THE CRAZY RACE GAME

CRAZY



SPIELANLEITUNG

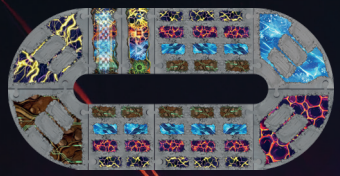
WILLKOMMEN BEI CRACEY – DEM KOMPLETT VERRÜCKTEN AUTORENNEN!
Vielen Dank, dass du dich für CRACEY entschieden hast. Dieses Spiel wurde gemeinsam mit meinem Sohn Eliah entwickelt – weil es einfach **keine Brettspiele gibt, in denen man seine eigenen Spielzeugautos einsetzen kann.** Genau auf dieser Idee baut CRACEY auf:

Schnapp dir vier Spielzeugautos im Massstab 1:64 für dich und deine Freunde!



STRECKENBAU – IMMER ANDERS. IMMER CRACEY!
Das CRACEY Spielbrett kann auf zwei verschiedene Weisen aufgebaut werden:

RUNDKURS
Beim Rundkurs entscheidet ihr, ob euch ein Durchgang reicht oder ob ihr mehrmals ums Spielbrett fahrt.



RENNSTRECKE
Beim Streckenaufbau sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Die Endteile dienen nur dem sauberen Abschluss.



Die Spielbrett-Teile so auslegen, dass **die Spur lückenlos und korrekt verläuft.** Die Spur darf während des Spiels nicht die Seite wechseln, egal welche Variante ihr wählt. Fahrt am besten nach dem Aufbau einmal komplett über das Spielbrett, um sicherzustellen, dass die Spur **durchgehend stimmt und die Teamfarbe nicht wechselt.**

HINWEIS:
Jedes Team hat eine **eigene Zone**. Unabhängig von der Spurgrösse zählt sie für **jedes Auto als ein Feld** – befindet ihr euch in einer Teamzone, fahrt ihr **jeweils auf das Betonfeld.**

SPIELVORBEREITUNG – MACHT EUCH BEREIT FÜR DAS GROSSE RENNEN!

Zu Beginn erhält jede Person die folgenden Spielmaterialien:

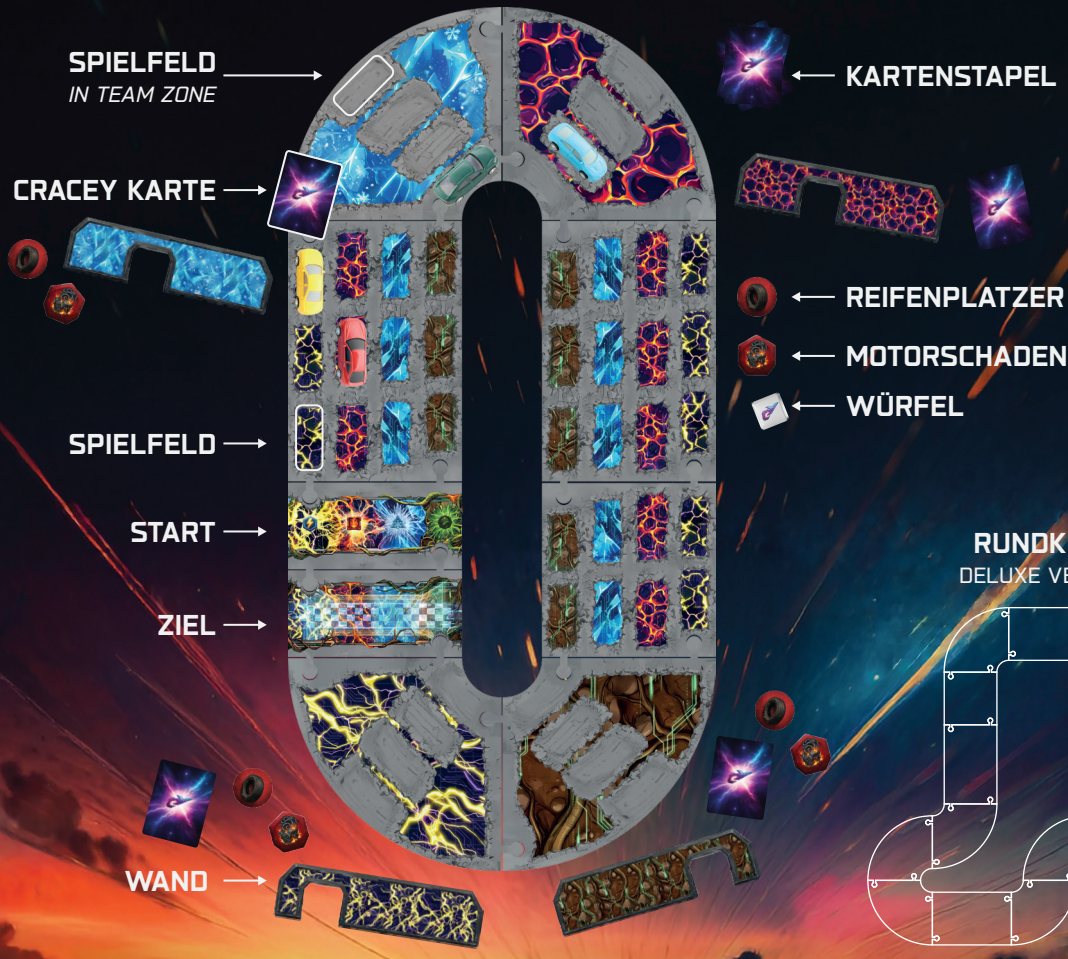


1 x CRACEY Karte, verdeckt vor sich

1 x Motorschaden Spielstein passend zum Team (beidseitig bedruckt)

1 x Reifenplatzer Spielstein passend zum Team (beidseitig bedruckt)

1 x Wand für die eigene Team Zone



RUNDKURS
DELUXE VERSION

LET'S GET CRACEY – SO WIRD GESPIELT

Jeder Spielzug beginnt mit dem Würfeln – erst würfeln, dann handeln! Das ist entscheidend. Ein Zug besteht aus zwei Phasen: **Würfeln und Aktionen** ausführen.

WÜRFELN

- Würfelst du **dein Team, rücke dein Auto 1 Feld vor**
- Würfelst du **ein anderes Team, rückt dieses Auto 1 Feld vor**
- Würfelst du **CRACEY, behalte, wechsle oder ziehe eine Karte**



AKTIONEN

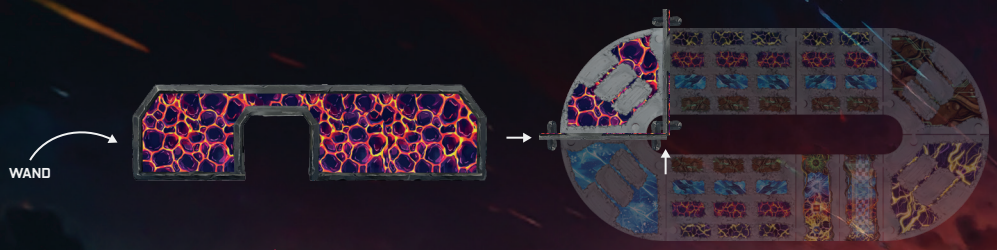
- CRACEY **Karten einsetzen** (z. B. Turbo aktivieren oder Autos ausbremsen)
- Eingesetzte **Spielsteine** (z. B. Motorschaden) **umdrehen oder zurücknehmen**
- Deine **Wand aufstellen** oder **zurücknehmen**

In deinem Spielzug darfst du **genau eine CRACEY Karte ausspielen** oder behalten. Würfelst du CRACEY, darfst du deine Karte wechseln: Lege sie verdeckt neben den Stapel und ziehe eine Karte – spiele diese sofort aus oder behalte sie. Gespielte Karten werden offen abgelegt.

ACHTUNG WAND – DEINE ZONE. DEINE REGELN.

Jede Person erhält **eine Wand und darf sie pro Spiel einmal*** für eine Runde am **Anfang oder Ende der eigenen Zone** aufstellen – auch **ohne entsprechende CRACEY Karte** (siehe nächste Seite). Autos können sie nicht passieren und müssen warten. Richtig eingesetzt, beeinflusst die Wand das Spiel entscheidend. Würfeln und Karten ausspielen bleiben erlaubt.

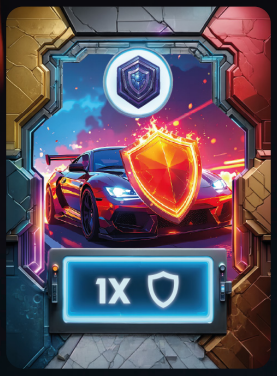
***** in der **Deluxe-Version zweimal möglich**, da es jeweils zwei Team Zonen gibt.



HINWEIS:
Die **Öffnung auf deine Fahrbahn ausrichten**, damit du jederzeit passieren kannst. Hat ein gegnerisches Auto eine **Portal Karte, so kann mit dieser die Wand durchquert werden**.

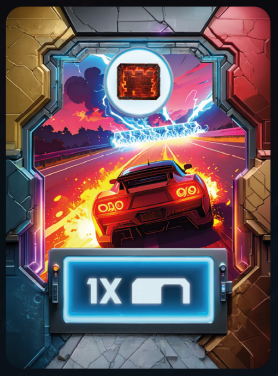
CRACEY KARTEN – **9** VERRÜCKTE FÄHIGKEITEN, FÜR MEHR CHAOS!

In einem CRACEY Rennen dürfen Fähigkeiten natürlich nicht fehlen! Hier seht ihr, was die einzelnen **36 CRACEY Karten** bewirken – und wie ihr sie im Spiel gezielt einsetzt.





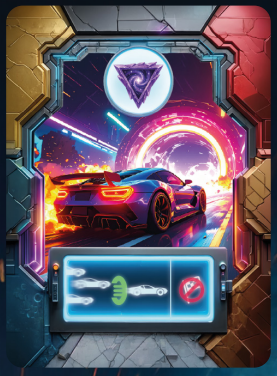
SCHILD (5X)
Blockiere **1 gegnerischen Angriff** wie Motorschaden, Reifenplatzer, Ölspur & Switch.





WAND (5X)
Platziere deine Wand **für eine Runde** völlig frei auf dem Spielfeld – auch ausserhalb deiner Zone.







PORTAL (3X)
Teleportiere dich an die Spitze des Rennens; auch durch Wände, aber **nicht ins Ziel**.





TURBO (6X)
Rücke 2 Felder vor! Darf **nicht** eingesetzt werden, wenn **Ziel** direkt erreicht wird.

HINWEIS:
Beachte dieses **Symbol auf deiner CRACEY Karte**. Es bedeutet, dass du **mit einer Turbo- und mit einer Portal-Karte nicht direkt ins Ziel fahren darfst**. Spiele die CRACEY Karte also rechtzeitig aus, da sie sonst wertlos wird.



CRACEY KARTEN – **9** VERRÜCKTE FÄHIGKEITEN, FÜR MEHR CHAOS!

Die folgenden Karten bringen eine **extra Portion Schadenfreude ins Spiel**. Je nach Alter und Frustrationstoleranz können **bestimmte Karten vorab aus dem Stapel entfernt** werden.



ÖLSPUR (5X)
Lege eine Ölspur und lasse ein gegnerisches Auto **2 Felder zurückrutschen**.



SWITCH (2X)
Tausche deine Position mit einem anderen Auto – die Spur bleibt dabei unverändert.

Zielgerade: Wer sich bereits auf den **letzten 3 Feldern** vor dem Ziel befindet, ist **geschützt**.



MOTORSCHADEN (3X)
Spielstein vor gegnerisches Auto setzen. Wer blockiert wird, **setzt 2 Runde aus**.





REIFENPLATZER (4X)
Spielstein vor gegnerisches Auto setzen. Wer blockiert wird, **setzt 1 Runde aus**.



HINWEIS:
Motorschaden- (2 Runden) & **Reifenplatzer-Karten** (1 Runde) erfordern den **zugehörigen Spielstein**. Solange dieser auf dem Spielbrett liegt, kann dem Auto **kein weiterer Schaden** zugefügt werden. Wer **aussetzt**, pausiert vollständig (**kein Würfeln, keine Aktionen**). Der Spielstein wird zur Übersicht pro Runde umgedreht. Die Runde endet bei der Person, die ihn platziert hat.

MAGNET – DIE FIESE & RISKANTE SONDERKARTE!

Ziehst du eine der **3 Magnetkarte**, wird es spannend: Du kannst sie **entweder ausspielen und 5 Felder zurückgehen** – oder versuchen, sie **heimlich zu wechseln**. Doch Vorsicht: Bis zum Zieleinlauf musst du die **Magnetkarte unbedingt loswerden**. Beim Erreichen des Ziels wird deine **letzte CRACEY Karte aufgedeckt**. Ist es die Magnetkarte, zählt dein Sieg nicht – **du wirst disqualifiziert!**

KARTE WECHSELN – BLUFF ODER PECH?

Würfelst du CRACEY, darfst du versuchen, eine Magnetkarte heimlich zu wechseln.
Aber Vorsicht: Mitspielende dürfen dich herausfordern, wenn sie vermuten, dass du eine Magnetkarte wechseln wolltest. Die Herausforderung muss unmittelbar erfolgen.

WURDEST DU HERAUSGEFORDERT?

Du hattest *eine* Magnetkarte!
- Du gehst **zusätzlich 1 Feld zurück** (**insgesamt 6**: 5 + 1).
- Die **herausfordernde Person** darf **3 Felder vorwärts**.

Du hattest *keine* Magnetkarte!
- Die **herausfordernde Person muss 3 Felder zurück**.



HINWEIS:
Erhältst du gleich zu Beginn eine **Magnetkarte**, **spiele sie direkt aus** – sie kann dich maximal bis zum Start zurückziehen, nicht darüber hinaus. Gleiches gilt, wenn eine Wand hinter dir steht: Spiele die Karte aus, denn die Wand stoppt dich.

Die **Magnetkarte hat das Potenzial, kleinere Mitspielende ordentlich zu frustrieren** – überlegt also gut, ob ihr sie in den Stapel mischt. Wer sie zieht, muss mit Nervenkitzel, Bluff und strategischem Risiko rechnen. Sie sorgt für überraschende Wendungen und ordentlich Spannung im Rennen. Ein besonderer **Dank geht an Bianca & PAEDi**, die uns diese fiese, riskante und herrlich gemeine Karte eingebrockt haben!

ARE YOU CRACEY? – DEIN RENNEN. DEIN TEAM!

Wählt euer Team und stellt die **Autos auf das Startfeld**. Die jüngste Person würfelt zuerst, dann geht es reihum. **Zur Erinnerung:** Jeder **Spielzug beginnt mit Würfeln** – erst würfeln, dann Aktionen ausführen! **Bringe dein Auto als Erstes ins Ziel**, aber sei vorsichtig: Das Rennen steckt voller Überraschungen, Gefahren und Hindernisse. Jetzt kennt ihr alle Regeln und seid bereit: Motoren an, Würfel raus und **LET'S GET CRACEY!**



SPIELVARIANTEN – CHAOS IN KLEINER RUNDE!

Ihr seid nicht zu viert? Kein Problem! CRACEY sorgt auch in kleineren Runden für jede Menge Chaos, Spass und Spannung. Ob zu dritt oder zu zweit – die Herausforderung bleibt knifflig und unterhaltsam.

2 PERSONEN

Jede Person steuert zwei Autos. Wer als Erstes beide Autos über die Ziellinie manövriert, gewinnt – Spannung ist dabei garantiert!

3 PERSONEN

Ein Auto bleibt übrig. Obwohl es keine Karten bekommt, zieht es jedes Mal weiter, wenn ihr dieses Team würfelt. Wer weiss – vielleicht reicht das bereits zum Sieg!

CRACEY IN LOVE – EIN PROJEKT, GEBOREN AUS LEIDENSCHAFT!

Hinter CRACEY steckt eine Geschichte voller Herzblut, die ich ohne grossartige Menschen niemals hätte schreiben können. Alles begann mit meinem **Sohn Eliah** – danke, dass du das Feuer entfacht und dieses Abenteuer mit deiner Inspiration überhaupt erst möglich gemacht hast. Meiner **Frau Ste** gebührt ein ganz besonderer Dank: Deine Unterstützung und deine Geduld waren mein Anker auf diesem Weg. Danke auch an **mi familia loca**, die mich mit ihrem Vertrauen durch jede Phase getragen hat.

Ohne euch **Tester*innen** gäbe es dieses Projekt schlichtweg nicht – **danke für eure Zeit**, eure Geduld und euer ganzes Herzblut! Und an **meinen besten Freund PAEDi** von ruckdruck.ch: **DU BIST EINFACH CRACEY!** Du hast aus einer verrückten Idee etwas absolut Echtes geschaffen und der Vision dein gesamtes Können geschenkt.

Zum Schluss gilt mein Dank dir persönlich. Danke, dass du Teil dieser CRACEY Reise bist!

Danke, dass du verrückt genug warst, an dieses Projekt zu glauben und es tatkräftig zu unterstützen. Du bist der Grund, weshalb CRACEY nicht nur ein Traum geblieben ist, sondern Wirklichkeit wurde. Worte können nicht beschreiben, wie dankbar wir sind, Menschen wie dich an unserer Seite zu wissen. Du machst dieses Projekt besonders!

Von Herzen, Dan & Eliah

IHR ALLE SEID CRACEY

BESUCHE UNS AUF **WWW.CRACEY.COM** ODER FOLGE UNS AUF INSTAGRAM **CRACEY_GAME**



Rechtliche Hinweise & Disclaimer

1. Haftungsausschluss & Genauigkeit
Dieses Brettspiel wurde mit grösster Sorgfalt entwickelt. Dennoch übernehmen die Herausgeber keine Haftung für eventuelle Druckfehler, Auslassungen oder Missverständnisse in den Spielregeln und Materialien. Die Herausgeber haften nicht für Schäden, die aus einer unsachgemässen Verwendung des Spielmaterials resultieren. Änderungen der Regeln und des Inhalts im Sinne der Weiterentwicklung bleiben vorbehalten.

2. KI-Generierte Inhalte & Rechte
Einzelne grafische Elemente und Illustrationen wurden unter Verwendung von Adobe Firefly erstellt. Diese Inhalte unterliegen einer kommerziellen Lizenz und werden gemäss den geltenden Nutzungsbedingungen verwendet.

3. Urheberrecht & Geistiges Eigentum
Alle Rechte an Idee, Design, Name, Logos, Grafiken und Texten liegen beim Herausgeber. Vervielfältigung, Verbreitung, Digitalisierung oder Veröffentlichung – auch auszugsweise – sind ohne schriftliche Genehmigung ausdrücklich untersagt.

4. Zweck & Fiktionalität
Dieses Spiel dient ausschliesslich der Unterhaltung. Ähnlichkeiten mit realen Personen, Ereignissen oder Organisationen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

5. Warn- und Sicherheitshinweise
ACHTUNG: Nicht geeignet für **Kinder unter 36 Monaten (3 Jahren). Enthält verschluckbare Kleinteile (Erstickungsgefahr).**
Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen. Bitte ausserhalb der Reichweite von Kleinkindern aufbewahren.

Bitte spielt fair und respektvoll miteinander – für ein bestmögliches CRACEY Spielerlebnis!

© 2026 | CRACEY | Dan Rodriguez | hello@cracey.com | Alle Rechte vorbehalten.

THIS IS CRACEY