



Crash Test Bunnies

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

Crash Test Bunnies ist ein hektisches Kartenrennen für 2 bis 4 Hasenfahrer ab 8 Jahren. Alle spielen gleichzeitig und werfen ihre Rennkarten so schnell wie möglich in die passende Richtung ab. Erst im anschließenden Replay zeigt sich, wer sauber gefahren ist und wer gegen einen Dinosaurier gerumpelt ist.

Spielziel

Sammelt über 3 Etappen möglichst viele Bunny-Coins. Wer am Schluss am meisten davon hat, gewinnt.

Vorbereitung

Jeder nimmt sich 3 Bunny-Coins, der Rest bildet den Vorrat in der Tischmitte. Die Schublade kommt daneben, die 4 Power-Up-Karten liegen offen bereit, dazu der Bonus-Würfel. Jeder schnappt sich die 10 Rennkarten einer Farbe und hält sie so, dass die Autoseite zu sehen ist. Übrige Farben kommen aus dem Spiel.

So spielt ihr

- 1 Der Startspieler legt eine Rennkarte mit der Streckenseite nach oben in die Schublade. Das ist die Aufwärmrunde.
- 2 Ab jetzt spielen alle gleichzeitig: Schaut auf die oberste Streckenkarte und sucht eine Rennkarte, deren Autoseite nach links, geradeaus, rechts oder auf Turbo zeigt.
- 3 Werft die Karte umgedreht auf den Rennstapel, sodass die Streckenseite oben liegt. Dann gilt die neue oberste Karte.
- 4 Wer seine letzte Rennkarte abgelegt hat, ruft "STOP". Das Rennen endet sofort.
- 5 Im Replay dreht ihr den Rennstapel um und vergleicht Karte für Karte: Coins kassieren, Bonus-Würfel werfen, bei Hindernissen und Turbo auf Bananenschale je 1 Coin abgeben.
- 6 Danach bekommt jeder seine Karten zurück und die nächste Etappe startet.

So gewinnt ihr

Nach dem Replay der 3. Etappe zählt ihr eure Bunny-Coins. Die Karte "Startspieler" ist dabei einen halben Coin wert, und wer die meisten Coins hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr fahrt mit euren Rennhasen ein Wettrennen durch Bunnyville. Dabei wollt ihr eure 10 Rennkarten schneller loswerden als die anderen, denn der Schnellste kassiert nach jeder Etappe Bunny-Coins. Gleichzeitig solltet ihr in die richtige Richtung fahren, also Münzen und Bonus-Würfel mitnehmen und Hindernissen ausweichen. Nach 3 Etappen gewinnt, wer die meisten Bunny-Coins vor sich liegen hat.

Spielmaterial

40 Rennkarten

4 Power-Up-Karten

1 Bonus-Würfel

60 Bunny-Coins

1 Schublade

Spielaufbau

- Vor eurer ersten Partie müssen die Bunny-Coins aus dem Stanzbogen herausgelöst werden.
- Drei Bunny-Coins erhält jeder Spieler.
- Alle übrigen Coins bilden in der Mitte des Tisches einen gemeinsamen Vorrat.
- Neben diesen Vorrat kommt die Schublade.
- Legt die 4 Power-Up-Karten offen aus und den Bonus-Würfel dazu.
- Jeder wählt eine Farbe, nimmt deren 10 Rennkarten und hält sie mit sichtbarer Autoseite auf der Hand.
- Die Rennkarten der Farben, die niemand spielt, bleiben im Karton.

Spielbeginn

Wer am jüngsten ist, fängt in der ersten Etappe an: Dieser Spieler nimmt sich die Power-Up-Karte „Startspieler“ und platziert sie vor seinem Platz. Anschließend wählt er eine seiner Rennkarten aus, egal welche, und wirft sie in die Schublade, wobei die Streckenseite oben liegen muss. Mit ihr beginnt der Rennstapel, und sie bestimmt die erste Richtung.

Spielablauf

Die Aufwärmrunde

Jede Etappe startet mit einer Aufwärmrunde. Der Startspieler legt eine seiner Rennkarten mit der Streckenseite nach oben in die Schublade. Erst danach geht das Rennen los.

Das wilde Rennen

Ab jetzt spielt ihr alle gleichzeitig, ohne feste Reihenfolge.

- 1 Schaut auf die oberste Karte des Rennstapels und ihre Streckenseite.
- 2 Entscheidet euch für eine Richtung: links, geradeaus oder rechts. Die Blickrichtung der Rennkarte gibt die Orientierung vor.
- 3 Sucht aus eurer Hand eine Rennkarte, deren Autoseite diese Richtung zeigt. Alternativ nehmt ihr eine Turbo-Karte.
- 4 Dreht die Karte um und werft sie mit der Streckenseite nach oben auf den Rennstapel.
- 5 Nun gilt diese neue Karte als Strecke. Wiederholt den Ablauf, bis jemand keine Rennkarte mehr auf der Hand hat.

Ihr dürft immer nur eine Karte auf einmal werfen. Werden fast zeitgleich Karten gespielt, bleiben sie in der Reihenfolge liegen, in der sie gelandet sind. Zeigt eine Karte auf dem Stapel versehentlich die Autoseite, dreht ihr sie einfach um.

Was auf der Strecke liegt

- **Freie Strecke:** Es passiert nichts, weder Gewinn noch Verlust.
- **Bunny-Coin:** Fahrt in diese Richtung, dann kassiert ihr im Replay einen Coin aus dem Vorrat.
- **Bonus-Würfel:** Fahrt in diese Richtung, dann dürft ihr im Replay den Bonus-Würfel werfen.
- **Bananenschale:** Hier solltet ihr keinen Turbo einsetzen.
- **Hindernisse:** Brezel-Mann, Neandertaler, Maus, Igel, Steine, Dinosaurier, Elefant, Gorilla, Oma, Pinguin und Absperrung. Wer in ihre Richtung fährt, crasht im Replay.

Das Rennende

Wer seine letzte Rennkarte gespielt hat, ruft laut "STOP". Sofort ist Schluss, niemand legt noch eine Karte nach. Der Schnellste erhält nach der 1. Etappe 1 Bunny-Coin, nach der 2. Etappe 2 und nach der 3. Etappe 3 Bunny-Coins aus dem Vorrat.

Das Replay

Der Schnellste leitet das Replay. Er nimmt den kompletten Rennstapel aus der Schublade, dreht ihn vorsichtig um, ohne die Reihenfolge zu ändern, und legt ihn auf den Tisch. Die oberste Karte zeigt jetzt eine Autoseite. Diese oberste Karte wird aufgedeckt und rechts daneben abgelegt. Sie ist die erste Karte des Replay-Stapels und zeigt die gefahrene Strecke.

Jetzt vergleicht ihr Karte für Karte: Die oberste Autoseite des Rennstapels sagt, wohin dieser Spieler gefahren ist. Die Streckenseite des Replay-Stapels zeigt, was dort lag.

- **Freie Fahrt:** nichts passiert.
- **Bunny-Coin:** Du nimmst dir 1 Coin aus dem Vorrat.
- **Bonus-Würfel:** Du wirfst den Würfel einmal und führst das Ergebnis sofort aus.
- **Hindernis:** Du legst 1 Bunny-Coin in den Vorrat zurück. Hast du keinen, passiert nichts.
- **Turbo auf einer Bananenschale:** Du legst 1 Bunny-Coin zurück. Hast du keinen, passiert nichts.
- **Turbo ohne Bananenschale:** Du wählst jetzt frei eine der drei Richtungen.

Der Bonus-Würfel

- **A-B-S:** Du nimmst dir die Karte "A-B-S". Damit fährst du mit Turbo gefahrlos über Bananenschalen. Du behältst sie, bis ein Mitspieler sie dir abnimmt.
- **Kescher:** Du nimmst dir die Karte "Kescher". Crasht ein Mitspieler, bekommst du seinen Coin statt des Vorrats. Danach wandert die Karte zurück in die Mitte.
- **Startspieler:** Du nimmst dir die Karte "Startspieler" und eröffnest die nächste Etappe, bis dir jemand die Karte wegnimmt.
- **Fragezeichen:** Joker. Du wählst eine der Karten A-B-S, Kescher oder Startspieler.
- **Rakete:** Der Spieler mit den meisten Bunny-Coins legt 2 davon in den Vorrat. Bei Gleichstand gilt das für alle Beteiligten. Die Rakete bleibt in der Tischmitte liegen.
- **Bunny-Coin:** Du bekommst sofort 1 Coin aus dem Vorrat.

Die nächste Etappe

Ist die letzte Karte des Rennstapels verglichen, endet das Replay. Jeder nimmt seine Rennkarten zurück und hält sie wieder mit Blick auf die Autoseiten. Wer die Karte "Startspieler" besitzt, eröffnet die Aufwärmrunde der nächsten Etappe.

Der Spielzug

- 1 Sieh dir die oberste Streckenkarte des Rennstapels an.
- 2 Entscheide dich für links, geradeaus, rechts oder Turbo.
- 3 Wähle eine passende Rennkarte von der Hand.
- 4 Dreh sie um und wirf sie mit der Streckenseite nach oben auf den Rennstapel.
- 5 Beginne sofort wieder bei Schritt 1, denn alle spielen ohne Wartezeit gleichzeitig.

Sonderregeln

- Immer nur eine Rennkarte auf einmal werfen, niemals mehrere gleichzeitig.
- Landen Karten fast zeitgleich, bleiben sie in der Reihenfolge liegen, in der sie geworfen wurden.
- Liegt eine Karte mit der Autoseite nach oben auf dem Stapel, dreht ihr sie einfach um.
- Nach dem Ruf "STOP" darf niemand mehr eine Karte ablegen.
- Mit der Karte A-B-S darfst du mit Turbo über eine Bananenschale fahren, ohne einen Coin zu verlieren.
- Hast du keinen Bunny-Coin mehr, kostet dich ein Crash nichts.
- Die Rakete darf beim Fragezeichen nicht gewählt werden, sie bleibt dauerhaft in der Tischmitte.
- Beim Umdrehen des Rennstapels für das Replay darf sich die Kartenreihenfolge nicht verändern.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet nach dem Replay der 3. Etappe. Danach zählt jeder seine Bunny-Coins. Wer die Power-Up-Karte "Startspieler" besitzt, rechnet sich einen halben Bunny-Coin dazu. Den Sieg holt sich, wer die meisten Bunny-Coins vorweisen kann; liegen mehrere von euch gleichauf, gewinnt ihr gemeinsam.

Tipps

- Schnelligkeit zahlt sich aus, aber der Etappensieg bringt in der 1. Etappe nur 1 Coin. Ein Crash kostet ebenfalls 1 Coin, also lohnt sich sauberes Fahren besonders früh.
- Spare dir Turbokarten auf, wenn die Strecke unübersichtlich wird. Im Replay darfst du damit frei wählen und umgehst Hindernisse.
- Achte darauf, ob eine Bananenschale im Weg liegt, bevor du den Turbo wirfst.
- Die Karte "Startspieler" ist am Ende einen halben Coin wert und entscheidet bei knappem Stand das Spiel.
- Wer deutlich führt, sollte die Rakete einkalkulieren: Sie trifft immer den Spieler mit den meisten Bunny-Coins.

Häufige Fragen

Dürfen wir mehrere Rennkarten gleichzeitig abwerfen?

Nein. Jede Rennkarte muss einzeln auf den Rennstapel geworfen werden.

Was passiert, wenn zwei Spieler fast gleichzeitig eine Karte werfen?

Die Karten bleiben genau in der Reihenfolge liegen, in der sie gespielt wurden.

Wann endet das Rennen einer Etappe?

Sobald ein Spieler seine letzte Rennkarte gespielt hat und laut "STOP" ruft. Ab diesem Moment darf niemand mehr ablegen.

Was ist, wenn ich crashe, aber keinen Bunny-Coin mehr habe?

Dann passiert nichts weiter. Du kannst nicht ins Minus geraten.

Was bringt der Turbo genau?

Im Replay darfst du bei einer Turbo-Karte frei entscheiden, in welche Richtung dein Rennhase fährt. Liegt dort aber eine Bananenschale, verlierst du 1 Bunny-Coin.

Wie schütze ich mich vor Bananenschalen?

Mit der Power-Up-Karte A-B-S fährst du auch mit eingeschaltetem Turbo gefahrlos über eine Bananenschale. Du behältst sie, bis ein Mitspieler sie dir wegnimmt.

Darf ich beim Fragezeichen auch die Rakete wählen?

Nein. Du darfst nur A-B-S, Kescher oder Startspieler nehmen. Die Rakete bleibt immer in der Tischmitte.

Was passiert bei der Rakete, wenn mehrere Spieler gleich viele Coins haben?

Dann geben alle am Gleichstand beteiligten Spieler je 2 Bunny-Coins in den allgemeinen Vorrat zurück.

Wer beginnt die zweite und dritte Etappe?

Wer die Power-Up-Karte "Startspieler" vor sich liegen hat. Er legt eine beliebige Rennkarte mit der Streckenseite nach oben in die Schublade.

Was passiert bei Gleichstand am Spielende?

Dann teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg. Beachtet dabei, dass die Karte "Startspieler" einen halben Bunny-Coin wert ist.

Informationen zum Spiel

Erscheinungsjahr	2019
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 17.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/crash-test-bunnies/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/crash-test-bunnies/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026