



CRAZY PILOT

Matteo Cimenti,
Carlo Rigon, Chiara Zanchetta

Julien Bigot



8-99 2-6 10' 121

Ziel des Spiels

Korkstadt ist ein friedliches Städtchen... zumindest hat es den Anschein. Wie jeden Tag musst du zur Arbeit. Aber heute hast du verschlafen.

In *Crazy Pilot* musst du so schnell wie möglich auf verschiedene Situationen reagieren, um rechtzeitig anzukommen. Aber Achtung: Es gab einen Vorfall und Zombies verstecken sich unter den Passanten. Lass dich nicht von ihnen ausbremsen!

Vorbereitung

Mischt die **94 Situationskarten**. Teilt allen jeweils 20 Karten aus (18 in einer Partie zu fünft und 15 in einer Partie zu sechst). Legt die ungenutzten Karten zurück in die Schachtel. Die Regeln für eine Partie zu zweit werden später beschrieben.

Bilde aus deinen Situationskarten einen offenen Nachziehstapel und lege eine **Startkarte** oben drauf. Gib diesen Stapel nach links weiter.

Nimm eine **Autokarte** und lege sie vor dir aus.

Legt die **Strafkarten** und die **Zielkarte** in der Tischmitte bereit.

Inhalt | 121 Karten



6 Startkarten



6 Autokarten



1 Zielkarte



14 Strafkarten



94 Situationskarten

Spielablauf

Jemand von euch gibt das Startsignal.

Sobald dies passiert, lege deine Startkarte unter deinen Nachziehstapel. Nun siehst du eine offene Situationskarte. Du musst sie abhandeln, bevor du zur nächsten Karte übergehst. Dies machst du bis zum Ende der Partie.

Eine Karte abhandeln

Du handelst eine Karte ab, indem du sie entweder um oder unter deine Autokarte oder unter deinen Nachziehstapel legst. Versuche, die Situation zu analysieren und so herauszufinden, was du tun musst. Beachte die Verkehrsregeln und verursache keinen Unfall! Diese Möglichkeiten hast du:



Die Situation erlaubt es dir, **geradeaus weiterzufahren**.
Lege die Karte über deiner Autokarte ab.



Die Situation erfordert, dass du **auf die linke Spur ausweichst**.
Lege die Karte links neben deiner Autokarte ab.



Die Situation erfordert, dass du **auf die rechte Spur ausweichst**.
Lege die Karte rechts neben deiner Autokarte ab.



Die Situation erfordert eine **Kehrtwende**. Wähle dies, falls du meinst, dass Anhalten und wieder losfahren die Situation nicht löst und du am besten einen anderen Weg findest.
Lege die Karte unterhalb deiner Autokarte ab.



Die Situation erfordert, dass du **anhältst** und anschließend **wieder losfährst**. Lege die Karte unter deinen Nachziehstapel.

Der Unterschied zwischen dem und ist die Lösung der abgebildeten Situation. Falls die Situation dadurch gelöst werden kann, dass du stehen bleibst und dann weiterfährst (z.B. beachten einer roten Ampel), dann musst du anhalten. Falls die Situation durch das Anhalten nicht gelöst werden kann, weil es zu gefährlich oder unmöglich ist, weiterzufahren (es steht z.B. ein riesiges Monster auf der Straße), musst du eine Kehrtwende machen.

HEL VETIQ





Warnung!

Es gibt eine weitere Möglichkeit. Falls du einen oder mehrere **Zombies** auf einer Karte bemerkst, musst du

„Zombiiiiiiiiies!“ rufen und auf den Strafkartenstapel schlagen.

Die Runde wird vorübergehend unterbrochen. Alle anderen müssen aufhören, zu spielen und so schnell wie möglich auf deine Hand schlagen.

Hast du die Unterbrechung ausgelöst, prüfe nun, ob wirklich ein Zombie auf der Karte abgebildet ist.

Falls dem so ist, lege die Karte unter deine Autokarte. Sie zählt am Ende der Partie 1 Punkt.

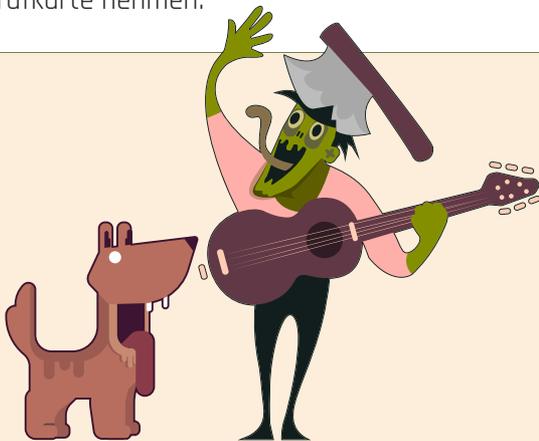
Falls dem nicht so ist, lege diese Karte verdeckt beiseite. Sie zählt am Ende der Partie -1 Punkt.

Falls ein Zombie auf der Karte war, prüft, wer zuletzt auf den Stapel geschlagen hat. Der- oder diejenige erhält **1 Strafkarte**, die am Ende der Partie -1 Punkt zählt.

Sobald die Situation abgehandelt wurde, gibst du das Startsignal, indem du „Faaaaaahrt!“ rufst.

Sonderfall: Falls mehrere von euch zur selben Zeit „Zombiiiiiiiiies!“ rufen, prüft ihr alle entsprechenden Karten auf Zombies. Die oben beschriebenen Regeln gelten auch hier.

Falls auf mindestens 1 dieser Karten ein Zombie abgebildet war, muss sich die Person, die zuletzt auf den Stapel geschlagen hat, 1 Strafkarte nehmen.



Ende der Partie

Wer von euch zuerst seine Startkarte aufdeckt, beendet die Partie. Rufe laut „Aufgepasst!“ und nimm dir **die Zielkarte**.

Alle hören sofort auf, zu spielen. Führt nun die Schlusswertung durch. Falls du noch nicht abgehandelte Karten hast, wirf sie ab.

Drehe nun Karte für Karte jeden deiner Stapel mit abgelegten Situationskarten um. Du solltest auf jeder Seite deines Autos, darüber, darunter und unter dem Auto einen Stapel haben. Außerdem hast du einen Stapel unter deiner Startkarte. Prüfe nun die Symbole auf der Rückseite jedes Stapels:

Karten mit müssen im Stapel über deiner Autokarte liegen.

Karten mit müssen im Stapel links neben deiner Autokarte liegen.

Karten mit nach rechts müssen im Stapel rechts neben deiner Autokarte liegen.

Karten mit müssen im Stapel unterhalb deiner Autokarte liegen.

Karten mit müssen im Stapel unter deinem Nachziehstapel liegen.

Karten mit müssen im Stapel unter deiner Autokarte liegen.

: Du legst diese Karten entweder auf den -Stapel oder auf die -Stapel.

Berechne deine Punkte wie folgt:

Erhalte 1 Punkt für jede **Situationskarte**, die du richtig zugeordnet hast.

Erhalte 2 Punkte falls du die **Zielkarte** hast.

Verliere 1 Punkt für jede **Situationskarte**, die du **falsch zugeordnet** hast.

Verliere 1 Punkt für jede deiner **Strafkarten**.

Verliere 1 Punkt für jede Karte, die du beiseite legen musstest, weil du fälschlicherweise dachtest, es sei **ein Zombie** darauf.

Wer von euch die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt!

Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer von den Beteiligten die Zielkarte hat. Falls niemand der am Gleichstand Beteiligten die Zielkarte hat, teilt ihr euch den Sieg.

Variante für 2 Personen

Im Spiel zu zweit gelten die folgenden Regeln:

Entfernt die Zombiekarten aus dem Spiel.

Teilt von den verbleibenden Karten jeweils 20 an jeden von euch aus. Mischt nun 3 Zombiekarten in jeden Nachziehstapel ein.

Die Regeln entsprechen denen einer normalen Partie.

Es gibt jedoch eine Ausnahme: Falls du einen Zombie siehst (oder auch nicht*), rufe „Zombiiiiiiiiies!“ Lege diese Karte dann vor deinem Gegenüber aus. Er oder sie kann diese Karte jederzeit anschauen, um die Zombies zu finden und die Karte mit einer Strafkarte zu verdecken.

Am Ende der Partie gibt es verschiedene Möglichkeiten:

Eine Karte vor dir zeigt einen Zombie, aber du hast sie NICHT verdeckt: -1 Punkt.

Eine Karte vor dir zeigt einen Zombie und du hast sie verdeckt: Nichts passiert.

Eine Karte vor dir zeigt KEINEN Zombie aber du hast sie verdeckt: -1 Punkt.

Eine Karte vor dir zeigt KEINEN Zombie und du hast sie NICHT verdeckt: -1 Punkt für deinen Gegenüber.

*du darfst eine Karte ohne Zombie vor dein Gegenüber legen, um ihn oder sie auszubremsen... Es könnte aber auffliegen!

