

DR.
BURKHENSTEINS
TODESRENNEN



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 ueberlebe wenigstens am laengsten! Das Spiel findet in Zuegen statt. Jeder Zug besteht aus einer Bewegungsphase und der Turboaktivierung.

Die Spieler ziehen reihum, bis ein Spieler sein Fahrzeug durch das Ziel faehrt oder nur ein Fahrzeug uebrigbleibt.

ACHTUNG: Alle Spieler beenden das Spiel mit der gleichen Anzahl an Zuegen. Durchfaehrt ein Spieler das Ziel, koennen die restlichen Spieler, welche ihren Zug noch abhandeln duerfen, das Siegerfahrzeug versuchen zu rammen und zu zerstoeren. In diesem Falle gewinnt der Spieler, welcher zwar als erstes ueber die Ziellinie faehrt, danach aber zerstoert wird, das Spiel NICHT.

Bewegung

Ein verrueckter Hund, ich meine, voellig irre! Bist du schon mal von einem feuerspeienden Hotrod durch die Duenen von Atlantic City gejagt worden? Ich meine, der Typ braucht gar kein Maschinengewehr, ich weiss nicht wie er es macht, aber es ist unmoeglich da weg zu kommen. Keine Ahnung, irgendwas hat der an dem Motor geschraubt, was jenseits von Gut und Boese ist. Und sowieso, hast du dem mal ins Gesicht geschaut? Wuerde mich nicht wundern, wenn der das Zeug was er in den Tank kippt auch morgens zum Zaehne putzen verwendet. Mach lieber einen Bogen um den Junge, der ist eine Nummer zu gross fuer dich!

Ein Fahrzeug darf sich bis zu 8 Zoll bewegen und zwei 45-Grad-Drehungen machen, wenn es sich vor jeder Drehung mindestens 1 Zoll bewegt. Rueckwaertsfahren kostet die doppelte Bewegung.

180-Grad-Drehungen verbrauchen die ganzen 8 Zoll Bewegung, nicht aber den Turbo.

Spieler 1 beginnt seine Bewegung, faehrt 1 Zoll geradeaus, dreht das Fahrzeug ein und faehrt die restlichen 7 Zoll geradeaus. Am Ende dreht er das Fahrzeug noch einmal ein.

Spieler 2 bewegt sich mit seinem Fahrzeug 3 Zoll rueckwaerts, damit kann er sich danach nur noch 2 Zoll vorwaerts bewegen (3 Zoll Rueckwaerts kosten die doppelte Vorwaertsentfernung = 6 Zoll Bewegung verbraucht = noch 2 Zoll Bewegungsreichweite uebrig).

Spieler 3 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 duerfen aber noch ihren Turbo verwenden, wenn sie das moechten.

Turbo

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

Um den Turbo zu aktivieren wuerfelt man mit einem W6. Beim ersten Zuenden sind Bauteile oder Druckflaschen noch frisch, die Turbozuendung gelingt bei einer 2+, beim zweiten Mal auf eine 3+. Ab dem dritten Mal sind die Systeme ueberlastet, ausgebrannt oder der Motor heißgelaufen. Die Kuehlfluessigkeit kocht und die Druckflaschen sind leer. Der Turbo zuendet ab dem dritten Mal

immer auf einer 4+ (dies gilt bis zum Ende des Spiels).

Wuerfelt man fuer 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 beschaeftigt, mit einem Feuerloescher den Brand im Fußraum zu bekaempfen. Wuerfele In diesem Fall nur den Abweichungswuerfel (Bei der Volltrefferanzeige behaelt das Auto seine Ausrichtung) oder einen W6 und verwende die Abweichungsschablone. Bei allen anderen Patzern bewegt sich das Auto 1W3 in Richtung des Abweichungswurfels oder der Abweichungsschablone.

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!

TURBO: WERFE EINEN W6. DER TURBOWURF GELINGT BEI:

- 1. EINSATZ: 2+**
- 2. EINSATZ: 3+**
- 3. UND ALLE FOLGENDEN EINSÄTZE: 4+**

TURBOFEHLFUNKTION: BEI EINER GEWUERFELTEN 1 WIRFST DU DEN ABWEICHUNGSWUERFEL UND BEWEGST DICH W3 ZOLL IN DIESE RICHTUNG.

Rammen

Ein Fahrzeug muss mindestens 3 Zoll gefahren sein um jemanden Rammen zu koennen. Fahrzeuge koennen auf 3 verschiedene Weisen ineinander prallen. Frontal ineinander, durch Auffahren und der „T-Bone“ (Mit der Front in die Seite eines anderen Fahrzeuges). Das gerammte Fahrzeug

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

Die Schadenshoehe die das Rammen beim Rammenden und dem Ziel verursacht, wird wir unten ermittelt:

Typ	Schaden bei Rammenden	Schaden bei Ziel
Frontal	W6	W6
T-Bone	/	W3
Auffahren	0	/

Macht euch nichts vor, es gibt immer irgendwo einen, der den größeren Motor aus dem Sand gezogen. oder drei handbreit dick Stahl am Kühler verschweiß hat. Wichtig ist immer nur zu wissen, wo der Schwachpunkt eures Gegners ist...!

xoxo

Macy

Rammen

Die maximalen Schadenspunkte eines Fahrzeuges betragen 6. Erhaelt ein Fahrzeug insgesamt 6 oder mehr Schadenspunkte (z.B. wenn es bereits 4 Schadenspunkte erhalten hat und einen Frontaltreffer (w6) mit weiteren 5 Schadenspunkten erhaelt) ist es zerstort und kann nicht mehr am Rennen teilnehmen.

Das zerstorte Fahrzeug muss danach ei-

nen W6 wuerfeln um zu ermitteln, ob es explodiert. Bei einer 5+ geht es in einem großen Feuerball auf und verursacht W3 Schaden an jedem Fahrzeug im Kontakt. Das Fahrzeug bleibt an Ort und Stelle und gilt als Wrack. Andere Fahrzeuge die in ein Wrack hineinfahren, erhalten Schaden nach der Tabelle von vorheriger Seite. Das Wrack wird dabei nicht weiter beschaedigt.

Turboooo! - Rammen

Wenn sich ein Fahrer entscheidet den Turbo zu aktivieren (und diesen auch erfolgreich erwuerfelt) und dabei ein anderes Fahrzeug rammt, wird dies wie normaler Ramm-schaden abgehandelt. Zusaetzlich wird das Fahrzeug die restlichen Zoll des Turbos in

eine Richtung geschleudert, welche durch den Abweichungswuerfel oder die Schablone bestimmt wird. Sollte es hierbei noch ein Auto treffen, wird dieses genauso wie das urspuenglich gerammte Fahrzeug behandelt das gerammt wurde.

Machen wir uns nichts vor, du hast
nen guten Motor, solides Fahrzeug.
Aber das hilft dir nichts wenn der
Hitzkopf links vor dir schon in der
ersten Kurve zwei Bar Ethanol in
den Motor jagt und die Strecke
vor dir in ein Truemmerfeld ver-
wandelt. Wenn du auf der Strecke
ueberleben willst, solltest du ganz
schnell lernen den Gasfuss im Griff
zu haben, Jungchen!

Gelaende

Um das Spiel spannender zu machen, koennen weitere Fahrzeuge (Zuschauer, Fahrzeuge, anderer Rennfahrer, Wracks der letzten Jahre) oder Gelaendestuecke an und auf der Strecke positioniert werden.

Diese Gegenstaende koennen nach den Regeln fuer Wracks ins Spiel eingebaut werden. Crashed also besser auch nicht in Tribuenen, Benzintanks oder die bewaffneten Zuschauergruppen!

Sonderregeln

Bruecken:

Bruecke zaehlen nach Jahren der Anarchie nicht gerade zu den bevorzugten Wegen, Fluesse, Felsspalten oder andere Hindernisse zu ueberqueren. Alle sind durch die Jahre der Nutzung stark angeschlagen und koennten Jeden Moment zusammenbrechen. Befindet sich eine Bruecke im Spiel, muss ab Runde 2 jedes Auto das ueber die Bruecke faehrt wuerfeln ob die Bruecke zu Staub zerfaellt. Bei einem Wurf von 4+ zerfallen die Stuetzfeiler, zerreißen Stahlseile und bersten die letzten Stuecke Asphalt. Die Bruecke kann von den verwegenen Fahrern aber noch als Rampe verwendet werden.

Rampen:

Rampen koennen nur per Turbo ueberquert werden. Ermittle dazu die Reichweite des Turbos und messe ab, ob du bis zur andere Seite kommst. Sollte die Reichweite zu gering sein oder eine Abweichung ergeben, dass du die andere Seite nicht erreichst, landest du im Abgrund. Du kassierst W6 Schaden und musst das Fahrzeug entsprechend der Abweichung positionieren. umfahre danach die Bruecke. Abkuerzen ist verboten. Das Tribunal sieht alles und wer die Zuschauer um ihre Show bringt, wird im Ziel nicht den Sieg, sondern den Tod finden!

Impressum:

Dr. Burkhensteins Todesrennen
Basierend auf „Mad Max Desert Race“
Andreas Sauerbrey; 2011

Verlag Martin Ellermeier
An der Lehmkaute 30
64625 Bensheim

Grafiken:

Designed by Freepik / <http://de.freepik.com/>
Old paper texture by jannoon028
Coffee cup stains by Freepik

Schriften:

Handwriting (c) <http://www.1001freefonts.com>
jenn font (c) <http://www.1001freefonts.com>
Jennifer Lynne (c) <http://www.dafont.com/jennifer-lynne.font>
Take Warnings (c) <http://www.dafont.com/de/take-warning.font>
war letter (c) <http://www.dafont.com/de/war-letters.font>
Samhandwriting (c) <http://www.dafont.com/de/sams-handwriting.font>
Sweetly broken (c) Brittney Murphy 2011
www.brittneymurphydesign.com
M-Hwr (c) <http://www.1001freefonts.com>