

CARACHO



**SCHICK DEINE GEGNER
IN DIE WÜSTE!**

Ein geheim-gefährliches Rennspiel
für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren


moses.

Anja Dreier-Brückner • Liesbeth Bos

Fünf Autos kämpfen um die ersten vier Plätze. Jeder von euch hat andere Favoriten. Und so versucht ihr, eure Wunschkandidaten nach vorne zu pushen – möglichst unauffällig versteht sich. Auf keinen Fall sollen eure Mitspieler Wind davon bekommen, welche Autos ihr heimlich unterstützt. Gelingt es euch, eure Wunschkandidaten auf die richtigen Plätze zu verhelfen? Nur so fahrt ihr ordentlich Punkte ein und bremst eure Mitspieler aus.

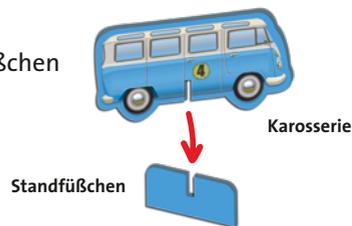
DAS IST DRIN:

- 1 Spielplan
- 1 Siegerpodest
- 5 Autos
- 15 Karten
- 16 Würfel



VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL:

Löst das Siegerpodest, die fünf Autos und die dazu passenden Standfüßchen vorsichtig aus der Stanztafel. Jedes Auto besteht aus zwei Teilen: Karosserie und Standfüßchen. Steckt die beiden Teile – passend zur jeweiligen Farbe – zusammen. Das sind eure Autos.



SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Klappt den Spielplan auf und legt das Siegerpodest daneben. Jedes Auto kommt auf ein beliebiges Feld vor dem ersten Fluss und auf eine farblich passende Reifenspur (rotes Auto auf die rote Reifenspur usw.). Unten seht ihr, wie eine Startaufstellung aussehen könnte. Legt alle Würfel neben den Spielplan. Das ist der **allgemeine Vorrat**. Mischt die Karten und verteilt verdeckt an jeden Spieler drei Karten.

Beispiel einer Startaufstellung



SO WIRD'S GESPIELT:

Bevor ihr loslegt, müsst ihr mit euren Karten zwei geheime Tipps abgeben. Schaut euch dazu eure drei Karten an. Sie zeigen euch jeweils zwei Dinge:

- die mögliche **Platzierung** eines bestimmten Autos und
- wie viele **Punkte** ihr bekommt. Vorausgesetzt, dieses Auto erreicht einen der beiden angegebenen Plätze.

Beispiel: Landet das grüne Auto am Ende des Spieles auf dem 2. Platz, bekommst du 4 Punkte. Landet es dagegen auf dem 3. Platz, bekommst du „nur“ 2 Punkte.

Wählt **zwei Karten** aus und legt diese verdeckt vor euch ab. Das sind eure beiden Tipps. Ihr könnt sie im Laufe des Spieles **nicht** mehr ändern. Die übrigen Karten kommen verdeckt aus dem Spiel und in die Schachtel zurück.



WRUUMM, WRUMM ... DIE AMPEL SCHALTET AUF GRÜN:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Dein Zug besteht immer aus 2 Phasen:

- **Welchen Rennstall wähle ich?**
- **Brumm, wann dürfen Autos fahren?**



WELCHEN RENNSTALL WÄHLE ICH?

Bist du an der Reihe? Dann nimmst du dir **drei Würfel aus dem allgemeinen Vorrat** und wirfst sie. Anschließend wählst du **zwei** davon aus. Lege **je einen dieser Würfel** auf einen beliebigen Rennstall. Das sind die farbigen Felder hinter der Ziellinie (kariertes Feld). Du kannst frei entscheiden, welches Symbol du auf welchen Rennstall legst. Es dürfen verschiedene Symbole auf einem Rennstall liegen. Aber Achtung: Du darfst **nie** beide Würfel auf denselben Rennstall legen.

BRUMM, WANN DÜRFEN AUTOS FAHREN?

Hast du die Würfel verteilt? Dann lege den nicht verwendeten Würfel in den allgemeinen Vorrat zurück. Schau anschließend, ob du mit einem oder zwei Autos fahren kannst. Dabei helfen dir die Symbole auf den Würfeln. Liegen **zwei gleiche Symbole** in einem Rennstall?

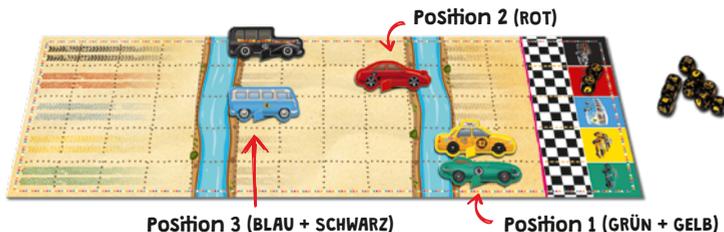
- > **Nein?** Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe.
- > **Ja?** Dann gib Gas. Du musst das zum Rennstall farblich passende Auto nach vorne fahren. Darfst du zwei Autos nach vorne fahren? Dann darfst du dir aussuchen, welches Auto du zuerst fahren lässt.

Je nachdem, auf welcher Position das Auto gerade steht, darf es unterschiedlich viele Felder nach vorne fahren:

POSITION 1 – IN FÜHRUNG:	Ziehe das Auto 1 Feld nach vorne.
POSITION 2 – DER VERFOLGER:	Ziehe das Auto 2 Felder nach vorne.
POSITION 3 – ES GIBT NOCH HOFFNUNG:	Ziehe das Auto 3 Felder nach vorne.
POSITION 4 – LANGSAM PRESSIERT'S:	Ziehe das Auto 4 Felder nach vorne.
POSITION 5 – JETZT ABER VOLLGAS:	Ziehe das Auto 5 Felder nach vorne.

Wichtig: Im Laufe des Spieles kann es passieren, dass mehrere Autos auf einer Höhe sind. Diese Autos teilen sich dieselbe Position. Das nächste Auto nimmt dann die nächstmögliche Position dahinter ein.

Beispiel: Das grüne und das gelbe Auto teilen sich Position 1. Auf Position 2 steht das rote Auto. Und auf Position 3 befinden sich das schwarze und das blaue Auto. In diesem Fall gibt es keine Autos auf den Positionen 4 und 5. Daniel legt einen passenden Würfel in den roten Rennstall und darf nun mit dem roten Auto fahren. Er zieht es 2 Felder nach vorne.



Bist du mit einem oder zwei Autos nach vorne gefahren? Dann nimm alle Würfel aus diesem Rennstall oder diesen Rennställen. Lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Anschließend ist dein linker Nachbar an der Reihe. Er nimmt sich drei Würfel aus dem allgemeinen Vorrat, würfelt, wählt zwei davon aus und legt je einen auf einen Rennstall und so weiter.

DAS AUTO HÄNGT IM FLUSS FEST – WAS NUN?

Stecken ein oder mehrere Autos im Fluss fest? Dann haben sie sich festgefahren. Du brauchst viel Kraft, um sie freizubekommen. Deshalb müssen **mindestens 3 gleiche Symbole** auf dem dazu passenden Rennstall liegen. Erst dann können die Autos wieder nach vorne fahren.

Hinweis: Du bleibst nur dann im Fluss stecken, wenn du genau auf dem Fluss-Feld landest. Fährst du über den Fluss hinweg, passiert nichts weiter.

ES LIEGEN WENIGER ALS DREI WÜRFEL IM ALLGEMEINEN VORRAT?

In diesem Fall darfst du einen oder zwei Würfel aus beliebigen Rennställen nehmen, sodass du wieder drei Würfel werfen kannst. Anschließend musst du aber mindestens ein Auto nach vorne ziehen. Hast du kein passendes Symbol gewürfelt? Dann musst du so lange neu würfeln, bis du ein oder mehrere passende Symbole hast.

ZIEL ERREICHT?

Hast du ein Auto auf die Ziellinie (kariertes Feld) gezogen? Dann nimm es vom Spielplan und setze es auf den entsprechenden Platz auf das Siegerpodest:



Platz 1 Wenn das Auto als Erstes auf die Ziellinie fährt.

Platz 2 Wenn das Auto als Zweites auf die Ziellinie fährt.

Platz 3 Wenn das Auto als Drittes auf die Ziellinie fährt.

Platz 4 Wenn das Auto als Viertes auf die Ziellinie fährt.

Platz 5 Das Auto ist Letzter und bleibt auf dem Spielplan zurück.



Sobald ein Auto auf die Ziellinie fährt, ist es aus dem Rennen. Liegen bei diesem Auto noch Würfel auf dem Rennstall? Dann legst du sie sofort in den allgemeinen Vorrat zurück. Du darfst ab jetzt keine Würfel mehr auf diesen Rennstall legen.

Hinweis: Möchtest du mit Autos auf dem Spielplan fahren? Dann zählen die Autos auf dem Siegerpodest nicht mit.

SPIELEND:

Das Spiel endet sofort, sobald du das **vierte Auto** über die Ziellinie gefahren hast. Das letzte Auto hat das Rennen verloren und bleibt auf der Strecke.

Anschließend deckt ihr eure beiden Karten auf. Schaut nun, welche Karten mit der tatsächlichen Platzierung der Autos übereinstimmen. Zählt eure Punkte zusammen.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



© 2019 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 90323

Autorinnen: Liesbeth Bos, Anja Dreier-Brückner
Illustration: Folko Streese
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Anneli Ganser
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Anja Trentepohl



Die Autorinnen und der moses. Verlag dankt allen Testspielern aus Bunde, Heiligenhaus, Bödefeld und Kempen für die spannenden Spiele-Runden. Besonderer Dank gilt Christian Sachseneder für seine wertvolle Vorarbeit.

