo Löwe und seine tierischen Kumpane haben sich die Wagen der Zoowärter geschnappt und veranstalten nun das verrückteste Rennen der Tierwelt! Da treten kleine Erdmännchen gegen schnelle Geparden an und clevere Schimpansen gegen behäbige Elefanten. Erst ganz am Ende wird sich zeigen, wer den Sieg einfahren konnte!

Würfelwurf für Würfelwurf gilt es, das richtige Maß zu finden: Mit hohem Risiko viele Schritte voranzuschieben, aber immer mit der Gefahr zu scheitern? Oder doch lieber langsam, aber sicher vorankommen? Es erwarten euch überraschende Wendungen, spannende Entscheidungen und viel Schadenfreude, Runde für Runde, Spiel für Spiel!

Es gewinnt, wer ganz am Ende mit seinem „Rennwagen“ am weitesten vorne steht.

Spielmaterial

- ① 1 Spielplan (vierteilig)
- ② 13 doppelseitige Spielfeld-Bögen
(mit je 3 Spielfeldern)
- ③ 5 Start-Tierkarten (Esel)
- ④ 5 Wagenkarten
- ⑤ 23 Tierkarten
- ⑥ 5 „Rennwagen“
- ⑦ 5 Palmen
- ⑧ 14 Würfel
- ⑨ 1 Startspieler-Marker



Löst vor dem ersten Spiel alle Teile vorsichtig aus den Stanzrahmen.
Die Rahmen und die vier Ausstanzungen des Spielplans können anschließend entsorgt werden.

Spielvorbereitung

- Setzt den **Spielplan** aus den vier Teilen passend zusammen und legt ihn in die Tischmitte.
- Legt vier der **13 Bögen**, gerade so wie sie kommen, in die vier Aussparungen des Spielplans. Legt die anderen neun Bögen außen um den Spielplan herum. Es ist egal, welche Seite der Bögen oben liegt. Nun habt ihr einen zufälligen Rennparcours aufgebaut, *der bei eurer nächsten Partie sicher wieder ganz anders aussehen wird.*
- Stellt die **fünf Palmen** auf die entsprechend markierten fünf Felder des Spielplans. Die Palmen markieren jeweils das Ende einer Etappe. Die fünfte Palme steht neben der Ziellinie und markiert das Ende des Rennens.
- Legt alle **14 Würfel** in der Spielplanmitte bereit.
- Schnappt euch den hölzernen „**Rennwagen**“ und die passende **Wagenkarte** eurer Wunschfarbe.
- Mischt verdeckt alle **fünf Eselkarten**, auch bei weniger als fünf Spielern. Jeder von euch erhält eine zufällige dieser fünf Karten und koppelt sie an seine Wagenkarte an.

Stellt nun euren Rennwagen auf das Spielfeld neben dem Startfeld, das auf eurer Eselkarte angegeben ist.

Hast du z.B. den 8er-Esel, stell deinen Rennwagen neben das Startfeld 2.



Seid ihr weniger als fünf Spieler, legt die nicht verteilten Rennwagen, Esel- und Wagenkarten zurück in die Schachtel.



- Mischt die **23 Tierkarten** und platziert sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan. Deckt so viele Karten davon auf, wie ihr Spieler seid, und legt sie offen neben der ersten Palme ab. *Das sind die verrückten Viecher, die eure Rennwagen in der zweiten Etappe ziehen werden ...*
- Der Spieler, dessen Rennwagen am weitesten vorne steht, erhält den **Startspieler-Marker**. *Platz da! Das Rennen kann beginnen ...*



Spielverlauf

Das Spiel geht über fünf Etappen. Jede Etappe wiederum besteht aus mehreren Würfelrunden. Am Ende der Etappen gibt es für alle eine neue Tierkarte, aber dazu später mehr ...

Los geht's! Die erste Etappe kann beginnen ...

Bevor's mit Karacho durch den Zoo gehen kann, noch ein paar Worte zu der Rennstrecke, den Würfeln und den Zugtieren: Die Strecke zeigt fünf unterschiedliche Feldarten, dargestellt durch verschiedene Farben. Für jede Art gibt es Würfel derselben Farbe. Die Würfel haben unterschiedliche Augenzahlen, die ihr auch noch mal schön aufgelistet auf eurer Wagenkarte sehen könnt, inklusive des Durchschnittswertes jedes Würfels.



So zeigen die beigefarbenen Würfel die kleinsten Augenzahlen (nämlich nur 0, 1 und 2) und haben einen Durchschnittswert von nur 1, die braunen Würfel hingegen gehen hoch bis zur 6, mit einem Durchschnittswert von 3, **was sie leider zu recht unberechenbaren Würfeln macht!**

Der Startspieler beginnt, danach geht es *im Uhrzeigersinn* reihum weiter, bis die Etappe endet.

Wenn du an der Reihe bist, bestimmst du zunächst, wie weit du in deinem Zug kommen möchtest: Für jedes Feld vor deinem Rennwagen, das du befahren möchtest, musst du einen gleichfarbigen Würfel aus der Spielplanmitte nehmen. Dann wirfst du alle ausgewählten Würfel *auf einmal*.

Vor dem Nehmen der Würfel solltest du aber unbedingt auch die Eigenschaften deines Zugtieres beachten, vor allem die Höhe seines „Limits“:

Dieser Wert ist dein aktuelles **Limit**, das du möglichst nie mit einem Würfelwurf übertreffen solltest.



Hier steht (nicht immer) eine besondere **Fähigkeit** deines Tieres. Die Esel haben noch keine solche Fähigkeit.

Dieser **Bonus** gibt an, wie viele Spielfelder du am Ende mit deinem Rennwagen noch **zusätzlich** fahren darfst.

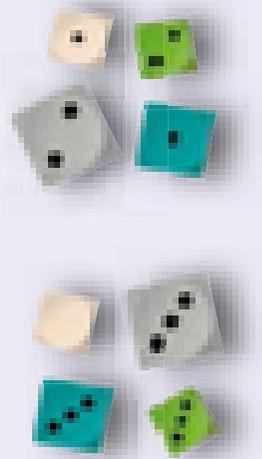
Ein Beispiel erklärt am besten, wie das funktioniert:

Nehmen wir einmal an, du bist der blaue Spieler (mit einem 7er-Limit) und willst die nächsten vier Felder befahren. Dann musst du einen beigefarbenen, einen grünen, einen grauen und schließlich noch einen türkisfarbenen Würfel aus der Spielplanmitte nehmen und diese dann *alle auf einmal* werfen, in der Hoffnung, dass die gewürfelte Augensumme dein Limit von 7 nicht übertrifft. **Kleiner Tipp am Rande: Da der Durchschnittswert dieser vier Würfel genau bei 7 liegt (1 + 1,5 + 2,5 + 2), bist du weder zu mutig noch zu feige, es könnte also klappen! Viel Glück jedenfalls ...**



Nach dem Würfeln kann Folgendes eintreten:

- Die Augensumme der vier Würfel ist **kleiner oder gleich** deinem Limit. Sagen wir mal, du hast eine Summe von 6 gewürfelt. **Geschafft!** Jetzt darfst du deinen Rennwagen um genau die *vier* Felder vorwärts bewegen, für die du gewürfelt hast. **Aufgepasst!** Du fährst also nicht sechs Felder (wie die gewürfelte Augenzahl vermuten lassen könnte), sondern nur vier, denn du hast ja nur vier Würfel benutzt, je einen für die vier Felder vor deinem Rennwagen!
Kapiert? Ist ja eigentlich auch ganz einfach ...
- Die Augensumme der vier Würfel ist **höher** als dein Limit, du hast also z.B. eine Summe von 9 gewürfelt. **In dem Fall hast du's leider verpatzt!** Zum Trost darfst du deinen Wagen um *ein Feld* vorrücken (im Beispiel also auf das beigefarbene Feld), völlig unabhängig davon, wie viele Würfel du gewürfelt und um wie viel du dein Limit überschritten hast.



Lege anschließend alle benutzten Würfel wieder zurück in die Planmitte, so dass sie auch der reihum nächste Spieler gut erreichen kann.

Ach, zwei Kleinigkeiten noch:

Solltet ihr mal in das wirklich seltene Vergnügen kommen, mehr Würfel einer Farbe auswählen zu wollen als vorhanden sind, also z. B. einen vierten beigefarbenen, dann nehmt in dem Fall hierfür einen Würfel der nächst höheren Farbe (hier einen grünen). Solltet ihr (*so verrückt sein und*) einen dritten braunen Würfel benutzen wollen, nehmt in dem Fall einen grauen.

Zweite Kleinigkeit:

Beim Ziehen beachtet ihr die anderen Rennwagen nicht (außer euer Zugtier ist der Büffel; siehe Seite 6). Solltet ihr auf einem besetzten Feld landen, setzt euren Rennwagen auf diesem Feld immer ganz nach vorne.

Jetzt ist aber mal Schluss – mit der Etappe!

Auf diese Weise würfelt ihr reihum so lange, bis wenigstens einer von euch an der nächsten Palme vorbeigerast ist. Er zieht dabei wie sonst auch so weit, wie ihn seine Würfel eben bringen. Das Feld, auf dem die Palme steht, wird dabei natürlich nicht mitgezählt.

Wichtig! Die laufende Runde wird immer zu *Ende* gespielt, so dass jeder von euch gleich oft mit Würfeln an der Reihe war. **Das erkennt ihr übrigens auch am Startspieler-Marker, denn dort endet immer die laufende Runde.**

Neue Tiere braucht der Löwe!

Neben der besagten Palme liegen ja schon offene Tierkarten aus, für jeden von euch eine. Als Erster darf sich nun der, *der am weitesten hinten steht*, ein neues Tier aussuchen. Er koppelt seinen Esel (*der hat bis hierhin wirklich genug gerackert!*) von seinem Wagen ab und legt die Karte verdeckt vor sich ab (wichtig für die Bonusfelder am Spielende!). Dann nimmt er sich das neue Tier seiner Wahl und koppelt es an.

Hinweis für ganz Raffinierte: *Nein, ihr dürft nicht das Tier einfach nur nehmen und umdrehen und euren armen Esel noch eine weitere Etappe weiterrackern lassen, sondern jedes neue Tier muss immer das alte ersetzen und angekoppelt werden!*

Danach macht der *vorletzte* Spieler das gleiche usw., bis schließlich der führende Spieler das letzte Tier nimmt und ankoppelt. Zudem erhält der Führende auch noch den Startspieler-Marker, d.h. er beginnt die nächste Etappe. Nach ihm geht es dann wieder *im Uhrzeigersinn* weiter.

Jetzt legt ihr noch vom verdeckten Stapel bei der nächsten Palme ein neues Tier pro Spieler offen aus, **damit ihr bereits jetzt schon schauen könnt, was euch dort erwartet!**

Bitte hierbei die Sonderregeln fürs Spiel zu zweit beachten (siehe Seite 6).



Jetzt ist aber mal Schluss – mit dem Rennen!

Alle weiteren Etappen spielt ihr auf dieselbe Weise, bis auf die allerletzte, da könnt ihr aufs Aufdecken neuer Tiere verzichten, denn die braucht ihr nach dem Zieleinlauf nicht mehr ...

Sobald auch die allerletzte Runde zu Ende gespielt wurde (*in der also wenigstens einer von euch (mit tierischem Gebrüll?) die Ziellinie passiert hat*), ist das Rennen noch nicht ganz zu Ende, sondern es wird noch einmal richtig spannend: Jeder nimmt seine fünf Tierkarten und zieht seinen Wagen noch um alle darauf angegebenen Bonuswerte (unten rechts) voran.

Tipp: Wenn ihr das nicht alle auf einmal, sondern reihum nacheinander macht und jeder immer nur eine seiner restlichen Karten nutzt, wisst ihr bis zur allerletzten ausgespielten Karte noch nicht genau, wer tatsächlich gewonnen hat. **Vorsicht, Hochspannung!**

Sollten übrigens ganz am Ende, nachdem jeder seine fünf Tierkarten genutzt hat, mehrere Wagen führen, gewinnt von diesen Spielern jener mit der Eselkarte, die den höchsten Limitwert zeigt.

Die Tierkarten

Die Tierkarten sind zwar weitgehend selbsterklärend, hier aber doch noch einige zusätzliche Erläuterungen und Beispiele. Grundsätzlich gilt für alle Tiere, dass deren Fähigkeit nur *einmal pro Runde* benutzt werden kann.

Wer also z.B. das Krokodil hat und beliebige braune Würfel neu würfeln darf, darf nach seinem Wurf einmal nur einen oder auch beide braunen Würfel (gleichzeitig!) neu würfeln, falls er sie benutzt hat. Und in der nächsten Runde dann erneut, wenn gewünscht und benötigt ...



Hast du die **Giraffe**, hast du nur dann das höhere Limit von 10, wenn dein Rennwagen auf der letzten Position steht, wenn du an der Reihe bist. Steht zu diesem Zeitpunkt aber wenigstens ein anderer Rennwagen hinter deinem, ist dein Limit nur 7.



Hast du das **Känguru**, musst du dich zu Beginn deines Zuges für keine Zugweite entscheiden, sondern du würfelst erst den ersten Würfel, dann, je nach Ergebnis, den zweiten usw.

Im Beispiel auf Seite 3 würdest du also zunächst einen beigefarbenen Würfel werfen, erst danach einen grünen, dann einen grauen usw. – also immer wieder deren Augenzahl abwartend, um dich erst danach zu entscheiden, weiterzuwürfeln oder aufzuhören. Solltest du hierdurch dein Limit irgendwann übertreffen, hast du's natürlich genauso verpatzt wie sonst auch!
Selbst schuld ...



Hast du den **Albatros, Seeadler, Flugsaurier, ...** (*auch wir wissen nicht so genau, welches Tier da an der Leine zerrt ...*), zählt für dich jeder geworfene Würfel

mit einer Augenzahl von maximal 2.

Hast du z.B. 3 - 4 - 5 - 0 - 1 gewürfelt, warst du nicht nur recht mutig, sondern auch ein Glückskind, denn die anzurechnende Augensumme ist 7 (2 - 2 - 2 - 0 - 1) – gerade noch dein Limit eingehalten!

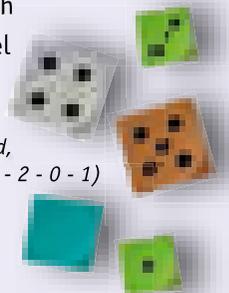
Ähnliches gilt übrigens auch für den **Schimpansen**.



Hast du die **Hyäne**, rückst du zusätzlich zu deinem normalen Zug deinen Rennwagen jedes Mal (also außer der Reihe!) um ein Feld vor, wenn deine Mitspieler einen Fehlwurf haben.

Du darfst dabei gerne hämisch wie eine Hyäne lachen, das freut dann deine Mitspieler bestimmt noch mehr ...

Fährt dein Wagen dadurch an einer Palme vorbei, wird die laufende Runde wie sonst auch zu Ende gespielt.





Hast du den **Büffel**, ignorierst du alle Felder vor deinem Wagen, die von anderen Wagen besetzt sind, d.h. du überspringst sie einfach, ohne einen Würfel dafür zu benutzen. Solltest du

einen Fehlwurf haben, rückst du wie sonst auch auf das nächste Feld vor, unabhängig davon, ob es besetzt ist oder nicht.

Kommen wir wieder auf unserer beliebtes Beispiel von Seite 3 zurück. Wärs du der blaue Spieler, würdest du nun also nur einen grünen, einen grauen und noch mal einen grünen Würfel benötigen, um fünf Felder weiter zu kommen. Sollte dein Wurf aber dein 7er-Limit über-treffen, rückst du nur auf das beigefarbene Feld vor (dort dann vor den roten Wagen).



Hast du die drei **Erdmännchen**, hast du für diese Etappe kein Limit, sondern würfelst pro Runde alle drei beigefarbenen Würfel und rückst deinen Rennwagen um die gewürfelte

Augensumme vorwärts. Solltest du dreimal 0 würfeln, rückst du natürlich auch nicht vor. Dies gilt aber *nicht* als Fehlwurf, d.h. du darfst dann auch nicht um ein Feld vorrücken (*und auch die hämische Hyäne geht in dem Fall leer aus*).



Hast du die fünf **Chamäleons**, hast du für diese Etappe kein Limit, sondern würfelst einen Würfel pro Farbe und rückst

deinen Rennwagen dann um die einzelne höchste Augenzahl vorwärts.

Solltest du also z. B. 1 - 3 - 0 - 4 - 4 gewürfelt haben, rückst du um 4 Felder vor.



Solltest du (*soviel Pech haben und*) fünf Nullen würfeln, rückst du natürlich auch nicht vor. Dies gilt aber *nicht* als Fehlwurf, d.h. du darfst dann auch nicht um ein Feld vorrücken (*und auch die hämische Hyäne geht in dem Fall leer aus*).



Hast du das **Nilpferd** und stehst zu *Beginn* deines Zuges auf einem braunen Spielfeld, rückst du sofort zwei Felder vor. Dann machst du wie sonst auch deinen Zug.



Dasselbe gilt für den **Steinbock** bei grauen Spielfeldern.

Sonderregeln für 2 Spieler

Hier werden neue Tierkarten immer erst *nach* einem Etappenende aufgedeckt. Und zwar immer zwei Karten plus je eine weitere Karte für jeweils drei Spielfelder, die der Letzte hinter dem Ersten steht (= +1 Karte bei 1–3 Feldern dahinter, +2 Karten bei 4–6 Feldern, +3 Karten bei 7–9 Feldern usw.). Aus diesen zwei oder mehr Karten sucht der Letzte dann eine für sich *und eine* für seinen Gegner aus! Die restlichen aufgedeckten Tierkarten werden danach zur Seite gelegt.

Beispiele:

- 1) B steht auf dem gleichen Feld hinter A: B deckt 2 Karten auf, nimmt sich eine davon und A bekommt die andere.
- 2) B steht acht Felder hinter A: B deckt 2 + 3 = 5 Karten auf, nimmt sich eine davon und gibt dann A eine. Die restlichen 3 Karten werden abgelegt.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · 88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

