

# CRAZY CAT

## Geheime Mission

### Spielmaterial

1 Rennstrecke (aus 12 Streckenteilen), 4 Crazy Cats (Spielfiguren), 4 Hürden, 6 Auftragskarten, 4 Spick-Karten, 2 Würfel mit 12 Aufklebern

### Ziel des Spiels

Wer als Erster mit den 2 Crazy Cats seiner Auftragskarte über die Ziellinie zieht, gewinnt.

### Spielvorbereitung

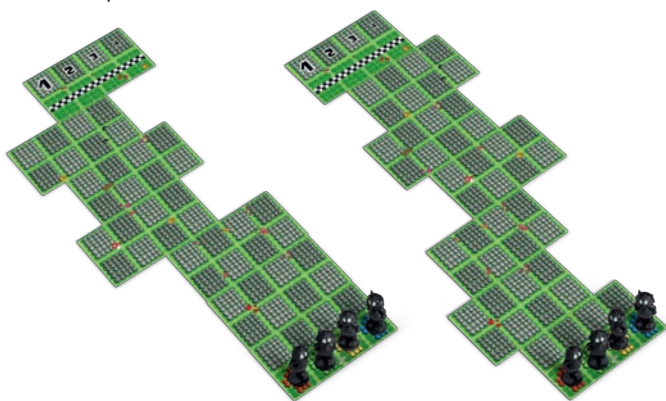
Vor dem ersten Spiel klebt ihr die Aufkleber wie folgt auf die Würfel:

1. Würfel: Ziffern 1 bis 4 und 2 x Crazy Cat (gelber Hintergrund)
2. Würfel: 2 x Pfeile, 2 x Stoppschild, 2 x Turnschuh (weißer Hintergrund)

Nehmt 7 Streckenteile und setzt daraus eine Rennstrecke zusammen (für eine längere Rennstrecke könnt ihr bis zu 12 Teile benutzen).

Dabei muss am Anfang immer das Teil mit den Pfeilen und am Ende das Teil mit den Zielfeldern liegen. Achtet darauf, dass die Streckenteile mit mindestens einem Feld aneinander angrenzen. Je versetzter die Felder liegen, desto schwieriger wird das Rennen.

Hier 2 Beispiele:



Einfache Rennstrecke

Schwierigere Rennstrecke

Mischt die 6 Auftragskarten und gebt jedem Spieler eine Karte. Achtet darauf, dass eure Mitspieler eure Auftragskarte nicht sehen können! Außerdem bekommt jeder Spieler eine Spick-Karte. Die restlichen Karten und Streckenteile kommen zurück in die Tonne. Die 4 Hürden stellt ihr neben der Rennstrecke bereit.

Jede Crazy Cat hat einen farbigen Punkt unter ihren Füßen. Stellt die 4 Crazy Cats auf die farblich passenden Startfelder mit den Pfeilen.

### Spielverlauf

Schaut euch eure Auftragskarte genau an und merkt euch, welche beiden Crazy Cats ihr über die Ziellinie ziehen müsst. Macht ein kurzes Wettrennen von der Zimmertür zum Fenster. Der schnellste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Der erste Spieler würfelt mit dem gelben Zahlenwürfel.

### • Hast du eine Zahl gewürfelt?

Dann suchst du dir aus, mit welcher Crazy Cat du ziehen möchtest. Mit ihr darfst du senkrecht und waagrecht ziehen, jedoch nicht diagonal.

### • Hast du Crazy Cat gewürfelt?

Dann würfelst du zusätzlich mit dem weißen Symbolwürfel.



Würfelst du das Platzwechsel-Symbol, darfst du die Position von 2 beliebigen Crazy Cats miteinander tauschen.



Würfelst du den Turnschuh, darfst du mit einer beliebigen Crazy Cat 3 Felder vorwärtsgehen.



Würfelst du das Stoppschild, darfst du eine der roten Hürden vom Spielfeldrand nehmen und vor eine Crazy Cat deiner Wahl stellen. Diese muss bei ihrem nächsten Zug um die Hürde herumlaufen. Wenn alle Hürden auf der Rennstrecke stehen, darfst du eine davon versetzen.

### Spick-Karte

Jeder Spieler hat während des Spiels die Möglichkeit, die Spick-Karte zu nutzen, statt zu würfeln und im Anschluss mit einer Crazy Cat zu ziehen. Diese Karte erlaubt dem Spieler, unter eine beliebige Crazy Cat zu spicken, um nachzusehen, welche Farbe diese Crazy Cat hat, ohne sie den anderen Spielern zu verraten. Danach legt er seine Spick-Karte in die Tonne.



### Hast du eine Crazy Cat über die Ziellinie gezogen?

Sieh geheim nach, welche Farbe unter ihren Füßen zu sehen ist. Dann stellst du diese Crazy Cat auf das Zielfeld mit der 1. Erreicht die nächste Crazy Cat das Ziel, stellst ihr sie auf das Zielfeld mit der 2 und so weiter. Vergesst nicht, dass ihr beide Crazy Cats eurer Auftragskarte ins Ziel bringen müsst!

### Glaubst du, dass beide Crazy Cats, die auf deiner Auftragskarte abgebildet sind, das Ziel erreicht haben?

Sobald 2 Crazy Cats im Ziel sind, kann jeder Spieler jederzeit „Crazy Cat“ rufen und behaupten, dass die beiden Crazy Cats mit denen auf seiner Auftragskarte übereinstimmen. Wer „Crazy Cat“ gerufen hat, schaut unter die Füße der beiden Crazy Cats. Achte darauf, dass keiner deiner Mitspieler die Farben sieht!

### Stimmen die Farben mit deiner Auftragskarte überein?

Du hast gewonnen! Zeig deinen Mitspielern zum Beweis die Farben unter den Crazy Cats und deine Auftragskarte.

### Stimmen die Farben nicht mit deiner Auftragskarte überein?

Dann scheidest du leider aus dem Spiel aus. Die restlichen Spieler spielen weiter. Zeig ihnen daher weder die Farben unter den Crazy Cats noch deine Auftragskarte!

### Spielende

Wer als Erster „Crazy Cat“ ruft und die 2 Crazy Cats seiner Auftragskarte im Ziel aufdecken kann, gewinnt das Spiel.



3-D-Grafik: Andreas Resch  
Redaktion: Katharina Köhl

© Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
kosmos.de, info@kosmos.de

© 2014 Lemada Lights Industries Ltd., all rights reserved  
P. O. Box 21560, Tel Aviv 61214, Israel

Art.-Nr.: 697884

KOSMOS