



Crash Test Bunnies

Ein turbulentes Rennspiel
für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Bahn frei, die Rennhasen sind los. Mit quietschenden Reifen geht es durch Bunnyville – mal links, mal rechts, mal geradeaus. Gar nicht so leicht, bei diesem Hasen... äh ... Affenzahn den Überblick zu behalten.

Wer hat die stärksten Nerven und kann die meisten Bunny-Coins einsammeln?

Das ist drin:

40 Rennkarten
- je 10 in 4 Farben

4 Power-Up-Karten

1 Bonus-Würfel

60 Bunny-Coins



mooses.

Darum geht's:

Ihr liefert euch mit euren Rennkarten ein heißes Wettrennen durch die Straßen von Bunnyville. Während des wilden Rennens spielt ihr alle gleichzeitig und versucht, eure Rennkarten möglichst schnell loszuwerden. Dabei müsst ihr **Hindernissen** ausweichen und **Bunny-Coins** einsammeln. Das Spiel läuft über **3 Etappen**, die jeweils mit einer **Aufwärmrunde** beginnen und dem **Replay** enden. Wer am Ende die meisten Bunny-Coins hat, gewinnt.

So macht ihr das Spiel startklar:

Vor dem allerersten Spiel löst ihr die Bunny-Coins aus der Stanztafel. Jeder Spieler nimmt sich **3 Bunny-Coins**. Die restlichen Bunny-Coins kommen als allgemeiner Vorrat in die Tischmitte. Stellt die **Schublade** daneben. Legt die **4 Power-Up-Karten** offen bereit und den **Bonus-Würfel** dazu. Jeder von euch schnappt sich die **10 Rennkarten einer Farbe**. Nehmt eure Karten so auf die Hand, dass ihr die **Autoseite** seht. Übrige Karten kommen aus dem Spiel.

Die Aufwärmrunde:

Der jüngste Spieler beginnt und legt die Power-Up-Karte „Startspieler“ vor sich. Dann legt er eine beliebige seiner **Rennkarten** mit der **Streckenseite nach oben** in die Schublade. Diese ist nun die erste Karte des **Rennstapels** und zeigt euch, wo ihr entlangfahren müsst.

Rennkarten:



Autoseite



Streckenseite

Das wilde Rennen geht los:

Ab jetzt spielt ihr **alle gleichzeitig!** Schaut euch die erste Karte des Rennstapels an. Entscheidet euch, wohin ihr fahren wollt: nach links, geradeaus oder nach rechts (in der Blickrichtung der Rennkarten). Sucht eine dazu passende Autoseite aus euren Rennkarten. Ihr habt 4 Möglichkeiten:



Ihr fahrt
nach links



Ihr fahrt
geradeaus



Ihr fahrt
nach rechts



oder Ihr setzt euren
Turbo* ein



* Mit dem Turbo könnt ihr euch später beim
Replay für eine der 3 Richtungen entscheiden.

Was liegt da auf der Rennstrecke – Hindernis oder Goodie?

► **Freie Strecke:** Du machst keinen Fehler, bekommst aber auch nichts.

► **Bunny-Coin:** Da ist ein Bunny-Coin zu sehen? Dann fahre in seine Richtung. Später bekommst du dafür einen Bunny-Coin aus dem allgemeinen Vorrat (*siehe Replay*).



► **Bonus-Würfel:** Da liegt ein Bonus-Würfel? Dann fahre in seine Richtung. Später kannst du dir einen Bonus erwürfeln (*siehe Replay / S. 5*).



► **Bananenschale:** Ist eine Bananenschale zu sehen? Dann setzt du jetzt besser nicht den Turbo ein. Warum? Geduld, auch das erfährst du im *Replay*.



► **Hindernisse:** Weiche immer den folgenden Hindernissen aus: Brezel-Mann, Neandertaler, Maus, Igel, Steine, Dinosaurier, Elefant, Gorilla, Oma, Pinguin und Absperrung. Rammst du sie? Dann kommt es später zum **Crash** (*siehe Replay*).



Hast du eine passende Autoseite?

Dann drehe sie um und wirf sie schnell so **auf den Rennstapel**, dass die **Streckenseite nach oben** zeigt. Schaut euch die aktuell oberste Karte des Rennstapels an und sucht erneut eine passende Autoseite. Das macht ihr so lange, bis einer von euch keine Rennkarte mehr auf der Hand hat.

Hinweis: Ihr müsst eure Rennkarten **immer einzeln ausspielen**. Ihr dürft nie mehrere Rennkarten auf einmal auf den Rennstapel werfen. Ihr habt fast gleichzeitig eine Rennkarte auf den Rennstapel geworfen? Dann bleiben sie in der gespielten Reihenfolge liegen. Und wenn hier eine Rennkarte einmal die Autoseite zeigt? Kein Problem, dreht sie einfach um.

Hast du deine letzte Rennkarte gespielt? Dann rufst du laut „STOP“.

Das Rennen ist sofort vorbei und niemand darf weitere Rennkarten ablegen! Als Schnellster bekommst du nach der **1. Etappe 1 Bunny-Coin** aus dem allgemeinen Vorrat. Nach der **2. Etappe** bekommt der Schnellste **2 Bunny-Coins** und nach der **3. Etappe** sogar **3 Bunny-Coins**. Nun beginnt das Replay.

Das Replay:

Nach dem wilden Rennen prüft ihr, ob ihr eure Karten richtig gespielt habt! Der Schnellste übernimmt das Replay: Nimm den kompletten Rennstapel aus der Schublade. Drehe ihn vorsichtig um, ohne die Reihenfolge zu verändern, und lege ihn auf den Tisch. Die oberste Karte des **Rennstapels** zeigt nun eine Autoseite. Decke die oberste Karte auf und lege sie rechts neben den Rennstapel. Dies ist die erste Karte des **Replay-Stapels**. Er zeigt euch, wo ihr entlangfahren müsst.

Überprüft gemeinsam, ob ihr richtig gefahren seid. Geht Rennkarte für Rennkarte der Reihe nach durch. Vergleicht dazu immer die oberste Autoseite des Rennstapels mit der obersten Rennkarte des Replay-Stapels. Die Richtung der Autoseite gibt an, wohin **dieser Spieler** fährt. Und die Streckenseite auf dem Replay-Stapel zeigt euch, was in dieser Richtung passiert:



Rennstapel



Replay-Stapel



Beispiel:

Rot ist hier geradeaus gefahren und darf den dort abgebildeten Bunny-Coin einsammeln.

- ▶ **Freie Fahrt:** Hier passiert nichts weiter. Wie langweilig!
- ▶ **Bunny-Coin:** Bing. Du hast einen Bunny-Coin eingesammelt. Schnapp dir einen aus dem allgemeinen Vorrat.
- ▶ **Bonus-Würfel:** Wirf den Bonus-Würfel einmal. Führe anschließend die Aktion (*siehe Power-Ups / S. 5*) sofort aus.
- ▶ **Hindernisse:** Crash Boom Bang. Du bist gegen ein Hindernis gefahren? Dann musst du 1 Bunny-Coin in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Hast du keinen mehr, passiert nichts weiter.
- ▶ **Turbo mit Bananenschale:** Siehst du auf der Rennstrecke eine Bananenschale? Und du hast trotzdem den Turbo eingesetzt? Dann musst du 1 Bunny-Coin in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Hast du keinen mehr, passiert nichts weiter.
- ▶ **Turbo ohne Bananenschale:** Freie Wahl! Entscheide dich jetzt, in welche Richtung dein Rennhase fährt.



Bonus-Würfel & Power-Ups:



A-B-S: Nimm dir die Power-Up-Karte „A-B-S“ und lege sie vor dich. Damit kannst du mit dem Turbo über eine Bananenschale fahren, ohne zu crashen! Du behältst diese Power-Up-Karte so lange, bis ein Mitspieler sie dir wegnimmt!



Kescher: Nimm dir die Power-Up-Karte „Kescher“ und lege sie vor dich. Crasht ein **Mitspieler**? Dann muss er dir seinen Bunny-Coin geben, statt ihn in den allgemeinen Vorrat zu legen. Danach legst du den „Kescher“ zurück in die Mitte!



Startspieler: Nimm dir die Power-Up-Karte „Startspieler“ und lege sie vor dich. Solange sie vor dir liegt, bist du der Startspieler der nächsten Etappe. Du behältst diese Power-Up-Karte, bis ein Mitspieler sie dir wegnimmt!



Fragezeichen: Das ist ein Joker. Du darfst dir eine dieser drei Power-Up-Karten nehmen und vor dich legen: **A-B-S, Kescher oder Startspieler.**



Rakete: Boom! Du würfelst die Rakete? Dann muss der Spieler mit den meisten Bunny-Coins 2 davon in den allgemeinen Vorrat legen. Bei Gleichstand müssen alle am Gleichstand beteiligten Spieler 2 Bunny-Coins abgeben. Die Rakete bleibt immer in der Tischmitte liegen und ihr könnt sie erneut würfeln.



Bunny-Coin: Du erhältst sofort 1 Bunny-Coin aus dem allgemeinen Vorrat.



Ihr habt die letzte Karte vom Rennstapel verglichen?

Dann ist das Replay beendet und die nächste Etappe beginnt. Jeder erhält seine Rennkarten zurück. Ihr müsst die Rennkarten wieder so halten, dass ihr die Autoseiten seht. Wer von euch die Power-Up-Karte „Startspieler“ vor sich liegen hat, startet die Aufwärmrunde der nächsten Etappe. Er legt eine beliebige seiner Rennkarten mit der Streckenseite nach oben in die Schublade. Und damit beginnt das wilde Rennen von vorne.

Ende des Spiels:

Nach 3 Etappen ist Schluss! Habt ihr das Replay der 3. Etappe beendet? Dann zählt jeder von euch seine Bunny-Coins zusammen. Wer die Power-Up-Karte „Startspieler“ besitzt, hat damit automatisch einen halben Bunny-Coin mehr. **Wer die meisten Bunny-Coins hat, gewinnt.** Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Für noch mehr Rennatmosphäre:

Als Schnellster darfst du das Replay gerne kommentieren. Stell dir einfach vor, es wäre eine Übertragung im Sportfernsehen:

„Tüt, tüt, tüüüüt und es geht los. Grün geht direkt in Führung und wir sehen geradeaus den Brezel-Mann. Links blitzt ein Bunny-Coin, aber Rot entscheidet sich dafür, lieber nach rechts zu fahren. Als Nächstes sehen wir Blau. Er weicht der Oma zwar geschickt aus, aber geradeaus ist leider kein Durchkommen. Kawoom! Blau, du bist leider gecrasht und verlierst 1 Bunny-Coin!“



Autor: Florian Nadler
Lizenz: www.whitecastle.at
Illustration: Monika Suska
Grafik / Gestaltung: Volker A. Maas
Redaktion: Daniel Gaca
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Anja Trentepohl

Der Autor und der moses. Verlag danken den Spieltestern in Bödefeld, Düsseldorf, Kempen, Stuttgart und Wien. Besonderer Dank geht an Johannes Krenner, White Castle Games und ihren Autorenstammtisch.

© 2019 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d · 47906 Kempen
CH: Dessauer · 8045 Zürich
www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 90338



Farb- und Inhalts-
änderungen vorbehalten.