

Don O'Brien
CRASH!



CRASH! kommt aus den USA. erscheint jedoch hier zum allerersten Mal, und nicht etwa nur als deutsche Lizenzausgabe.

Eigentlich hatte CRASH!-Autor Don O'Brien nie an eine Veröffentlichung seines Spieles gedacht, aber über einen gemeinsamen Freund fand CRASH! seinen Weg zu Robert Abbott, einem der versiertesten US-amerikanischen Spiele-Autoren. (Er ist z.B. der Erfinder des Logikspiel-Klassikers "Egghead", das später in leicht veränderter Form als "Code 777" wieder erschien, und auch "Eleusis". eines der bekanntesten modernen Kartenspiele, ist eine Schöpfung Abbott's.)

Nun. Robert Abbott war der Ansicht, daß es CRASH! unbedingt verdiene, veröffentlicht zu werden. Er änderte den Spielablauf ein wenig, indem er die Reihenfolge von "Automatik-" und "Steuer-Phase" vertauschte, suchte dann nach einem Verleger und fand ihn schließlich im kleinen deutschen franjos—Verlag.

Tatsächlich enthält CRASH! einige ganz neuartige und sehr attraktive Spielelemente, die es zu einem im Wortsinne höchst bemerkenswerten Spiel machen.

Viel Spaß mit CRASH!

Spieleverlag
Franz-Josef Herbst
Zum Brinkhof 22
4791 Lichtenau-Henglar
Tel.: 052 92/7 16

Don O'Brien

CRASH!

Ein Spiel für 2 Spielerinnen ob etwa 10 Jahren.

In Don O'Brien's Spiel CRASH! besitzt jeder der zwei Spieler sechs Crash-Autos mit den Nummern von 1 bis 6.

Diese Autos werden von den Spielern ferngesteuert, unterliegen dabei jedoch einem gewissen Trägheitseffekt, der sie jeweils ein Feld weiter in der zuletzt eingeschlagenen Richtung rollen läßt.

Während des Spiels werden die Wagen nicht zuletzt deshalb andauernd zusammenstoßen, dabei womöglich vom Spielfeld schleudern, oder - was das Schlimmste ist - auf dem Schrotthaufen des Gegenspielers landen. Während eines Zuges können Sie Ihre Wagen zwar ein wenig steuern, d.h. Ihnen insbesondere eine andere Fahrtrichtung geben oder auch weiterbewegen. Aber diese Kontrolle ist doch recht unvollkommen, und so werden Ihre Wagen häufig in Situationen geraten, die Sie im höchsten Maße unerfreulich finden werden...

Spielmaterial

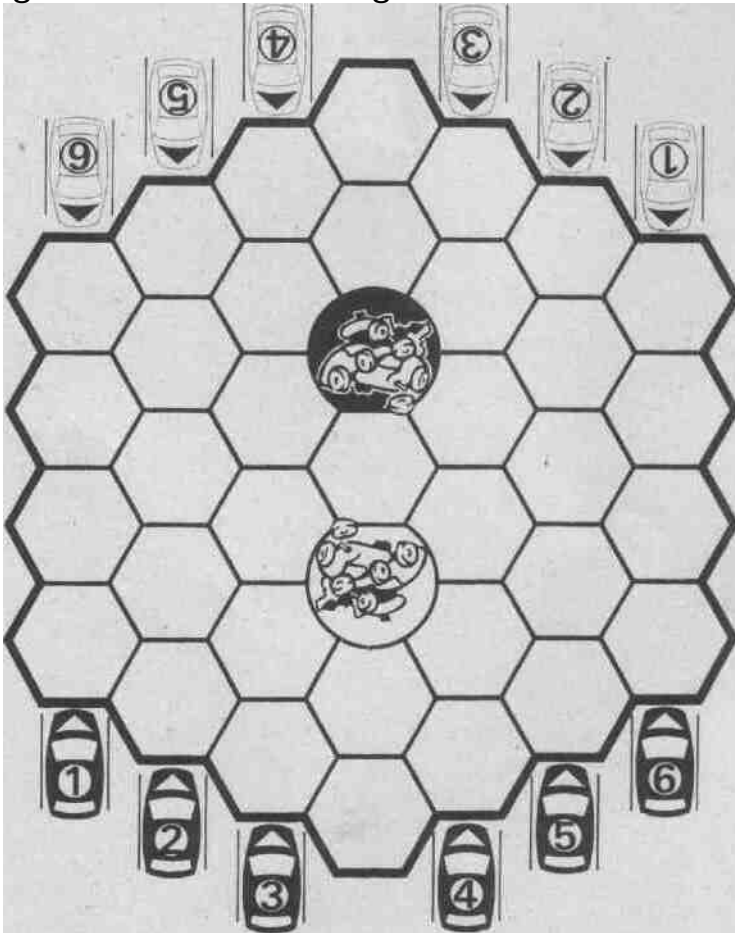
- Spielplan
- je 6 CRASH-Autos aus Holz in den Farben Rot und Blau
- 2 mal 6 runde Ziffern-Aufkleber

Diese müssen vor dem ersten Spiel auf die Oberseiten der Autos geklebt werden.

Vorbereitung

Beide Spieler stellen ihre sechs Wagen in die entsprechend gekennzeichneten Startboxen, wie die Abbildung 1 unten zeigt. Die Startboxen werden im ersten Zug alle verlassen, und dürfen im weiteren Verlauf des Spiels auch nicht wieder angefahren/benutzt werden! Auf beliebige Weise wird ermittelt, wer mit dem Spiel beginnen soll.

Abbildung 1: Die Startaufstellung



Das Ziel des Spiels

Auf dem Spielplan sind zwei Felder besonders gekennzeichnet. Hier befinden sich die "Schrotthaufen" der beiden Spieler.

Jeder hat ein besonderes Interesse daran, daß möglichst viele Wagen - eigene oder gegnerische - auf dem eigenen Schrotthaufen landen. Der eigene Schrotthaufen ist derjenige, der weiter von den eigenen Startboxen entfernt liegt. (Siehe Abbildung 1 auf der gegenüberliegenden Seite.)

Das Spiel endet, sobald einer der Spieler keinen Wagen mehr auf dem Spielfeld hat. Und es gewinnt der Spieler, auf dessen Schrotthaufen im Verlauf der Partie die meisten Wagen (ob eigene oder gegnerische, ist gleich) landeten.

Bewegen der Wagen

Jeder Zug eines Spielers besteht aus zwei "Phasen": erstens der "Automatik-Phase" und zweitens der "Steuer-Phase". Beide Phasen werden immer in dieser Reihenfolge vollzogen.

Die AUTOMATIK—PHASE

Jeder Wagen des Spielers bewegt sich einfach um ein Feld weiter, und zwar in der gerade eingeschlagenen Richtung. Das heißt insbesondere, daß im ersten Zug jedes Spielers alle sechs Wagen ihre Startboxen in Richtung des Gegners verlassen.

Die Wagen müssen während der "Automatik-Phase" immer in der Reihenfolge ihrer Nummern bewegt werden! Also: zuerst zieht Wagen Nr.1 (wenn er sich noch im Spiel befindet), dann Nr.2 usw. bis Wagen Nr.6.

Gelangt dabei ein Wagen außerhalb des Spielfeldes (auch die Startboxen liegen außerhalb!), so wird er aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt.

Fährt er auf eines der beiden Schrotthaufen-Felder, so wird er ebenfalls aus dem Spiel genommen. Aber diesmal erhält ihn der Besitzer des Schrotthaufens. Dieser stellt seine "Beute" vor sich auf den Tisch.

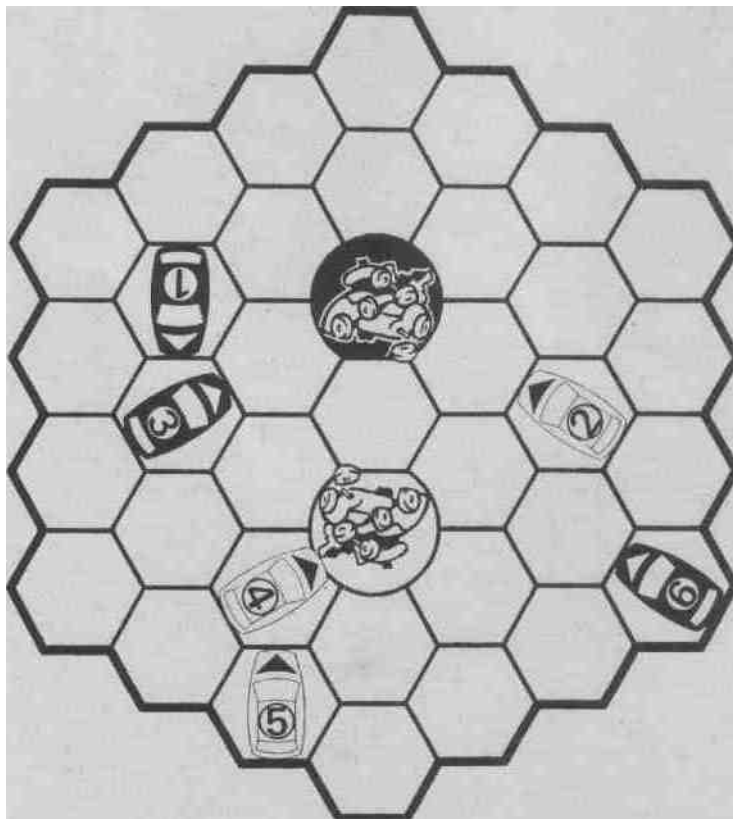
Gelangt der Wagen aber auf ein bereits besetztes Feld, so schiebt er den anderen Wagen einfach ein Feld in seiner Fahrtrichtung weiter. Die augenblickliche Fahrtrichtung des geschobenen Wagens ist dabei ohne Bedeutung, darf aber auch nicht verändert werden!

Falls nun auf dem Feld, auf das der zweite Wagen geschoben wird, wiederum schon ein Wagen steht, so wird dieser ebenso weitergeschoben. Diese Schieberei setzt sich so lange fort, bis endlich ein Wagen auf einem freien Feld landet – oder außerhalb des Spielfeldes gelangt.

Mit einem Wagen, der vom Spielfeld oder auf einen der Schrotthaufen geschoben wird, verfährt man ebenso, als wäre er selbst dahin gefahren, d.h. er wird aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt bzw. dem glücklichen Schrotthaufenbesitzer übergeben.

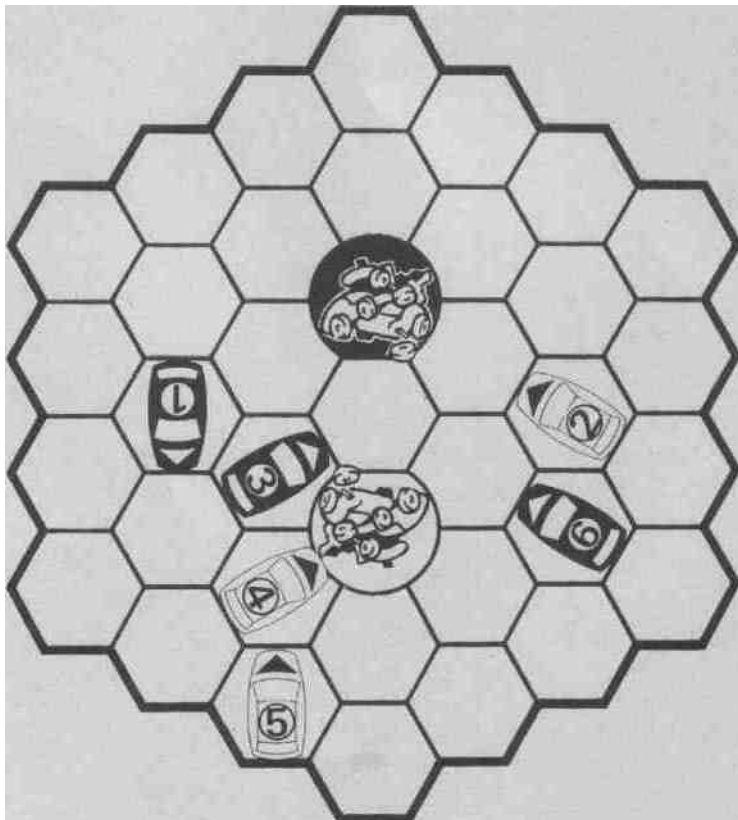
Beispiel: Nehmen wir an, Sie spielen mit den roten Autos (unten in der Abbildung 2 schwarz dargestellt), und Sie finden nach dem gegnerischen Zug die folgende Situation vor:

Abbildung 2: Vor der "Automatik-Phase"



Zunächst zieht nun Wagen Nr.1 ein Feld weiter und schiebt dabei Ihren Wagen Nr.3 ebenfalls ein Feld weiter. Wagen Nr.2 fehlt bereits, also zieht anschließend Wagen Nr.3 und zuletzt Nr.6. Damit ist die "Automatik-Phase" abgeschlossen, und es ergibt sich die unten in Abbildung 3 dargestellte Situation. Leider wurde der Wagen Nr.3 hierbei aus seiner Idealbahn in Richtung Ihres Schrotthaufens herausgeschoben, aber nach den Regeln hatten Sie hier keine Wahl, da immer zuerst der Wagen mit der niedrigeren Nummer gezogen werden muß.

Abbildung 3: Noch der "Automatik-Phase"



Nach Abschluß der "Automatik-Phase" beginnt unmittelbar

Die STEUER—PHASE

Diese eröffnet der Spieler mit dem Werfen der drei Würfel. Die gewürfelten Zahlen bestimmen nun drei Wagen des Spielers. Jeder Würfel, der dabei einen bereits fehlenden Wagen bestimmt, wird noch ein zweites Mal geworfen. Ergeben sich dabei erneut Nummern von Wagen, die nicht mehr im Spiel sind, werden die entsprechenden Würfel als ungültig zur Seite gelegt.

Jeder derart erwürfelte Wagen darf nun manipuliert werden. Das heißt, der Spieler darf ihm entweder eine andere Fahrtrichtung verpassen, indem er den Wagen entsprechend dreht, oder er bewegt ihn - unter Beibehaltung der alten Fahrtrichtung' - ein Feld weiter. Wenn dabei ein anderer Wagen geschoben werden sollte, so verfährt man genau wie unter "Automatik-Phase" weiter oben beschrieben wurde.

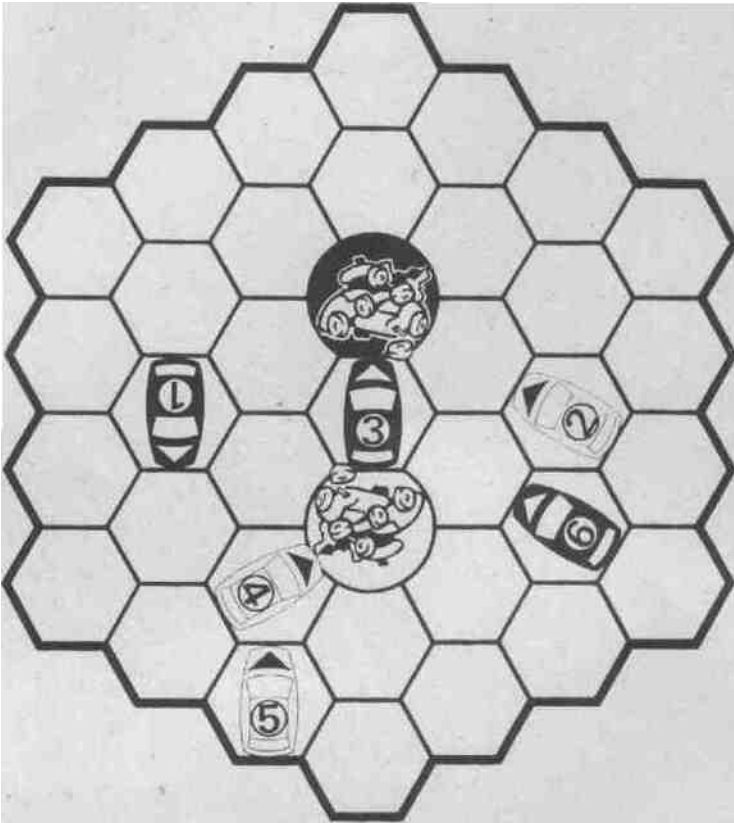
Man darf nicht den Wagen ziehen und gleichzeitig seine Fahrtrichtung ändern, es sei denn, zwei Würfel bestimmen denselben Wagen. Und wenn sogar alle drei Würfel dieselbe Ziffer zeigen, so können mit dem betreffenden Wagen natürlich auch drei Aktionen durchgeführt werden, z.B. 1. Richtung ändern, 2. Bewegen, 3. erneut Richtung ändern.

In Fortsetzung des Beispiels von oben zeigen wir nun einige der Möglichkeiten, die sich in der "Steuer-Phase" des Spiels bieten können. Angenommen also, die Situation nach Abschluß der "Automatik-Phase" entspricht der in Abbildung 3 gezeigten.

Sie würfeln, und es fallen eine 2, eine 3 und eine 5. Die 3 lassen Sie stehen, aber da Ihre 2er und 6er Wagen nicht mehr im Spiel sind, werfen Sie diese Würfel noch einmal. Im zweiten Wurf fallen 3 und 4. Die 4 können Sie nicht verwenden, und es bleiben Ihnen die zwei 3en. Das bedeutet, Sie können nun zwei "gesteuerte" Aktionen mit Ihrem Wagen Nr.3 durchführen. Hier sind drei verschiedene Möglichkeiten dazu:

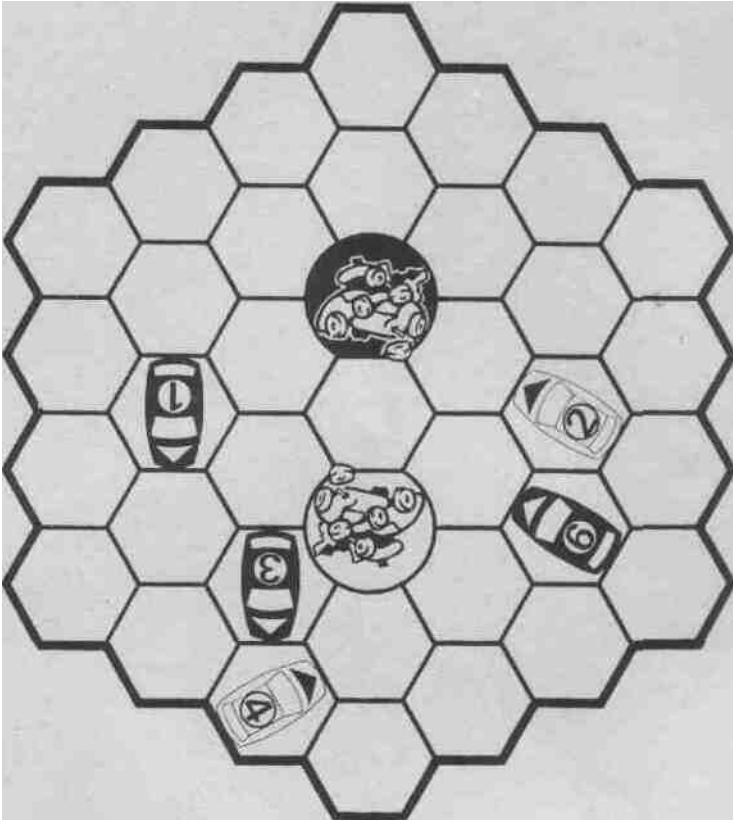
A. Der Wagen zieht zunächst ein Feld weiter und ändert dann seine Fahrtrichtung zum eigenen Schrotthaufen hin. Dadurch ergibt sich eine sehr gute Chance, daß der Wagen in der "Automatik-Phase" Ihres nächsten Zuges auf Ihren Schrotthaufen auffährt. Das Ergebnis sehen Sie in Abbildung 4 auf der gegenüberliegenden Seite.

Abbildung 4: Noch der -Steuer-Phase". Möglichkeit A



B. Wagen Nr.3 ändert seine Fahrtrichtung zum gegnerischen Wagen Nr.4 hin und zieht anschließend ein Feld weifer. Dabei schiebt er den gegnerischen 4er Wagen von seinem Feld, der nun seinerseits den 5er Wagen weiterschiebt, der damit außerhalb des Spielfeldes gelangt. Das ist ein sehr guter Zug, nicht nur weil damit ein gegnerischer Wagen aus dem Spiel ist, sondern gleichzeitig die gute Ausgangsposition des gegnerischen 4er Wagens aufgehoben wird, der ansonsten in der "Automatik-Phase" des gegnerischen Anschlußzuges sofort auf dessen Schrotthaufen gelandet wäre. Das Resultat dieses Zuges zeigt die Abbildung 5 auf der nächsten Seite.

Abbildung 5: Noch der "Steuer-Phase", Möglichkeit B



C. Wagen Nr.3 zieht zweimal hintereinander. Auch das ist ein guter Zug, weil der gegnerische 2er Wagen in der "Automatik-Phase" des gegnerischen Anschlußzuges ihn wunschgemäß auf den Schrotthaufen schieben muß.

Anders als in der "Automatik-Phase" kann man **"gesteuerte Aktionen in beliebiger Reihenfolge"** vornehmen.

Beispiele: Würfelt man 1, 4 und 5, so könnte man zunächst Wagen Nr.4 manipulieren, dann Nr. J und zuletzt Nr.5, aber ebensogut auch in anderer Reihenfolge. Zeigen die Würfel 2, 6 und 6, so könnte man zunächst Wagen Nr.6 einmal manipulieren, dann Wagen Nr.2 und schließlich Wagen Nr.6 ein zweites Mal.

Kein Spieler ist dazu verpflichtet, sämtliche Manipulationsmöglichkeiten auch wirklich voll auszuschöpfen!

Würfelt man beispielsweise eine 2 und zwei 4en, so darf man seinen Zug also auch darauf beschränken, den Wagen Nr.4 nur ein einziges Mal zu manipulieren (ziehen oder Fahrtrichtung ändern). Aber selbst darauf darf man noch verzichten.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald nur noch Wagen eines Spielers auf dem Spielfeld sind.

Es gewinnt der Spieler, auf dessen Schrotthaufen im Verlauf der Partie mehr Wagen - egal von welcher Farbe - gelandet sind. Haben beide Spieler gleich viele Wagen "erbeutet", so endet die Partie unentschieden.

Anmerkung

Eine Partie CRASH! dauert selten länger als 10 bis 15 Minuten. Es bietet sich somit an, mehrere Partien hintereinander zu spielen. Wir empfehlen aber, grundsätzlich eine **gerade Anzahl von Partien** zu spielen, die abwechselnd von den Spielern eröffnet werden. Trotz des Würfeln und des damit verbundenen Glücksfaktors sind einige CRASH!-Spieler nämlich der Ansicht, daß der anziehende Spieler einen leichten Vorteil hat. Bei längeren CRASH!-Turnieren können Sie natürlich auch Sieg und Niederlage von der Gesamtzahl aller im Turnier "erbeuteten" Wagen abhängig machen.



Ober den Autor ...

Don O'Brien, Jahrgang 1954, ist Computer-Programmierer im berühmten Silicon Valley in Kalifornien.

Eines seiner Hobbys ist Spielen und das Erfinden von solchen. Jedoch hatte er eigentlich nie daran gedacht, seine Ideen auch einmal zu veröffentlichen. Es genügte ihm, seine Spiele gemeinsam mit seinen Freunden zu spielen und **es** dabei zu belassen.

... und sein Spiel

Vor einigen Jahren kaufte Don O'Brien ein Spiel, bei dem es um kämpfende Roboter ging. Die fantastische Beschreibung auf der Schachtel hatte ihn neugierig gemacht, und auf seinem Weg nach Haus stellte er sich vor, welche interessanten Mechanismen ein solches Spiel beinhalten müsse. Beim Öffnen der Schachtel und Studium der Regeln erwies sich das Spiel jedoch als so enttäuschend, daß er sofort jegliches Interesse daran verlor. Stattdessen ging er an die Entwicklung eines eigenen Roboter-Kampf-Spieles und baute dort eben jene Mechanismen ein, die er sich von dem gekauften Spiel ursprünglich erhofft hatte. Aber es vergingen dann noch ein paar Jahre mit Experimentieren und zahllosen Testspielen im Freundeskreis, bis er mit dem Ergebnis endlich zufrieden war.

Und hier ist es nun, exklusiv im franjos-Verlag: CRASH!, Don O'Brien's erstes veröffentlichtes Spiel. Und wir hoffen sehr, daß es nicht sein letztes sein wird...