

KURZANLEITUNG

Carreva®



Bei der Entwicklung von „Crazy Driver“ haben wir besonders darauf geachtet, dass ihr möglichst rasch in das Spiel findet. Diese Kurzanleitung dient vor allem dazu, euch einen ersten Überblick zum Spielablauf zu geben.

CRAZY DRIVER

SPIELVORBEREITUNGEN

„Crazy Driver“-App starten

Die kostenlose „Crazy Driver“-App muss auf einem Smartphone oder Tablet gestartet werden, um ein Spiel zu beginnen. Anschließend meldest du dich mit deinem „Rudy Games®“-Account an.

Spielerinformationen eingeben

Die Spieler wählen in der App nacheinander einen Rennwagen (= Spielerfarbe) sowie einen Charakter aus und geben den gewünschten Fahrernamen ein.

Spielmaterial bereitlegen

Die **Aktionskarten** werden gemischt und verdeckt für alle gut erreichbar als Stapel bereitgelegt. Auch der 6-seitige **Bewegungswürfel** und der 12-seitige **Fähigkeitenwürfel** werden bereitgelegt.

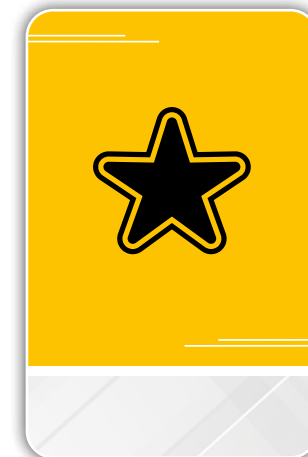
Jeder Spieler erhält das hier abgebildete Spielmaterial in seiner Spielerfarbe:



Bewegungswürfel



Fähigkeitenwürfel

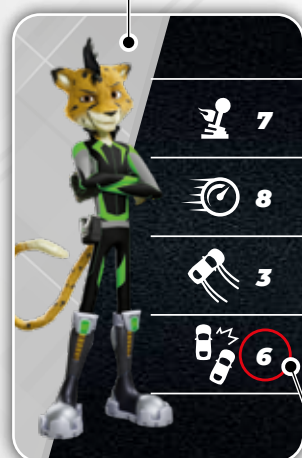


Aktionskarten

4 weiße Karosserie-Marker – diese werden nebeneinander im Karosserie-Bereich der Spielertafel platziert.

1 Spielertafel

1 Charakterkarte deines gewählten Charakters



1 Rennwagen

4 Fähigkeiten-Marker – diese werden entsprechend den Werten auf der Charakterkarte in den dafür vorgesehenen Fähigkeiten-Bereichen auf der Spielertafel platziert.

1 Schalthebel – dieser wird in der Gangposition „P“ auf der Spielertafel platziert.



Hinweis: Sobald das Spielmaterial bereitgelegt wurde, drehen alle Spieler ihre Charakterkarte auf die Seite mit dem Fahrerbonus nach oben.

01

?

Soforthilfe!

Auf vielen Spielelementen von „Crazy Driver“ ist ein „?“-Symbol mit einer Zahl aufgedruckt. Das bedeutet, dass es zu diesem Spielelement zusätzliche Informationen, Tutorials und Beispiele gibt. Um diese abzurufen, tippst du in der App auf das „?“-Symbol und gibst die entsprechende Zahl ein. Die App zeigt dir dann alle wichtigen Informationen dazu an.

Noch Fragen?

Bei weiteren Fragen kannst du dich gerne an unseren kostenlosen Support via WhatsApp wenden oder einfach online nachschlagen.

+43 664 830 4424

crazy-driver.com/hilfe

Scannen und Frage senden



Rennmodus auswählen

Wählt nun den Rennmodus, den ihr spielen wollt, in der App aus. Beim allerersten Spiel wählt die App automatisch den Modus „Training“ aus, dabei wird das Spiel Schritt für Schritt erklärt. Ihr könnt so ohne Lesen der Kurzanleitung sofort losspielen.

Rennstrecken auswählen

Abhängig vom Rennmodus könnt ihr nun eine oder mehrere Rennstrecken auswählen.

Rennstrecke aufbauen

Die App leitet euch nun Schritt für Schritt durch den Streckenaufbau. Dazu benötigt ihr in der Regel das rechts abgebildete Spielmaterial.

Sobald die Rennstrecke fertig aufgebaut wurde, platziert jeder Spieler seinen Rennwagen auf dem **Startfeld**.

Startspieler bestimmen

Bevor es losgeht, wird über die App der Startspieler bestimmt.



Rennstreckenteile
(Geraden, Kurven und Kreuzungen)



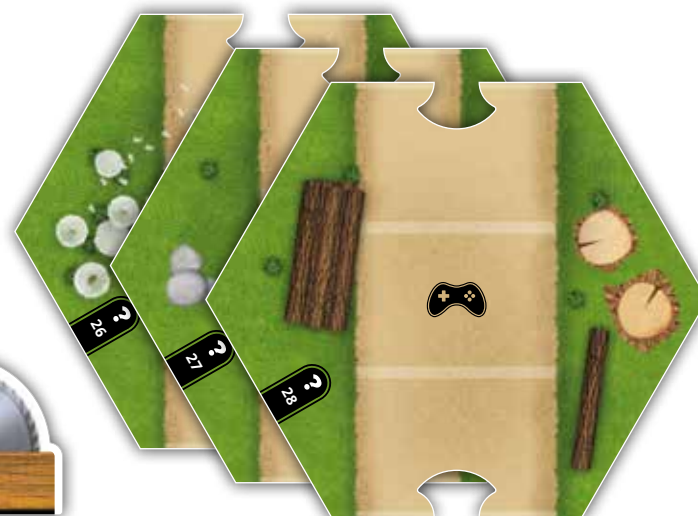
Rennstreckenteile
(Start und Ziel)



Kupplungen



Sonderfeld-Marker



Rennstreckenteile
(Sonderfelder)



Speed-Limit-Marker



Aktionsmarker



Checkpointmarker



Sprungchance



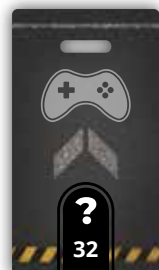
Speed-Limit-Marker



Aktionsmarker



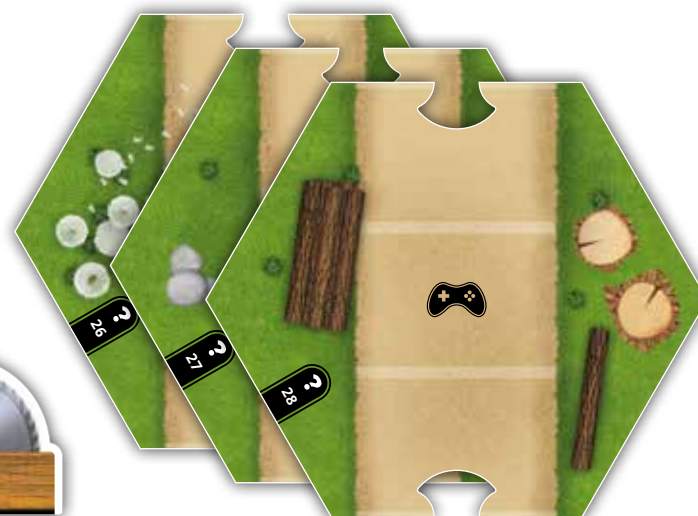
Checkpointmarker



Sprungchance



Sonderfeld-Marker



Rennstreckenteile
(Sonderfelder)

SPIELBLAUF

Ausgehend vom Startspieler führt jeder Spieler dem Uhrzeigersinn nach seinen Spielzug aus. Dieser besteht in der Regel aus folgenden Schritten:

1. Gang schalten
2. Bewegungswert ermitteln
3. Bewegung ausführen und auswerten

Zudem darf der Spieler in seinem Spielzug:

- Fähigkeit nutzen
- Aktionskarte spielen
- Fahrerbonus nutzen (Einmalig im Rennen!)

1. Gang schalten

Zu Beginn seines Spielzuges darf der Spieler den Schalthebel auf seiner Spielertafel um eine Position nach oben oder unten rücken. Der Spieler kann die Position des Schalthebels auch unverändert lassen.

Achtung: Legt der Spieler eine Fähigkeiten-Probe auf „Schalten“ erfolgreich ab (siehe „Fähigkeiten nutzen“ auf der letzten Seite), darf er den Schalthebel um eine zusätzliche Position verändern und zum Beispiel direkt von Gang 1 auf Gang 3 schalten.

2. Bewegungswert ermitteln

Der Spieler würfelt mit dem Bewegungswürfel, anschließend zählt er den Gang, in dem er sich aktuell befindet, zu seinem Würfelergebnis hinzu. Das ergibt seinen Bewegungswert für diesen Spielzug.

Beispiel: Befindet sich ein Spieler im 4. Gang und würfelt eine 1, ist sein Bewegungswert 5.

$$4 + 1 = \ggg 5$$


aktueller Gang Würfelergebnis Bewegungswert

Auf der Spielertafel sind neben dem Gang alle Bewegungswerte angeführt, die mit diesem Gang erreicht werden können. Im 4. Gang kann der Spieler einen Bewegungswert von 4-6 Feldern erreichen.




3. Bewegung ausführen und auswerten

Der Spieler fährt nun entsprechend seinem ermittelten Bewegungswert vorwärts. Es muss immer der gesamte Bewegungswert gefahren werden. Während der Spieler seine Bewegung ausführt, passiert er unterschiedliche Rennstreckenteile bzw. Felder. Diese müssen der Reihe nach abgehandelt werden.

 **5** **Beispiel für Bewegungsauswertung**
Spieler Rot hat einen Bewegungswert von 5. Er muss 5 Felder vorfahren. Dabei treten die Ereignisse A-D auf.


- (A) Speed-Limit 1. Kurve:** Das Speed-Limit wird nur gewertet, sobald der Spieler auf bzw. über das erste Feld dieses Rennstreckenteils fährt. Das Speed-Limit dieser Kurve beträgt 4. Spieler Rot hat einen Bewegungswert von 5 und liegt damit 1 über dem Speed-Limit. Er erleidet daher $5 - 4 = 1$ Schaden.
- (B) Drängen:** Spieler Rot fährt an Spieler Blau vorbei und könnte daher seine Fähigkeit „Drängen“ nutzen (siehe „Fähigkeiten nutzen“ auf der letzten Seite). Er entscheidet sich dagegen, um später die Fähigkeit „Driften“ zu nutzen.
- (C) Speed-Limit 2. Kurve:** Das Speed-Limit dieser Kurve beträgt 3. Spieler Rot hat einen Bewegungswert von 5. Er erleidet daher $5 - 3 = 2$ Schaden.
- (D) Driften:** Spieler Rot kommt auf einem kurvigen Rennstreckenteil zu stehen. Da er in diesem Spielzug noch nicht versucht hat, eine Fähigkeit zu nutzen, kann er nun versuchen, die Fähigkeit „Driften“ zu nutzen (siehe „Fähigkeiten nutzen“ auf der letzten Seite). In diesem Beispiel ist die Fähigkeiten-Probe erfolgreich, daher darf Spieler Rot ein zusätzliches Feld vorfahren.


Spieler Rot beginnt seinen Spielzug hier


 **Speed-Limit**
Das Speed-Limit wird **nur** gewertet, sobald der Spieler **auf bzw. über das erste Feld** dieses Rennstreckenteils fährt. Für jede Zahl, die der Bewegungswert des Spielers über dem Speed-Limit liegt, erleidet dieser einen Schaden.

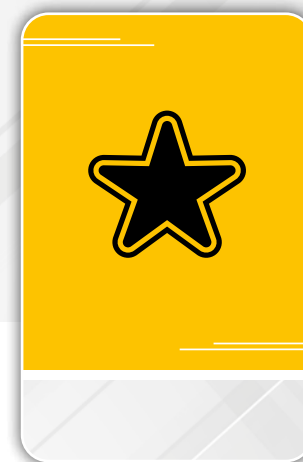
Achtung: Der Schaden wird dabei immer auf dem ersten Feld des Rennstreckenteils, also beim Einfahren, ermittelt!

Sonderfeld
Fährt ein Spieler auf bzw. über ein Feld mit einem „Game“-Symbol, muss er in der App auf seinen Charakter und dann auf das „Game“-Symbol tippen. Anschließend führt er die Anweisungen in der App aus.

 **Zielfeld**
Fährt ein Spieler über die Ziellinie, muss er in der App auf seinen Charakter und dann auf das „Ziel“-Symbol tippen. Anschließend führt er die Anweisungen in der App aus.

 **Aktionsmarker**
Fährt ein Spieler auf bzw. über ein Feld mit einem Aktionsmarker, muss er die oberste Aktionskarte vom Stapel ziehen und nimmt diese verdeckt auf die Hand.

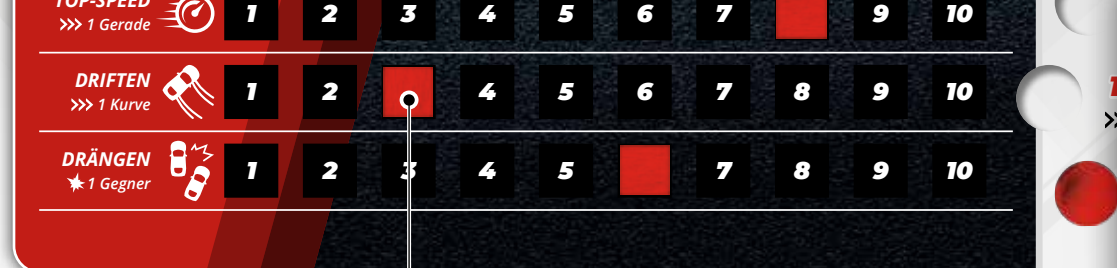
 **Checkpoint**
Fährt ein Spieler auf bzw. über ein Feld mit einem „Checkpoint“-Marker, muss er in der App auf seinen Charakter und dann auf das „Checkpoint“-Symbol tippen. Anschließend führt er die Anweisungen in der App aus.



Aktionskarten

Beispiel: Spieler Rot hat bei der Fähigkeit „Driften“ einen Wert von 3. Würfelt der Spieler:

- 1-3, ist die Probe erfolgreich
- 4-10, ist die Probe fehlgeschlagen
- ein Schadenssymbol, erleidet der Spieler einen Schaden



Fähigkeit nutzen

Der Spieler darf in seinem Spielzug **einmal** versuchen, eine seiner vier Fähigkeiten zu nutzen.



Schalten

Dadurch darf der Spieler beim „Gangschalten“ einen Gang überspringen, also seinen Schalthebel um eine zusätzliche Position verändern.

Achtung: Diese Fähigkeit muss vor dem Würfeln des Bewegungswürfels genutzt werden!



Top-Speed

Landet ein Spieler, nachdem er seine Bewegung ausgeführt hat, auf einem geraden Rennstreckenteil, kann er diese Fähigkeit nutzen, um ein zusätzliches Feld vorzufahren.



Driften

Landet ein Spieler, nachdem er seine Bewegung ausgeführt hat, auf einem kurvigen Rennstreckenteil, kann er diese Fähigkeit nutzen, um ein zusätzliches Feld vorzufahren.



Drängen

Fährt ein Spieler auf bzw. über ein Feld, auf dem bereits ein oder mehrere Gegenspieler stehen, kann er gegen einen dieser Gegenspieler diese Fähigkeit nutzen, um bei diesem einen Schaden zu verursachen.

Achtung: Bewegungsboni durch Fähigkeiten zählen nicht zum Bewegungswert und haben somit keine Auswirkung bei Speed-Limits!

Um eine Fähigkeit zu nutzen, würfelt der Spieler mit dem Fähigkeitenwürfel. Ist der Würfelwert:



Kleiner oder gleich dem entsprechenden Fähigkeitswert des Spielers, so ist die Probe erfolgreich. **Die Fähigkeit kann genutzt werden.**



Größer dem entsprechenden Fähigkeitswert des Spielers, so ist die Probe fehlgeschlagen. **Die Fähigkeit kann nicht genutzt werden.**



Ein Schadenssymbol, so erleidet der Spieler einen Schaden und entfernt dazu einen Karosserie-Marker aus seiner Spielertafel. **Die Fähigkeit kann nicht genutzt werden.**

Wichtig: Der Spieler muss vor dem Würfeln sagen, welche Fähigkeit er nutzen möchte!

Aktionskarte spielen

In seinem Spielzug darf der Spieler **eine** Aktionskarte von seiner Hand spielen. Dazu führt dieser die Anweisungen auf der Karte aus und legt diese anschließend neben dem Aktionskarten-Stapel ab.

Achtung: Bewegungsboni durch Aktionskarten zählen nicht zum Bewegungswert und haben somit keine Auswirkung bei Speed-Limits!

Hinweis: Manche Aktionskarten dürfen auch während des Spielzuges eines Gegenspielers oder nur in bestimmten Spielsituationen ausgespielt werden. Dies ist auf den Karten entsprechend vermerkt.

Fahrerbonus nutzen

Ein Spieler kann **ein einziges Mal im Rennen** den Fahrerbonus seines Charakters nutzen. Dazu folgt er den Anweisungen auf seiner Charakterkarte. Anschließend dreht der Spieler die Charakterkarte mit den Fähigkeitswerten nach oben.

Achtung: Bewegungsboni durch Fahrerbonus zählen nicht zum Bewegungswert und haben somit keine Auswirkung bei Speed-Limits!

Schaden erleiden

Erleidet ein Spieler einen Schaden, so entfernt er einen Karosserie-Marker von seiner Spielertafel. Kann der Spieler einen oder mehrere Schäden nicht mehr mit einem Karosserie-Marker bedienen, so fällt er auf dem Feld, auf dem der Schaden entstanden ist, von der Rennstrecke.



Von der Rennstrecke fallen

Fällt der Spieler von der Rennstrecke, führt er folgende Schritte aus:

1. Er setzt seinen Rennwagen neben die Fahrbahn
2. Er positioniert den Schalthebel in die Gangposition „P“ auf seiner Spielertafel

Achtung: Ein Spieler kann, während sein Rennwagen neben der Fahrbahn steht, keinen weiteren Schaden erleiden, muss aber an Mini-Spielen teilnehmen.

Anstatt seines nächsten Spielzuges führt der Spieler „Rennwagen reparieren“ aus.



Rennwagen reparieren

Dazu tippt der Spieler in der App auf seinen Charakter und dann auf das „Reparatur“-Symbol. Anschließend führt er die Anweisungen in der App anstelle seines Spielzuges aus. Danach platziert der Spieler seinen Rennwagen wieder auf dem Feld, von dem aus er von der Rennstrecke gefallen ist. In der darauffolgenden Runde führt der Spieler seinen Spielzug wieder normal aus.

Hinweis: Der Spieler darf auch während der Spielphase „Rennwagen reparieren“ eine Aktionskarte spielen.

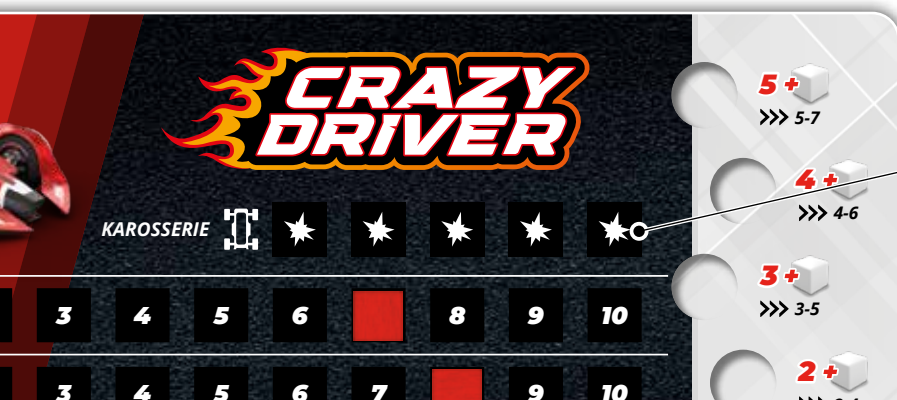
SPIELLENDE UNDSIEG



Ziel des Spieles ist es, mit seinem Rennwagen als Erstes die Ziellinie zu überqueren. Sobald ein Spieler die Ziellinie überquert, muss er in der App auf seinen Charakter und dann auf das „Ziel“-Symbol tippen. Anschließend führt er die Anweisungen in der App aus.



Achtung: Je nach Rennmodus ist es notwendig, die weiteren Plätze zu ermitteln, da die Spieler abhängig von ihrer Platzierung Punkte für die Gesamtwertung erhalten.



Entfernt ein Spieler den letzten Karosserie-Marker von seiner Spielertafel, fällt der Spieler von der Rennstrecke.