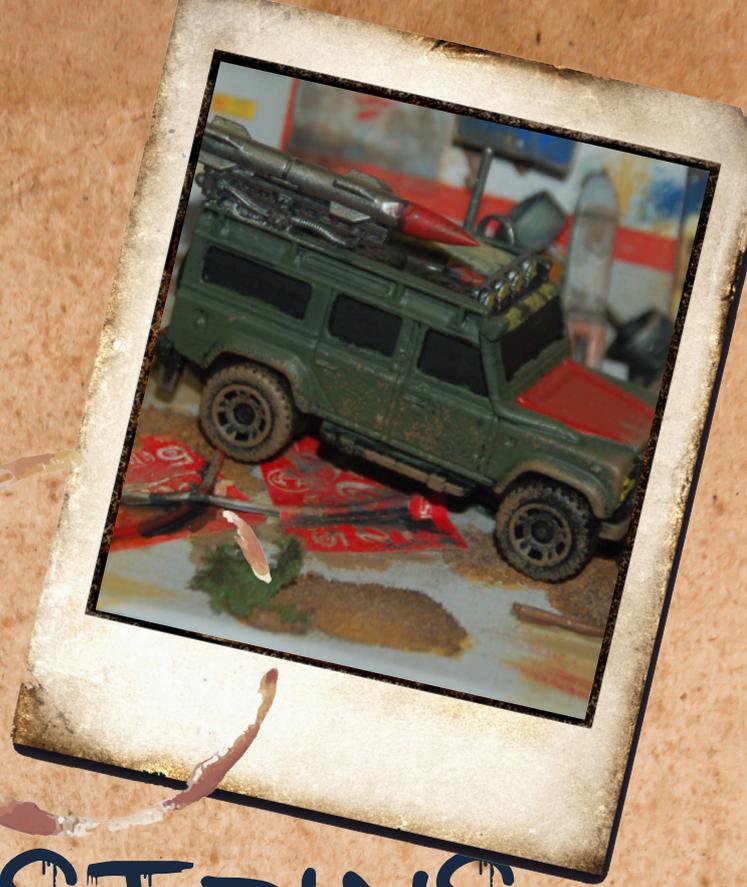


TAB ETOP
INSIDER



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 ei-
gentlich nichts d[☺]heres, aber nur die Ökospinner der
Kirche der Gaia bleiben aus[☺]erlich kalt, wenn von Nah
und Fern Strassenräuber, Bandenkönige und Fürsten
neuer Minireiche in aufgenutzten Fahrzeugen längst
vergangener Zeiten ersche[☺]en 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[☺]ichte wenige
erreichen nie die Ziellinie. Den Gewinner erwarten
Creditwechsel, Bauteile, Trinkwasserquellen, der Zu-
schlag für Postzustellungsaufträge oder irgendwelche
anderen Lichtblicke, mit denen die näch[☺]ste Tage ein
wenig rosiger aussehen, als sie für die versprengten
Reste der Menschheit wirklich sind.



Spielziel

Komm als erster im Ziel an - oder überlebe we-
nigstens 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 Fahr-
zeug 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 Siegerfahr-
zeug 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

THIS SPACE FOR WRITING MESSAGES

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 Zaehneputzen verwendet. Mach lieber einen Bogen um den Junge, der ist eine Nummer zu gross fuer dich!

Poste

Sa
Dune
Atlant



Ein Fahrzeug darf sich bis zu 5 Zoll bewegen und zwei 45-Grad-Drehungen machen, wenn es sich vor jeder Drehung mindestens 1 Zoll bewegt.

Rueckwaertsfahren kostet die doppelte Bewegung.

150-Grad-Drehungen verbrauchen die ganzen 5 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 doppelt 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 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 werfelt 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 Kuhlflüssigkeit kocht und die Druckflaschen sind leer. Der Turbo zündet ab dem dritten Mal immer

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

Werfelt 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 beschäftigt, mit einem Feuerloescher den Brand im Fussraum zu bekampfen. Werfele In diesem Fall nur den Abweichungswurfel (Bei der Volltrefferanzeige behaelt das Auto seine Ausrichtung) oder einen W6 und verwende die Abweichungsschablone. Bei allen anderen Patzern bewegt sich das Auto W3 in Richtung des Abweichungswurfels oder der Abweichungsschablone.

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

- TURBO: WERFE EINEN W6. DER TURBOWURF GELINGT BEI:**
1. EINSATZ: 2+
 2. EINSATZ: 3+
 3. UND ALLE FOLGENDEN EINSATZE: 4+

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

THIS SPACE FOR WRITING MESSAGES

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!



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 verschweißst hat. Wichtig ist immer nur zu wissen, wo der Schwachpunkt eures Gegners ist...!

drox

Macy



Rammen

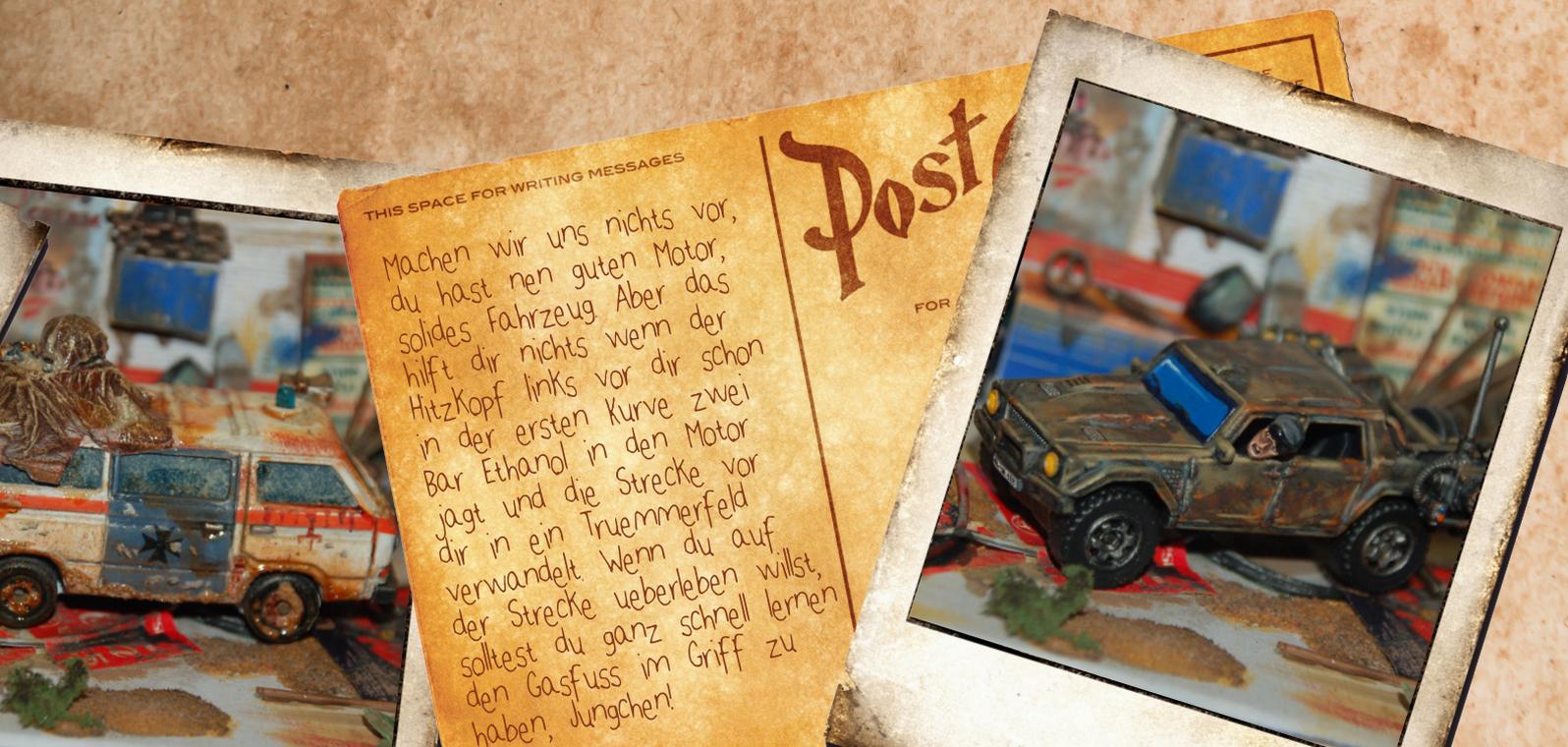
Die maximalen Schadenspunkte eines Fahrzeuges betragen 6. Erreicht ein Fahrzeug insgesamt 6 oder mehr Schadenspunkte (z.B. wenn es bereits 4 Schadenspunkte erhalten hat und einen Frontaltreffer (W6) mit weiteren 5 Schadenspunkten erreicht) ist es zerstört und kann nicht mehr am Rennen teilnehmen.

Das zerstörte Fahrzeug muss danach einen W6 werfen um zu ermitteln, ob es explodiert. Bei einer 6+ 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

Turbooo! - Rammen

Wenn sich ein Fahrer entscheidet den Turbo zu aktivieren (und diesen auch erfolgreich erwurfelt) und dabei ein anderes Fahrzeug rammt, wird dies wie normaler Rammschaden abgehandelt. Zusätzlich wird das Fahrzeug die restlichen Zoll des Turbos

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



THIS SPACE FOR WRITING MESSAGES

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 verwandelt. Wenn du auf der Strecke ueberleben willst, solltest du ganz schnell lernen den Gasfuss im Griff zu haben, Jungchen!

Post
FOR



Gelaende:

Um das Spiel spannender zu machen, koennen weitere Fahrzeuge (Zuschauer, Fahrzeuge, anderer Rennfahrer, Wracks der letzten Jahre) oder Gelaendestecke 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 Dribuenen, 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 koennen 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 zerflaellt. Bei einem Wurf von 4 zerfallen die Stuetz Pfeiler, zerreißen Stahlseile und bersten die letzten Stuecke Asphalt. Die Bruecke kann von den verwegenen Fahrern aber noch als Rampe verwendet werden.

Rampen:

Rampen kennen 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 Wb 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/jenniferlynne.font>
Take Warnings (c) <http://www.dafont.com/de/take-warnings.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>