

# CRASH & GRAB

LERNE LIEBER MIT  
EINEM VIDEO

<https://pullthepingames.com/Games/CrashAndGrab/>



## ZIEL

Deine fliegende Untertasse ist auf der Erde abgestürzt und obwohl deine Besatzung mit der Rettungskapsel überlebt hat, sind sie irgendwo auf dem Planeten verloren gegangen. Gewinne das Spiel, indem du als erster Spieler deine Untertasse mit einem Piloten, Wissenschaftler, Arzt und Ingenieur beliebiger Farbe füllst



## INHALT

-  14 SPIELPLANTEILE
-  6 UNTERTASSEN-PLÄTTCHEN
-  1 PLATZIERUNGSWÜRFEL
-  1 RICHTUNGSWÜRFEL
-  6 RETTUNGSKAPSELN
-  24 BESATZUNGSMITGLIEDER
-  6 UNTERTASSEN-TABLEAUS
-  23 AUFWERTUNGSKARTEN
-  18 BEWEGUNGSKARTEN
-  1 SONDEN-MARKER
-  4 RICHTUNGSMARKER
-  14 ENERGIE-WÜRFEL
-  10 BOOSTER-SCHEIBEN
-  2 STEUERUNGSMARKER
-  6 REFERENZKARTEN

**SPIEL DESIGN**  
Clayton Skancke  
Brian Henk



**ÜBERSETZUNG**  
David Öbleis

**ILLUSTRATIONEN**  
Loïc Billiau

# AUFBAU

## 1 SPIELPLANTEILE

Platziere die Spielplanteile in zufälliger Ausrichtung, aber im unten gezeigten Raster für die Anzahl der Spieler in deinem Spiel.

**2-4 SPIELER**  
(3-4 UNTERTASSEN)



**5 SPIELER**  
(5 UNTERTASSEN)



**6 SPIELER**  
(6 UNTERTASSEN)



## 2 RICHTUNGSMARKER

Lege je einen Richtungsmarker oben, unten, links und rechts an den Spielplanteilen an. Welcher wo liegt ist egal.



## 3 ENERGIE, BOOSTER UND STEUERUNG

Bilde je einen Vorrat aus Boostern (●), Energier (●) und - in einem Spiel mit 5-6 Spielern - auch aus Override-Markern (●). Jeder Spieler nimmt 1 Energie.

## 4 AUFWERTUNGSKARTEN

In Spielen mit 2 Spielern entferne die Rotationsstabilisatoren aus dem Aufrüstungskarten-Stapel und lege sie zurück in die Schachtel.



Mische die Aufrüstungskarten, um den Aufrüstungsstapel zu bilden.

## 5 UNTERTASSEN UND BEWEGUNGSKARTEN

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe. Diese beinhaltet eine passende Rettungskapsel, ein Untertassen-Tableau und 3 Bewegungskarten. Stelle sicher, dass sich in deiner Rettungskapsel deine Untertasse und 4 Besatzungsmitglieder befinden.

In Spielen mit 2 Spielern steuerst du 2 Untertassen. Wähle also 2 Farben und nimm die passenden Rettungskapseln, Untertassen-Tableaus und Bewegungskarten. matching Escape Pods, Saucer Mats, and Movement Cards.

## 6 VERLORENE BESATZUNGSMITGLIEDER

Ordne alle Besatzungsmitglieder in der Mitte des Tisches nach Farbe und Typ. Diese werden als die „verlorenen Besatzungsmitglieder“ bezeichnet. Die Piloten (▲) müssen dabei am nächsten zum Spielplan liegen, die anderen Typen können in beliebiger Reihenfolge angeordnet werden. In Spielen mit 2-5 Spielern füge außerdem die Besatzungsmitglieder einer nicht verwendeten Spielerfarbe hinzu.

## 7 STARTSPIELER

Der Spieler, dem zuletzt etwas gestohlen wurde, nimmt die Sonde (▲). Er führt den ersten Zug im Spiel aus.

## 8 PLATZIERE UNTERTASSEN

Beginnend mit dem Spieler der die Sonde hat „platziert“ jeder Spieler seine Untertasse auf dem Spielplan, indem er den Platzierungswürfel würfelt. (siehe IV.1 Abgestürzte Untertassen platzieren)

## 9 START-BOOSTER UND PILOTEN

2 Spieler (4 Untertassen): Der Spieler mit der Sonde „platziert“ den Piloten einer seiner Untertassen auf dem Spielplan, indem er den Platzierungswürfel würfelt. Der andere Spieler gibt einer seiner Untertassen einen Booster und „platziert“ den Piloten seiner anderen Untertasse. (siehe III.2 Besatzungsmitglieder platzieren)

3+ Spieler (3+ Untertassen): Der Spieler rechts vom Spieler mit der Sonde nimmt einen Booster (außer in Spielen mit 3 Spielern). Alle Untertassen, die weder einen Booster noch die Sonde erhalten haben, „platzen“ ihren Piloten. (siehe III.2 Besatzungsmitglieder platzieren)

SPIELER	UNTERTASSEN	PILOTEN	BOOSTER
2	4	2	1
3	3	2	0
4	4	2	1
5	5	3	1
6	6	4	1

## 10 START!

Die Planungsphase der ersten Runde beginnt.



# RUNDEN ÜBERSICHT

Führe in jeder Runde Folgendes aus:

## I. PLANUNG

1. BEWEGUNGSKARTE WÄHLEN (GLEICHZEITIG)
2. RICHTUNGSWÜRFEL WERFEN

## II. ZUG AUSFÜHREN

Beginnend mit dem Spieler, der die Sonde hat, führt jeder Spieler folgendes aus:

1. ABGESTÜRZTE UNTERTASSE PLATZIEREN
2. EFFEKTE VON VERBESSERUNGEN "ZU BEGINN DES ZUGS" ANWENDEN
3. BEWEGUNG AUSFÜHREN
4. SCHUB GEBEN

## III. AUFRÄUMPHASE

1. ABSTURZSTRAFEN ANWENDEN
2. PLATZIERE BESATZUNGSMITGLIEDER
3. EFFEKTE VON VERBESSERUNGEN "AM ENDE DES ZUGS" ANWENDEN
4. WERTE DEIN SCHIFF AUF

## IV. ENDE DER RUNDE

Sobald alle Spieler ihren Zug gemacht haben führt die folgenden Schritte aus:

1. PLATZIERE ABGESTÜRZTE UNTERTASSEN
2. BEWEGE DIE SONDE

Die nächsten Seiten erklären jeden dieser Schritte im Detail.



# I. PLANUNG

## BEWEGUNGSKARTE WÄHLEN

**Reichweite** In jeder Runde wählst du eine Bewegungskarte, die bestimmt, wie weit du dich bewegst. Sie zeigt entweder 2, 3 oder 0–5 Felder an. Bei 0–5 entscheidest du in deinem Zug selbst, wie viele Felder du ziehst. Du darfst dieselbe Bewegungskarte auch in mehreren Runden hintereinander verwenden.

**Richtung:** Lege die gewählte Karte verdeckt so ab, dass die Ecke, die der gewünschten Bewegungsrichtung entspricht, an die Einkerbung unten auf deiner Untertassen-Matte anliegt.



**Bonus:** Wenn du eine 2 oder eine 3 spielst, erhältst du beim Ausführen deiner Bewegung zusätzlich einen Bonus:

## ROTATIONSWÜRFEL WERFEN

Der Spieler mit der Sonde beginnt jede Runde. Nachdem jedoch alle Spieler ihre Bewegungskarte für die Runde gewählt haben, wird der Rotationswürfel geworfen, um festzustellen, ob die Spielreihenfolge im

**2 Spieler:** In Spielen zu zweit wird der Rotationswürfel nicht verwendet. Da jeder Spieler zwei UFOs steuert, wählst du in deinem Zug, welches deiner beiden UFOs sich zuerst bewegt. In deinem nächsten Zug führt dann dein anderes UFO seine Bewegung aus.

**5-6 Spieler:** Der Spieler, der in der Spielreihenfolge zuletzt am Zug ist, erhält ein Override-Plättchen. Dieses erlaubt ihm, sich in seinem Zug in beliebige Richtung zu bewegen, anstatt an die gewählte Richtung gebunden zu sein.

**6 Spieler:** Der Spieler, der in der Spielreihenfolge als Vorletzter am Zug ist, erhält ebenfalls ein Override-Plättchen.



## II. SPIELERZUG

### 1. UNTERTASSE PLATZIEREN

Wenn sich deine Untertasse nicht auf dem Spielfeld befindet, ist sie abgestürzt, bevor du an der Reihe warst. Wirf den Positionswürfel, um deine Untertasse wieder zu platzieren. (siehe IV.1 Untertassen platzieren, die abgestürzt sind)  
Du führst trotzdem deine Bewegungskarte aus und erhältst den Bonus, falls sie einen hat, jedoch in beliebiger Richtung, nicht in der während der Planungsphase gewählt.

### 2. EFFEKTE DER AUFWERTUNGEN ZU BEGINN DEINES ZUGES

Wenn du eine Aufwertungskarte hast, die mit „zu Beginn deines Zuges...“ beginnt, kannst du diese jetzt optional einsetzen.

### 3. BEWEGUNG AUSFÜHREN

Drehe die Bewegungskarte, die du in der Planungsphase gewählt hast, aufgedeckt um und führe dann Folgendes aus, je nachdem, um welchen Kartentyp es sich



1. Eine Booster nehmen. Du kannst beliebig viele Booster haben. Es handelt sich um eine unbegrenzte Ressource, also wenn du keine physischen Marker mehr hast, benutze etwas anderes, um daran zu erinnern, dass du einen Booster besitzt.
2. 2 Felder in der gewählten Richtung bewegen.



1. Nimm einen Energie . Wie bei den Boostern kannst du beliebig viele Energien halten. Es handelt sich um eine unbegrenzte Ressource.
2. 3 Felder in der gewählten Richtung bewegen.



1. Wähle eine Zahl zwischen 0 und 5.
2. Bewege dich entsprechend dieser Anzahl Felder in der gewählten Richtung.

### 4. BOOST

Du darfst eine Booster ausgeben, um einen Schub einzusetzen. Wähle beliebige Richtung und bewege dich dann um die gleiche Anzahl Felder, die du in der Phase „Bewegung ausführen“ bewegt hast.

Wenn du zuvor 0–5 gewählt hast, darfst du den Wert beim Schub nicht ändern.



## KOLLISIONEN VON UNTERTASSEN

Jedes Mal, wenn sich deine Untertasse bewegt oder auf ein Feld geschoben wird, das bereits von einer anderen Untertasse besetzt ist, kommt es zu einer Kollision. Folgendes passiert dann:

**Du stoppst.** Du besetzt das Feld, auf dem die andere Untertasse stand, und führst keine weiteren Bewegungen aus, die dir eventuell noch hätten bleiben können.

**Die andere Untertasse führt deine gesamte Bewegung aus.** Ausgehend von dem Feld, das sie besetzte, bewegt sie sich um die Anzahl Felder, die du dich gerade bewegt hast, in der Richtung, in die du dich bewegt hast, als du sie getroffen hast.



## BESCHLEUNIGER

Wenn du dich normalerweise auf ein Feld mit einem Beschleuniger bewegst oder darüber hinweg, **stoppst du** und führst keine weiteren Bewegungen aus, die dir eventuell noch geblieben wären.



**Entfernung:** Deine Entfernung entspricht immer der Anzahl der Felder, die du bewegen wolltest, als du auf den Beschleuniger gestoßen bist, ausgehend vom Feld des Beschleunigers. Beispiel: Wenn du 3 Felder bewegen wolltest, aber nach 1 Feld auf den Beschleuniger getroffen bist, musst du ab dem Beschleunigerfeld genau 3 Felder weiterziehen.

**Richtung:** Wenn du am Zug bist, bewegst du dich in die Richtung deiner Wahl.



Wenn du **NICHT** am Zug bist, und du wurdest von einer anderen Untertasse auf das Feld geschoben, musst du dich in die Richtung bewegen in der sich die Untertasse bewegt hat, die mit dir kollidiert ist.



## BESATZUNGSMITGLIEDER

Im Verlauf des Spiels wirst du Besatzungsmitglieder aufnehmen und stehlen, um sie auf deiner Untertassen-Matte zu platzieren.

**Aufnehmen:** Deine Untertasse bewegt sich durch Besatzungsmitglieder (sie stoppt nicht auf ihnen, wie bei Beschleunigern oder anderen Untertassen). Wenn du ein Feld betrittst oder durch ein Feld mit einem Besatzungsmitglied gehst, nimm es sofort auf und lege es auf deine Untertassen-Matte.

**Farbübereinstimmung:** Wenn du ein Besatzungsmitglied aufnimmst, das deiner Spielerfarbe entspricht, kann dieses niemals von dir gestohlen werden. Besatzungsmitglieder, die nicht deiner Farbe entsprechen („fremdfarbige“), können von dir gestohlen werden, wenn eine andere Untertasse mit dir kollidiert. (siehe III.1. Kollisionen – Strafmaßnahmen)



Passende Farbe



Fremdfarbige

**Stationierte Besatzungsmitglieder:** Wenn du ein Besatzungsmitglied aufnimmst, von dem du noch keinen Typ stationiert hast, besetzt es seine entsprechende Station auf deiner Untertassen-Matte und wird „stationiert“. Wenn jemand ein stationiertes Besatzungsmitglied stiehlt, wird sofort ein zusätzliches Besatzungsmitglied desselben Typs, das du besitzt, stationiert.

**Zusätzliche Besatzungsmitglieder:** Wenn du ein Besatzungsmitglied eines Typs aufnimmst, den du bereits stationiert hast, kannst du es auf das bestehende Besatzungsmitglied legen. Achte darauf, dass Besatzungsmitglieder deiner Spielerfarbe immer unten im Stapel liegen, damit die anderen Spieler leicht erkennen können, dass du von diesem Typ ein Besatzungsmitglied zum Stehlen hast.

**Besatzungsmitglieder weitergeben:** In Spielen zu zweit, in denen du mehr als eine Untertasse steuerst, kannst du Besatzungsmitglieder zwischen ihnen weitergeben. Jedes Mal, wenn sich deine Untertasse orthogonal innerhalb von 1 Feld deiner anderen Untertasse bewegt, kann eine oder beide deiner Untertassen beliebige oder alle Besatzungsmitglieder ihrer eigenen Farbe von der anderen Untertasse aufnehmen. Siehe unten.



## ABSTURZSTELLEN

Deine Untertasse bewegt sich durch Absturzstellen (sie stoppt nicht auf ihnen, wie bei Beschleunigern oder anderen Untertassen). Hier werden Besatzungsmitglieder und Untertassen auf das Spielfeld gesetzt.



## III. AUFRÄUMPHASE

Am Ende des Zuges eines Spielers gibt es einige Dinge zu überprüfen:

### I. ABSTURZ-STRAFEN UND BELOHNUNGEN

Wenn sich deine Untertasse vom Spielfeldrand bewegt, stürzt sie ab. Wenn dies passiert, gehe in folgender Reihenfolge vor:

Wenn deine Untertasse während deines Zuges abstürzt:

**Ein Besatzungsmitglied verlieren:** Wenn deine Untertasse fremdfarbige Besatzungsmitglieder hat, gib eins an den Gegner mit den wenigsten stationierten Besatzungsmitgliedern.

Bei Gleichstand entscheidest du, welcher Gegner unter den Gleichstehenden das Besatzungsmitglied erhält.

In Spielen zu zweit, in denen du 2 Untertassen steuerst, gilt es, wenn eine Untertasse deine andere Untertasse abgestürzt wäre. Dies führt zur Strafe „Ein Besatzungsmitglied verlieren“ für die Untertasse, deren Zug gerade an der Reihe ist.

Wenn deine Untertasse abstürzt und es nicht dein Zug ist, kann der Spieler, dessen Zug gerade ist, folgendes tun:

**Ein Besatzungsmitglied stehlen:** Der Spieler nimmt ein fremdfarbige Besatzungsmitglied von dir, sofern du mindestens genauso viele stationierte Besatzungsmitglieder wie er hast.

-ODER-

**Energie aufnehmen:** Der Spieler darf einen Energie  aus dem Vorrat nehmen. Energie ist eine unbegrenzte Ressource, also wenn der Vorrat aufgebraucht ist, benutze etwas anderes, um daran zu erinnern, dass du Energie besitzt.



## 2. BESATZUNGSMITGLIEDER PLATZIEREN

Für jedes Besatzungsmitglied, das während deines Zuges vom Spielfeld aufgenommen wurde (auch wenn du jemanden darauf geschoben hast), führst du Folgendes aus:

1. Wähle ein verlorenes Besatzungsmitglied vom Ende der Warteschlange einer Farbe aus.
2. Wirf den Platzierungswürfel.
3. Platziere das gewählte verlorene Besatzungsmitglied auf der Absturzstelle, die dem gewürfelten Wert entspricht.

Wenn die Absturzstelle bereits von einer Untertasse oder einem Besatzungsmitglied besetzt ist, erhöhe den gewürfelten Wert um 1, bis eine freie Absturzstelle gefunden wird. Wenn du über 12 hinauszählst, gehe wieder auf 1 zurück.



Am Ende deines Zuges hast du immer die gleiche Anzahl an Besatzungsmitgliedern auf dem Spielfeld wie zu Beginn des Spiels. Die einzige Ausnahme ist, wenn keine verlorenen Besatzungsmitglieder mehr zum Platzieren vorhanden sind und das Spiel noch nicht beendet ist.

## 3. EFFEKTE VON AUFWERTUNGEN AM ENDE DES ZUGES

Wenn du eine Aufwertungskarte hast, die mit „am Ende deines Zuges...“ beginnt, kannst du diese jetzt optional einsetzen.

## 4. UNTERTASSE AUFWERTEN

Du kannst 2 Energie  eintauschen, um 2 Aufwertungskarten zu ziehen. Wähle eine zum Ablegen und eine, die du offen vor dir ausspielst. Dies ist eine dauerhafte Fähigkeit, die deine Untertasse für den Rest des Spiels nutzen kann. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Aufwertungen du haben darfst. Ob du eine Aufwertungsfähigkeit nutzt, ist immer optional.

Wenn du ziehen musst und das Aufwertungsdeck leer ist, mische die abgelegten Karten, um ein neues Deck zu bilden, und ziehe daraus. Du kannst eine Aufwertung nicht in dem Zug verwenden, in dem du sie erhältst, damit der nächste Spieler seinen Zug ausführen kann, während du entscheidest, welche Aufwertung du spielen wirst. Aufwertungen, die am Ende der Runde erworben werden, können jedoch in der ersten Runde, in der sie erworben wurden, genutzt werden.

NUTZE DIE ONLINE-KARTENSUCHE,  
WENN DU FRAGEN ZU  
AUFWERTUNGSKARTEN HAST.



<https://pullthepingames.com/CardSearch?SearchString=&Game=CrashAndGrab>

# IV. RUNDENENDE

Am Ende der Runde führe Folgendes aus:

## 1. ABGESTÜRZTE UNTERTASSEN PLATZIEREN

Wenn Untertassen abgestürzt sind, platziere sie genauso, wie du Besatzungsmitglieder platzierst (siehe vorherige Seite), beginnend mit dem Spieler, der die Sonde hat, und im Uhrzeigersinn.

Wirf den Platzierungswürfel und platziere deine Untertasse auf der Absturzstelle, die dem gewürfelten Wert entspricht. Wenn die Absturzstelle bereits von einer Untertasse oder einem Besatzungsmitglied besetzt ist, erhöhe den gewürfelten Wert um 1, bis eine freie Absturzstelle gefunden wird.

## 2. DIE SONDE BEWEGEN

Wer die Sonde hat, beginnt die Runde.



Der Spieler mit den wenigsten stationierten Besatzungsmitgliedern auf seinen Untertassen erhält die Sonde.

In **Spielen zu zweit** werden die stationierten Besatzungsmitglieder beider Untertassen eines Spielers zusammengezählt, um zu bestimmen, wer die wenigsten hat und die Sonde bekommt.

Bei Gleichstand erhält die Sonde der Spieler, der in der vorherigen Runde zuletzt unter den Gleichstehenden am Zug war.

# SPIELENDE

## GEWINNEN

Du gewinnst das Spiel sofort, wenn du an jeder Station deiner Untertasse ein Besatzungsmitglied hast (**bei 2 Untertassen in Spielen zu zweit zählen beide**). Wenn jemand sein gewinnbringendes Besatzungsmitglied erhält, während er vom Spielfeldrand abstürzt, gewinnt er sofort, noch bevor er seine Absturzstrafe ausführen muss.

## AUFRÄUMEN

Um den Start im nächsten Spiel zu erleichtern, lege alle deine Spielerkomponenten in die Escape-Pod-Streichholzschachtel. Achte darauf, dass sie Folgendes enthält, passend zu deiner Farbe:

- 1 Energie 
- 1 Untertasse 
- 4 Besatzungsmitglieder

