

# Mad Max Desert Race

ein Rennspiel präsentiert von



[www.brueckenkopf-online.com](http://www.brueckenkopf-online.com)

Regeln und Playtest auf der RPC 2011:

*Andreas Sauerbrey*





*Manchmal gibt es nur eine Art ein Problem zu lösen: Auf vier Rädern! In Zeiten der Apokalypse, in denen jeder Tropfen Benzin ein Geschenk ist, gibt es eigentlich nichts dümmeres, aber nur die Ökospinner der Kirche der Gaja bleiben äußerlich kalt, wenn von Nah und Fern Straßenräuber, Bandenkönige und Fürsten neuer Minireiche in aufgemotzten Fahrzeugen längst vergangener Zeiten erscheinen und ihr letztes Hemd für ein paar Liter dreckigen Benzins verpfänden. Viel PS trifft auf wenig Hirn – oder pure Verzweiflung.*

*So sind die Rennen brutal und gnadenlos, nicht wenige erreichen nie die Ziellinie. Den Gewinner erwarten Creditwechsel, Bauteile, Trinkwasserquellen, der Zuschlag für Postzustellungsaufträge oder irgendwelche anderen Lichtblicke, mit denen die nächste Tage ein wenig rosiger aussehen, als sie für die versprengten Reste der Menschheit wirklich sind.*

### **Spielziel: Komm als erster im Ziel an – oder überlebe wenigstens am längsten!**

Das Spiel findet in Zügen statt. Jeder Zug besteht aus einer Bewegungsphase und der Turboaktivierung. Die Spieler ziehen reihum, bis ein Spieler sein Fahrzeug durch das Ziel fährt oder nur ein Fahrzeug übrigbleibt.

- **ACHTUNG:** Alle Spieler beenden das Spiel mit der gleichen Anzahl an Zügen. Durchfährt ein Spieler das Ziel, können die restlichen Spieler, welche ihren Zug noch abhandeln dürfen, das Siegerfahrzeug versuchen zu rammen und zu zerstören. In diesem Falle gewinnt der Spieler, welcher zwar als erstes über die Ziellinie fährt, danach aber zerstört wird, das Spiel NICHT.



### **Bewegung:**

Ein Fahrzeug darf sich bis zu 8 Zoll bewegen und zwei 45° Drehungen machen, wenn es sich vor jeder Drehung mindestens 1 Zoll bewegt. Rückwärtsfahren kostet die doppelte Bewegung. 180° Drehungen verbrauchen die ganzen 8 Zoll Bewegung nicht aber den Turbo.

- *Spieler 1 beginnt seine Bewegung, fährt 1 Zoll geradeaus, dreht das Fahrzeug ein und fährt die restlichen 7 Zoll geradeaus. Am Ende dreht er das Fahrzeug noch einmal ein. Spieler 2 bewegt sich mit seinem Fahrzeug 3 Zoll rückwärts, damit kann er sich danach nur noch 2 Zoll vorwärts bewegen (3 Zoll Rückwärts kosten die doppelte Vorwärtsentfernung = 6 Zoll Bewegung verbraucht = noch 2 Zoll Bewegungsreichweite übrig). Spieler drei ist gezwungen sein Fahrzeug einmal komplett um die eigene Achse zu drehen. Eine Wende bedeutet, dass das Fahrzeug neu anfahren muss. Der Spieler kann nur noch ein Zoll nach vorne fahren. Alle drei Spieler dürfen aber noch ihren Turbo verwenden, wenn sie das möchten.*

### **Turbo:**

- *Um ein Rennen zu gewinnen gibt es viele Tricks um den Motor noch stärker zu machen. Mancher Fahrer verwendet selbstgebrannten Alkohol, andere alte Sauerstoffflaschen oder Kanister voller Nitroverdünner. Wieder andere verwenden große Turbolader oder sogar Zaubersprüche, Heiligenbildchen und Weihrauch. Eines haben aber alle Systeme gemeinsam: Sie sind unglaublich unzuverlässig und für Fahrer und Zuschauer gleichermaßen gefährlich!*

Mit dem Turbo fährt das Auto 6 Zoll geradeaus. Es darf nicht gedreht werden. Der Fahrer ist zu beschäftigt damit, sich am Lenkrad festzukrallen, die roten Warnlampen im Auge zu behalten oder Teilen des explodierenden Turboladers auszuweichen.

Um den Turbo zu aktivieren würfelt man mit einem W6. Beim ersten Zünden sind Bauteile oder Druckflaschen noch frisch, die Turbozündung gelingt bei einer 2+, beim zweiten Mal auf eine 3+. Ab dem dritten Mal sind die Systeme überlastet, ausgebrannt oder der Motor heißgelaufen. Die Kühlflüssigkeit kocht und die Druckflaschen sind leer. Der Turbo zündet ab dem dritten Mal immer auf einer 4+ (dies gilt bis zum Ende des Spiels).

Würfelt man für den Turbo eine 1, bleibt das Auto an seiner Position. Ein Kurzschluss legt die Verbesserungen lahm, die Ventile klemmen oder der Fahrer ist fluchend damit beschäftigt, mit einem Feuerlöscher den Brand im Fußraum zu bekämpfen.



Würfele in diesem Fall nur den Abweichungswürfel (Bei der Volltrefferanzeige behält das Auto seine Ausrichtung) oder einen W6 und verwende die Abweichungsschablone.

Bei allen anderen Pätzern bewegt sich das Auto 1W3 in Richtung des Abweichungswürfels oder der Abweichungsschablone.

### **RAMMEN!!!**

Ein Fahrzeug muss mindestens 3 Zoll gefahren sein um jemanden rammen zu können.

Fahrzeuge können auf 3 verschiedene Weisen ineinander prallen. Frontal ineinander, durch Auffahren und der „T-Bone“ (Mit der Front in die Seite eines anderen Fahrzeugs).



Das gerammte Auto bewegt sich 1W3 Zoll weit in die Richtung des Abweichungswürfels. Danach beendet der Rammer seine Bewegung (und rammt evtl. ein weiteres Fahrzeug).

### **Rammschaden**

Den Schaden, dass das Rammen beim Rammenden und dem Ziel verursacht, wird unten gezeigt:

<b>Typ</b>	<b>Schaden bei Rammenden</b>	<b>Schaden bei Ziel</b>
Frontal	W6	W6
T-Bone	1	W3
Auffahren	0	1

Die maximalen Schadenspunkte eines Fahrzeuges betragen 6. Erhält ein Fahrzeug insgesamt 6 oder mehr Schadenspunkte (z.B. wenn es bereits 4 Schadenspunkte erhalten hat und einen Frontaltreffer (w6) mit weiteren 5 Schadenspunkten erhält) ist es zerstört und kann nicht mehr am Rennen teilnehmen. Das Fahrzeug bleibt an Ort und Stelle und gilt als Wrack. Andere Fahrzeuge die in ein Wrack hineinfahren, erhalten Schaden nach der obenstehenden Tabelle. Das Wrack wird dabei nicht weiter beschädigt. Um das Spiel spannender zu machen, können weitere Fahrzeuge (Zuschauer, Fahrzeuge anderer Rennfahrer, Wracks der letzten Jahre) oder Geländestücke an und auf der Strecke positioniert werden.

Der Spieler der am Ende als erster durch das Ziel fährt oder vor dem Ziel als einziger Spieler mit einem fahrbaren Untersatz im Spiel verbleibt, gewinnt das Spiel.



W6-Abweichungsschablone:

