

SPIELREGEL



CRASH BY CRASH

• Ein Spiel für 2 oder 4 Spieler • ab 8 Jahren • 30 – 40 Minuten •

SPIELMATERIAL

MARKER DER SPIELER

- 2x10 normale Autos
- 2x1 magnetisches Auto
- 2x4 Batterien
- 2x1 Punktemarker – beidseitig

SPIELPLAN

- 12 Teile in Blumenform
- 13 Teile in X-form
- 10 Glocken
- 1 Bahnwärter – Marker mit Bild des Bahnwärters

WEITERES

- Kurzspielregel
- Leiste ausgelöster Wertungen
- Punkteleiste
- 39 Karten, 3 von jeder Sorte (je nach Verwendung in verschiedenen Farben)



VORBEREITUNG UND SPIELANFANG

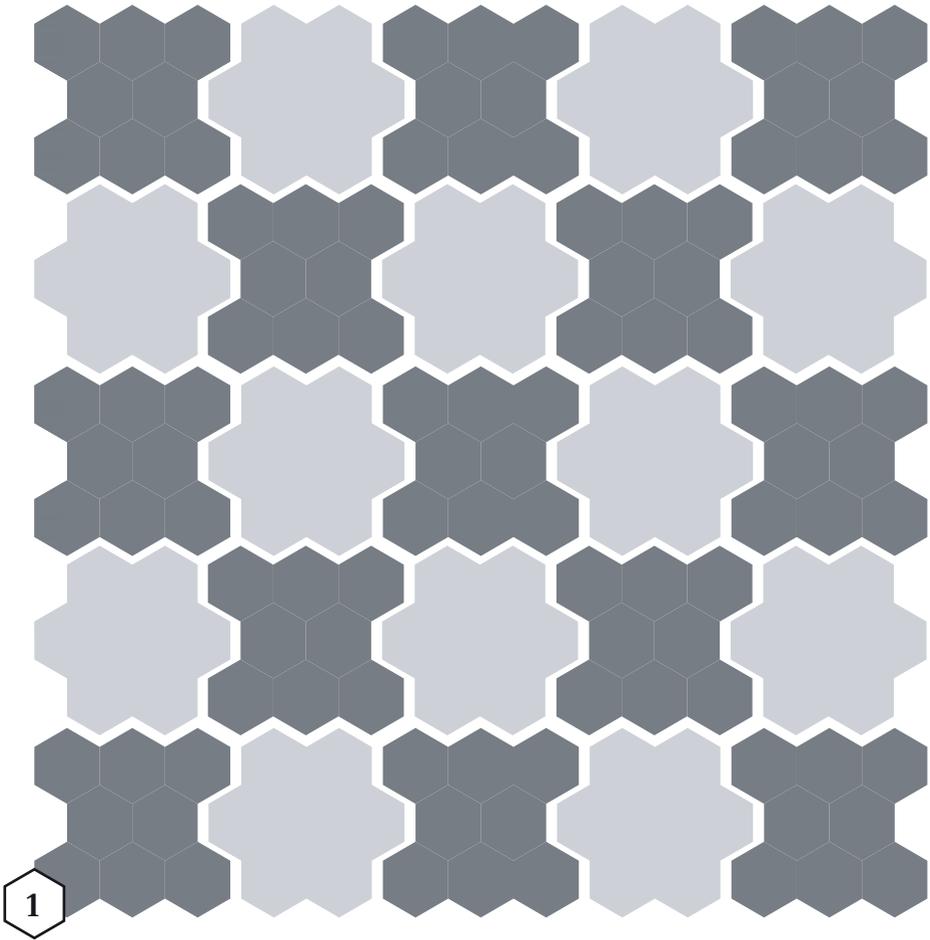
- Die Planteile werden gemischt und ein Spielplan zusammengestellt (Bild 1). Der Spielplan besteht aus 5 Reihen mit je 5 Teilen. Fangen sie die erste Reihe mit einem X – Teil, dann eine Blume, usw. Das zufällige Ziehen der Teile ergibt in jedem Spiele eine andere Anordnung der Höchstwerte
- Die Glocken werden auf die durch einen Stern gezeichneten Felder der Blumenteile gelegt.
- Der jüngere Spieler legt den Bahnwärter in die Mitte eines noch freien Blumenteils.
- Drei Karten liegen als offene Auslage aus, die restlichen sind der Nachziehstapel.
- Die Punkteleiste und die Leiste ausgelöster Wertungen werden neben dem Spielplan ausgelegt.

JEDER SPIELER BEKOMMT:

- 3 Karten auf die Hand
- seine Autos (10 normale, 1 magnetisches)
- 4 Batterien
- seinen Punktemarker

Sie werden im Spiel immer wieder verschoben, je nach dem, welche Aktionen die Spieler spielen. Die Punktemarker zeigen somit immer den aktuellen Punktestand an. Man darf nicht weniger als 0 Punkte haben. Eine Aktion, die den Spieler mehr Punkte kostet als er hat, kann er nicht durchführen.

Wer zuletzt beim Autodrom war, beginnt. Die Autos werden auf beliebige freie Felder des Spielplans gelegt. Dabei gilt, dass keine 2 Autos auf



demselben Planteil (Blume oder X) sein dürfen.
 Die Spieler setzen abwechselnd insgesamt 4 Autos
 auf den Plan. Man setzt sie auf beliebige freie
 Felder, und nur ein Auto pro Planteil.
 Danach bestimmen die Spieler den Positionswert
 ihrer Autos. Der Wert wird nach der Farbe des
 Feldes, auf dem das Auto steht, ermittelt:



**Das Spiel beginnt der Spieler mit niedrigerem
 Positionswert.** Der Wert dient nur dazu, den
 Startspieler zu bestimmen. Bei Gleichstand beginnt
 derjenige, der zuletzt Autodrom gefahren ist.

SPIELABLAUF UND ENDE DES SPIELS

Die Spieler sind abwechselnd am Zug und haben pro Zug zwei Aktionen. Es gibt insgesamt sieben

Wertungen, nach der siebenten Wertung endet das Spiel.

AKTIONEN DER SPIELER

Der Spieler kann in seinem Zug 2 Aktionen machen.

Es gibt 4 Arten von Aktionen:

- Auto legen,
- Karte spielen,
- Absprache mit dem Bahnwärter,
- Kartenaustausch.

AKTION: AUTO LEGEN

Der Spieler nimmt aus seinem Vorrat ein Auto und legt es auf ein freies Feld so, dass es auf mindestens ein anderes (egal wessen) einwirkt. Die normalen Autos wirken durch Anstoßen und bewegen angestoßene Autos von sich weg. Die magnetischen Autos wirken mit Anziehungskraft und bewegen Autos zu sich.

Autos, die durch Fremdeinwirkung vom Plan oder in ein im Spielverlauf entstehendes Loch verdrängt wurden, bekommt man zurück und darf

Der Spieler kann dieselbe Aktion zweimal machen, die Reihenfolge der Aktionen bestimmt der Spieler.

Das Spiel endet unmittelbar nach der siebenten Wertung. Wurden vorher alle Autos eines Spielers vom Plan verdrängt, endet das Spiel mit dem letzten verdrängten Auto. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

sie erneut verwenden.

Wer ein gegnerisches Auto verdrängt, bekommt fürs Verdrängen sofort 2 Punkte auf der Punkteleiste.

Autos, die auf ein Feld mit einer Glocke gestoßen oder gezogen werden, lösen eine Wertung aus.

Achtung: Das Wiederholen der Aktion „Auto legen“ in einem Zug kostet den Spieler 4 Punkte, die sofort auf der Punkteleiste abgezogen werden.

LEGEN EINES NORMALEN AUTOS

Ein normales Auto muss direkt neben ein schon vorhandenes Auto gelegt werden. Ausnahmen von dieser Regel sind das magnetische Auto (siehe weiter unten – Magnetisches Auto) und die Karte Erlaubte Expansion (Siehe Kartenübersicht). Das eben gelegte Auto stößt an ein benachbartes Auto mit einer Kraft, die das angestoßene Auto um 1 Feld weiterbewegt. Stößt das Auto eine Reihe von Autos an, wird die Kraft auf das letzte Auto übertragen. Falls es mehrere benachbarte Autos gibt, darf der Spieler am Zug wählen, welches weggestoßen wird. Der Bahnwärter ist

ein stationäres Hindernis. Jeder Aufprall in den Bahnwärter wird voll absorbiert, er und das Auto bewegen sich nicht.

Beim Legen eines Autos darf der Spieler eine oder zwei Batterien verwenden, um die Kraft des Anstoßes zu vergrößern. Die erhöhte Kraft bewirkt, dass sich das angestoßene Auto um 2 oder 3 Felder bewegt (1 Feld mehr pro verwendete Batterie). Die Kraft darf nicht in mehrere Richtungen aufgeteilt werden. Würde ein Auto um mehrere Felder weggestoßen und stößt dabei nach 1 oder 2 an ein weiteres Auto, wird dieses angestoßene Auto um die verbleibende Zahl der

Felder weitergerückt – es wird der Anstoß weitergeleitet (Bild 3). Das Legen eines Autos mit Batterie/n ist eine Aktion. Die verwendeten Batterien werden aus dem Spiel gelegt. Wenn ein Spieler nicht mehr genügend Batterien hat, kann er die erhöhte Anstoßkraft nicht produzieren. Die Regeln für das Legen eines Autos können durch Spielen einer blauen Karte modifiziert werden (siehe „Karte spielen“). Es ist nicht erlaubt, zusammen mit der blauen Karte auch noch eine oder zwei Batterien zu spielen.

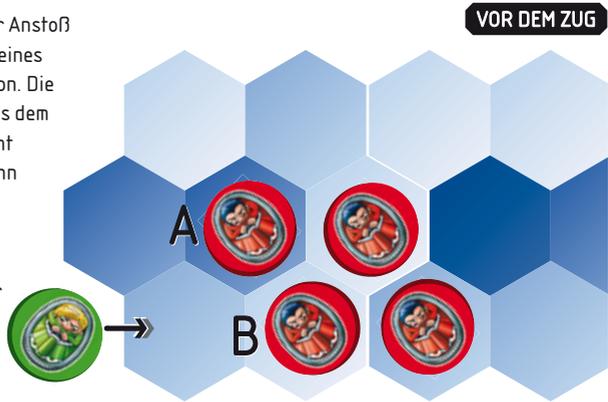
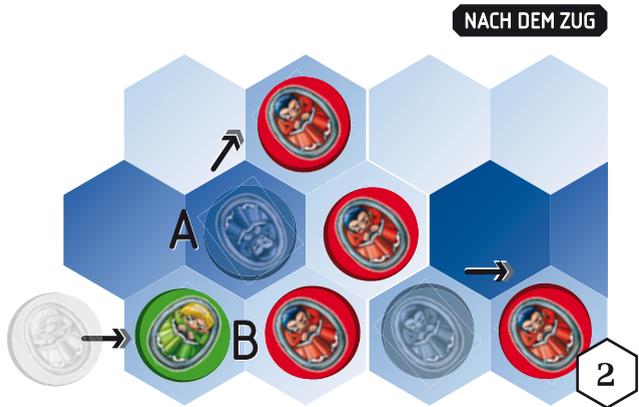


BILD 2

Wenn das grüne Auto auf die angegebene Position gelegt wird, kann der grüne Spieler in Richtung A oder B an ein Auto stoßen. Er wählt die Richtung B. Es wird immer nur das letzte Auto einer Reihe um die betreffende Anzahl an Feldern (1-3) weggestoßen.



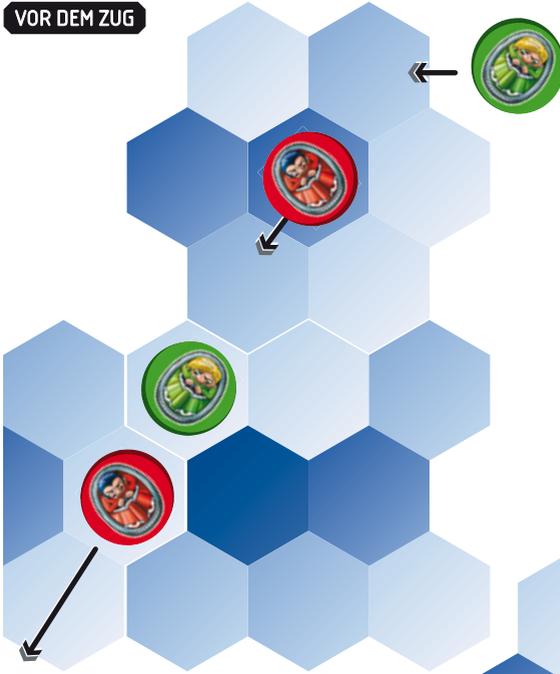
LEGEN EINES MAGNETISCHEN AUTOS

Das magnetische Auto stößt nicht weg, sondern es zieht Autos an. Wird ein magnetisches Auto gelegt, muss es nicht zu einem anderen benachbart sein. Es muss jedoch wenigstens ein Auto anziehen. Das magnetische Auto zieht Autos von den markierten 6 Feldern zu sich (Bild 5), falls ihnen kein Auto oder der Bahnwärter im Wege stehen (Bild 4).

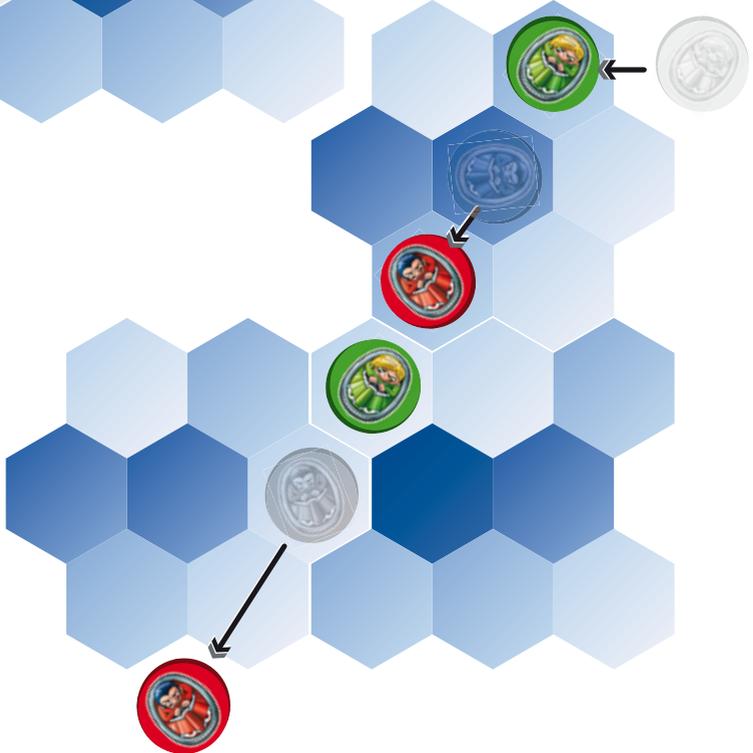
Ein magnetisches Auto bleibt bis zum Spielende magnetisch. Das heißt, dass nach jeder Aktion seine magnetische Kraft erneut kontrolliert werden muss und die angezogenen Autos bewegt

werden. Falls ein Auto von zwei magnetischen Autos, egal in welcher Richtung, angezogen wird, wird ihre Anziehungskraft auf dieses Auto annulliert. Das magnetische Auto hat keinen Einfluss auf den Bahnwärter und die Glocken. Beim Anstoß verhält sich das magnetische Auto wie ein gewöhnliches Auto, das heißt es wird genau wie ein gewöhnliches Auto weggestoßen und bei der Wertung mitgezählt. Bei entstandenen Löchern kann das magnetische Auto nicht Autos von einer anderen Seite des Lochs anziehen.

VOR DEM ZUG



NACH DEM ZUG



3

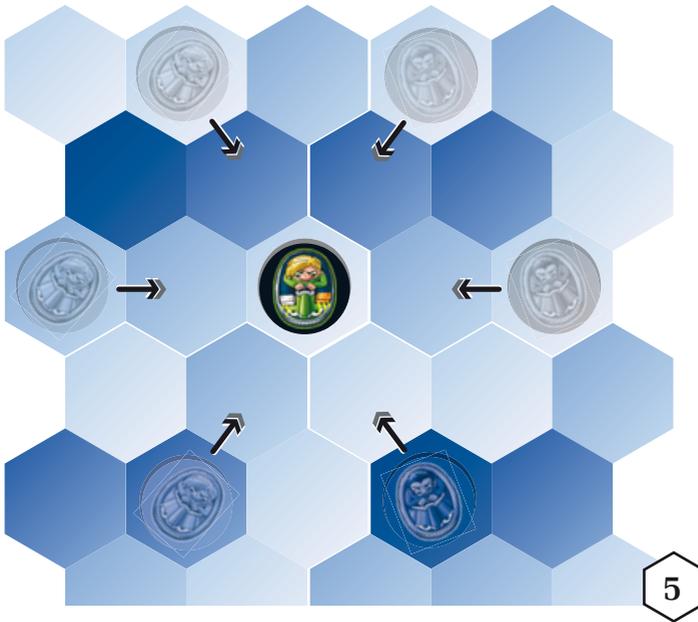
VOR DEM ZUG



NACH DEM ZUG



4



AKTION: KARTE SPIELEN

Das Spielen einer Karte ist eine selbstständige Aktion. Manche Karten sind jedoch an andere Aktionen gebunden.

- **Blaue Karten werden als erste Aktion im Zug eines Spielers gespielt.** Als zweite Aktion muss „Auto legen“ gespielt werden. Nur auf genau dieses Auto bezieht sich der Effekt der Karte.
- **Gelbe Karten werden als erste Aktion im Zug eines Spielers gespielt.** Die zweite Aktion des Spielers muss eine Wertung auslösen, auf die sich der Effekt der Karte bezieht.
- **Graue Karten sind an nichts gebunden.** Der Effekt einer grauen Karte tritt sofort nach ihrem Ausspielen ein.

Die gespielte Karte legt der Spieler offen auf den Ablagestapel. Für jede gespielte Karte zieht der

Spieler am Ende seines Zuges eine Karte nach (erst nach der zweiten Aktion).

Nachziehen von Karten am Ende des Zuges: Der Spieler kann jede Karte entweder aus der Auslage oder „blind“ vom Nachziehstapel nehmen. Am Ende seines Zuges hat er somit immer 3 Karten in der Hand. Hat der Spieler zwei Karten während seines Zuges gespielt, zieht er auch zwei Karten nach. Nimmt er sich die erste Karte von der Auslage, so wird diese wieder augenblicklich auf 3 Karten aufgefüllt. Nach dem Zug eines Spielers wird die Auslage immer wenn nötig auf 3 Karten aufgefüllt.

Die gespielten Karten haben keinen Einfluss auf weitere Züge der Spieler (Ausnahme „Ausgeladene Batterie“ siehe Kartenübersicht).

AKTION: ABRACHE MIT DEM BAHNWÄRTER

Der Spieler bewegt den Bahnwärter um 2 oder 4 Felder und schiebt dabei alle Autos, die im

Weg stehen, vor sich her. Für die Bewegung um 4 Felder bezahlt der Spieler 2 Punkte. Die Bewegung um 2 Felder ist umsonst.

Während seiner Bewegung darf der Bahnwärter beliebig abbiegen und in seinem Zug kein Feld zweimal betreten. Falls auf dem Feld, wohin der Bahnwärter gezogen wird, ein Auto steht, wird dieses um 1 Feld in Richtung der Bewegung des Bahnwärters verschoben. So kann auch eine ganze Reihe von Autos verschoben werden, oder ein oder mehrere Autos vom Spielplan verdrängt werden. Auch in diesem Fall bekommt der Spieler für jedes verdrängte gegnerische Auto 2 Punkte. Der Bahnwärter darf in ein Loch (entstanden bei

AKTION: KARTENAUSTAUSCH

Der Spieler legt 2 Karten auf den Ablagestapel (ihre Wirkung wird nicht ausgeführt) und zieht 2 Karten: Entweder von der Auslage oder vom

der Wertung, siehe weiter unten) hineinziehen. Aber nur innerhalb der Grenzen des ursprünglichen Spielplans. Ein Loch zählt für den Bahnwärter nur ein Feld. Mit seinem nächsten Schritt kann er ein beliebiges Feld am Rande des Lochs betreten.

Der Bahnwärter darf auf ein Feld mit Glocke ziehen. Die Glocke bleibt auf dem Spielplan und der Bahnwärter wird darauf gesetzt. Diese Glocke hat nicht geläutet, es ist auch nicht möglich sie zu läuten und so eine Wertung auszulösen.

Nachziehstapel oder je eine von beiden. Während dieser Aktion werden keine Karten in die Auslage nachgelegt. Die Auslage wird erst nach Ende dieser Aktion wieder auf 3 Karten aufgefüllt.

WERTUNG

Wenn ein Auto in die Glocke fährt, kommt es zur Wertung – die Glocke wurde geläutet. Das heißt, dass ein Auto aufgrund eines Autos, eines Karteneffekts oder des Bahnwärters auf das Glockenfeld kommt.

Bei einer Wertung ermittelt jeder Spieler den Positionswert aller seiner Autos. Der Punktemarker wird dementsprechend verschoben. Der Wert wird nach der Farbe des Feldes unter dem Auto ermittelt.

Die Wertung kann durch vorheriges Spielen einer gelben Karte modifiziert werden (siehe Aktion „Karte spielen“).

Das Planteil, auf dem die geläutete Glocke lag, wird zurück in die Schachtel gelegt. Autos, die darauf standen, bekommen die Spieler zurück. In diesem Falle bekommt der Spieler keine Punkte für jedes entfernte gegnerische Auto. Falls auf dem Planteil auch der Bahnwärter stand, so bleibt er in dem entstandenen Loch stehen. Die geläutete Glocke kommt auf das erste freie Feld

der Leiste ausgelöster Wertungen. Das Spiel endet nach der siebenten ausgelösten Wertung oder durch Verdrängen aller Autos eines Spielers. Die erste Wertung darf frühestens im dritten Zug des nicht beginnenden Spielers erfolgen. In einem Zug darf nur eine Wertung ausgelöst werden! Die Wertung kann einen Zug des Spielers in die erste Aktion, Wertung und dann die zweite Aktion teilen.



KARTENÜBERSICHT

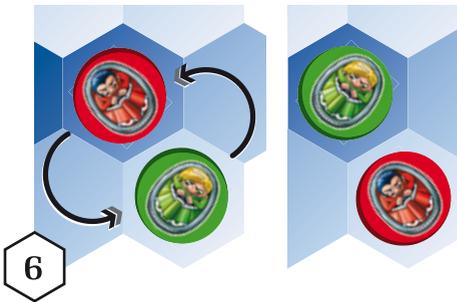
GRAUE KARTEN

GLOCKENFLUKTUATION

Nimm eine Glocke vom Spielplan und lege sie auf ein anderes freies Feld des Spielplans. Die Glocke muss dabei auf ein Blumenteil ohne Glocke gelegt werden. Die Glocke darf auch auf ein anderes Feld desselben Spielplanteils, von dem sie genommen wurde, gelegt werden.

LAMBADA

Vertausche die Positionen zweier nebeneinander stehender Autos. Die Farbe der Autos spielt keine Rolle (Bild 6).



FREIE FAHRKARTE

Verschiebe ein beliebiges Auto auf ein benachbartes freies Feld.

SABOTEUR

Entferne ein Auto des Gegners vom Spielplan.

Punkte fürs Verdrängen bekommst du nicht.

FLIEGENDER HOLLÄNDER

Nimm den Bahnwärter und versetze ihn auf ein beliebiges Feld ohne Auto und ohne Glocke.

AUSGELADENE BATTERIE

Nimm eine Batterie des Gegners aus dem Spiel. Der Gegner darf in seinem nächsten Zug überhaupt keine Batterie verwenden auch wenn er noch eine hätte.

GELBE KARTEN (WERTUNG)

Diese Karten werden vor einer Wertung gespielt. Der Effekt der Karten ist nur bei der einen Wertung gültig, die in demselben Zug wie die Karte gespielt wird. Die Karte kann nur der Spieler am Zug spielen und es ist nicht erlaubt, die Karte zu spielen und keine Wertung auslösen.

HERZLOSE GLOCKE

Bei der Wertung wird das Planteil mit der Glocke nicht entfernt. Die Glocke kommt auf die Leiste ausgelöster Wertungen, es wird gewertet, das Planteil und auch die darauf befindlichen Autos bleiben jedoch liegen.



FARBANOMALIE

Bei der Wertung haben Felder neu definierte Werte.

BLAUE KARTEN (AKTION „AUTO LEGEN“)

Diese Karten werden vor der Aktion „Auto legen“ gespielt. Die Karte spielt der Spieler am Zug aus. Blaue Karten dürfen nicht in Kombination mit einem durch Batterie verstärkten Auto gespielt werden.

DOPPELTER TREFFER

Ein neu gelegtes Auto wirkt in zwei Richtungen.

Die Richtungen wählt der Spieler am Zug.

RAKETENANTRIEB

Das angestoßene Auto bewegt sich gerade aus bis es in ein anderes Auto, den Bahnwärter oder eine Glocke stößt, oder vom Spielplan fällt.

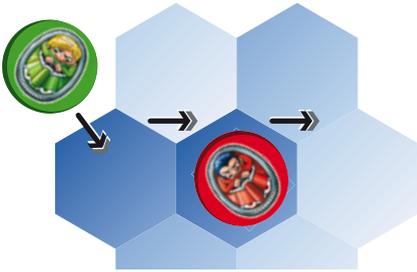
- Stößt es an den Bahnwärter ist seine Bewegung beendet.
- Stößt es an ein anderes Auto, so wird dieses mit der einfachen Kraft um 1 Feld weggestoßen. Das Anstoßen verläuft nach den Regeln der Aktion „Auto legen“.
- Steht dem sich bewegendem Auto eine Glocke im Weg, wird es auf die Glocke bewegt und läutet. Es erfolgt eine Wertung.
- Fällt das sich bewegende Auto vom Spielplan,

bekommt es der Eigentümer zurück. Ist es ein Auto des Gegners, so bekommt der Spieler die üblichen 2 Punkte.

TANDEM

Beim Anstoß werden die zwei letzten Autos einer Reihe bewegt (Bild 8). Falls das Auto nur auf ein anderes prallt, bewegt sich auch das gelegte Auto (Bild 7).

VOR DEM ZUG



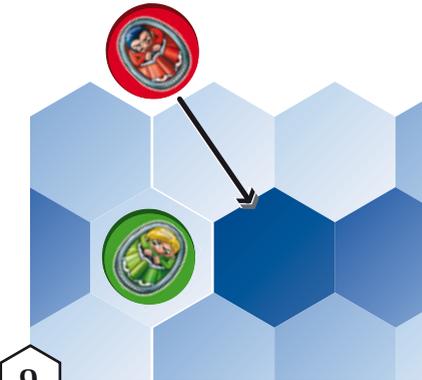
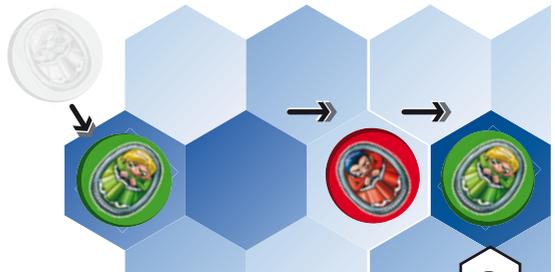
ERLAUBTE EXPANSION

Bei der Aktion „Auto legen“ ist die Regel von Anstoß- Anziehpflcht nicht gültig. Der Spieler darf somit sein Auto auf ein beliebiges freies Feld des Spielplans legen.

AKTION UND REAKTION

Zusätzlich zum angestoßenen Auto bewegt sich auch das aufprallende – aber in entgegengesetzter Richtung (Bild 9).

NACH DEM ZUG



“In der Stadt wird ein Jahrmarkt abgehalten.

Es gibt viele Attraktionen, doch das Autodrom (Autoscooter) namens Crash by Crash ist die Beste davon. Nur die Mutigsten trauen sich, unter den Augen des grimmigen grantigen Bahnwärters zu fahren. Die Spieler überwachen alle Autos ihrer Clique. Der Bahnwärter lässt sie nach und nach in die Bahn, und man soll Autos der anderen Clique von der Bahn stoßen und die eigenen gut platzieren“.

Der grimmige Bahnwärter ist bestechlich, er bewegt sich über die Bahn und versucht das Autodrom in Gang zu halten. Beide Cliquen versuchen, bei ihm gut angeschrieben zu sein und sich Vorteile zu schaffen.

Die Stromleiter müssen immer wieder repariert werden, der Bahnwärter markiert beschädigte Stellen mit Glocken. Stößt ein Auto gegen eine Glocke, wird der ganze Sektor abgeriegelt und der Bahnwärter wertet die Position jedes Autos in der Bahn. Kein Auto darf unter Androhung des Bahnverweises diesen Sektor befahren, der Sektor wird geräumt. Für neuen Fahrspaß legt der Bahnwärter bei jeder Partie Crash by Crash die Bahn neu fest.

VIER SPIELER VARIANTE

Das Spiel ist auch zu viert spielbar. Zwei Spieler bilden ein Team. Die Spieler eines Teams dürfen nicht am Tisch nebeneinander sitzen. Sie spielen im Uhrzeigersinn. Das Spielmaterial der Spieler eines Teams ist bis auf die Karten gemeinsam. Jeder Spieler bekommt am Anfang drei Karten wie üblich. Es gibt keine offene Auslage für Karten zum Nachziehen. Die erste Wertung darf im sechsten Zug des Spiels erfolgen. Das Nachziehen wird wie folgt gehandhabt: Der Spieler zieht 2 Karten und eine legt er offen auf den Ablagestapel. Die zweite behält er. Es dürfen keine Informationen über Karten (gezogene oder auf der Hand) ausgetauscht werden. Es gewinnt das Team mit den meisten Punkten.



2 or 4

30 min

8+

Englisch **DAVID KOTIN (MIND SPORTS OLYMPIAD INTERNATIONAL GRANDMASTER)** ■ Deutsch **MONIKA DILLI DILLINGEROVÁ** ■ Illustration **YOURY** ■ Graphik **VLADIMÍR PIŠKULA** ■ Autoren **MONIKA DILLI DILLINGEROVÁ, IVAN EKL P DOSTÁL** ■ Produktion **EVA PLUSKALOVÁ, JAKUB TĚŠÍNSKÝ UND CBG TEAM**. Weiter danken wir Martina Bílková, Petr Holub, Kamil Jeřábek, Dagmar de Cassan, Jan Kuděla, Jiří Bauma und vielen anderen vom Brettspielklub Paluba, Brettspielklub Vrtule und den Mitarbeitern von Czech Board Games.