

### Crazy Race (Ravensburger) - KSR

Man spielt 5 Etappen zu je mehreren Würfelrunden.  
Jede Etappe endet mit einer Palme (daran kann man vorbeiziehen).

Es gibt 5 verschiedene Farben bei den Feldern der Rennstrecke.  
Jedes Feld benötigt 1 Würfel in genau seiner Farbe.  
Die Würfel haben unterschiedliche Augenzahlen (auch Leerseiten).  
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, beginnend mit jeweiligem Startspieler.

Ablauf eines Zuges:

- ◆ Überlege, wie weit Du in Deinem Zug kommen möchtest.  
Für jedes Feld Deiner geplanten Strecke vor Deinem Wagen nimmst Du 1 gleichfarbigen Würfel. Ist mal ein gewünschter Würfel nicht mehr da, nimmst Du 1 Würfel der nächsthöheren Farbe (nach beige also grün).  
*(Letzterer Fall kann eintreten, wenn Du besonders weit kommen willst).*  
  
Beachte die Sonderfunktion Deines Zugtiers. Es gibt Limite von 5 - 12 und bedingte Limite (z.B.: Giraffe, Erdmännchen, Chamäleons).  
Limit = max. erlaubte Augenzahl für einen erfolgreichen Spielzug.
- ◆ Du wirfst alle Würfel auf einmal.
  - ➔ Ist Augensumme  $\leq$  **Limit** Deines Zugtieres, ziehe Deinen Wagen über die **ausgesuchten Felder** voran, für die Du gewürfelt hast.  
*(Hattest Du z.B. 4 Felder geplant, ziehst Du diese 4 Felder voran.)*
  - ➔ Ist Augensumme  $>$  **Limit** Deines Zugtieres, bewegst Du Deinen Wagen nur um **1 Feld** voran.
- ◆ In der Regel zählt man besetzte Felder mit.  
Kommt man auf einem besetzten Feld an, wird der eigene Wagen einfach nach ganz vorn dort gesetzt.
- ◆ Lege alle Würfel zurück in die Tischmitte. Der nächste Spieler ist dran.  
Ihr würfelt solange immer reihum, bis das Etappenende (s.u.) eintritt.

#### Etappenende (Palme):

- ◆ Sobald jemand an der nächsten (bisher nicht passierten) Palme vorbeigerast ist, wird die laufende Runde normal zu Ende gespielt.  
Das Feld mit der Palme wird natürlich nie mitgezählt.
- ◆ Nun darf sich der Spieler, der am weitesten hinten liegt, ein neues Tier aus der offenen Auslage aussuchen. Er koppelt sein bisheriges Tier aus und legt es verdeckt vor sich ab. Das neue Tier wird eingekoppelt.  
Jeder weitere Spieler vom vorletzten bis zum ersten wählt ein Tier aus.
- ◆ Der führende Spieler erhält den Startspieler-Marker.
- ◆ Bei der nächsten Palme legt ihr schon jetzt je Spieler 1 neues Tier vom verdeckten Stapel nun offen aus (Sonderregel zu zweit beachten).  
Bei der letzten (5.) Palme werden keine Tiere mehr ausgelegt.

#### Spielende:

- ◆ Sobald mind. 1 Spieler die Ziellinie / 5. Palme passiert hat, ist die letzte Runde angebrochen. Sie wird normal zu Ende gespielt.
- ◆ Jeder Spieler nimmt danach seine 5 Tierkarten und zieht seinen Wagen um die Summe aller auf den Tierkarten angegebenen Bonuswerte voran.  
Patt: Der Beteiligte mit höherem Limit bei seiner Eselkarte gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner - 05.07.18

### Crazy Race (Ravensburger) - KSR

Man spielt 5 Etappen zu je mehreren Würfelrunden.  
Jede Etappe endet mit einer Palme (daran kann man vorbeiziehen).

Es gibt 5 verschiedene Farben bei den Feldern der Rennstrecke.  
Jedes Feld benötigt 1 Würfel in genau seiner Farbe.  
Die Würfel haben unterschiedliche Augenzahlen (auch Leerseiten).  
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, beginnend mit jeweiligem Startspieler.

Ablauf eines Zuges:

- ◆ Überlege, wie weit Du in Deinem Zug kommen möchtest.  
Für jedes Feld Deiner geplanten Strecke vor Deinem Wagen nimmst Du 1 gleichfarbigen Würfel. Ist mal ein gewünschter Würfel nicht mehr da, nimmst Du 1 Würfel der nächsthöheren Farbe (nach beige also grün).  
*(Letzterer Fall kann eintreten, wenn Du besonders weit kommen willst).*  
  
Beachte die Sonderfunktion Deines Zugtiers. Es gibt Limite von 5 - 12 und bedingte Limite (z.B.: Giraffe, Erdmännchen, Chamäleons).  
Limit = max. erlaubte Augenzahl für einen erfolgreichen Spielzug.
- ◆ Du wirfst alle Würfel auf einmal.
  - ➔ Ist Augensumme  $\leq$  **Limit** Deines Zugtieres, ziehe Deinen Wagen über die **ausgesuchten Felder** voran, für die Du gewürfelt hast.  
*(Hattest Du z.B. 4 Felder geplant, ziehst Du diese 4 Felder voran.)*
  - ➔ Ist Augensumme  $>$  **Limit** Deines Zugtieres, bewegst Du Deinen Wagen nur um **1 Feld** voran.
- ◆ In der Regel zählt man besetzte Felder mit.  
Kommt man auf einem besetzten Feld an, wird der eigene Wagen einfach nach ganz vorn dort gesetzt.
- ◆ Lege alle Würfel zurück in die Tischmitte. Der nächste Spieler ist dran.  
Ihr würfelt solange immer reihum, bis das Etappenende (s.u.) eintritt.

#### Etappenende (Palme):

- ◆ Sobald jemand an der nächsten (bisher nicht passierten) Palme vorbeigerast ist, wird die laufende Runde normal zu Ende gespielt.  
Das Feld mit der Palme wird natürlich nie mitgezählt.
- ◆ Nun darf sich der Spieler, der am weitesten hinten liegt, ein neues Tier aus der offenen Auslage aussuchen. Er koppelt sein bisheriges Tier aus und legt es verdeckt vor sich ab. Das neue Tier wird eingekoppelt.  
Jeder weitere Spieler vom vorletzten bis zum ersten wählt ein Tier aus.
- ◆ Der führende Spieler erhält den Startspieler-Marker.
- ◆ Bei der nächsten Palme legt ihr schon jetzt je Spieler 1 neues Tier vom verdeckten Stapel nun offen aus (Sonderregel zu zweit beachten).  
Bei der letzten (5.) Palme werden keine Tiere mehr ausgelegt.

#### Spielende:

- ◆ Sobald mind. 1 Spieler die Ziellinie / 5. Palme passiert hat, ist die letzte Runde angebrochen. Sie wird normal zu Ende gespielt.
- ◆ Jeder Spieler nimmt danach seine 5 Tierkarten und zieht seinen Wagen um die Summe aller auf den Tierkarten angegebenen Bonuswerte voran.  
Patt: Der Beteiligte mit höherem Limit bei seiner Eselkarte gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner - 05.07.18