

CHARIOT Race

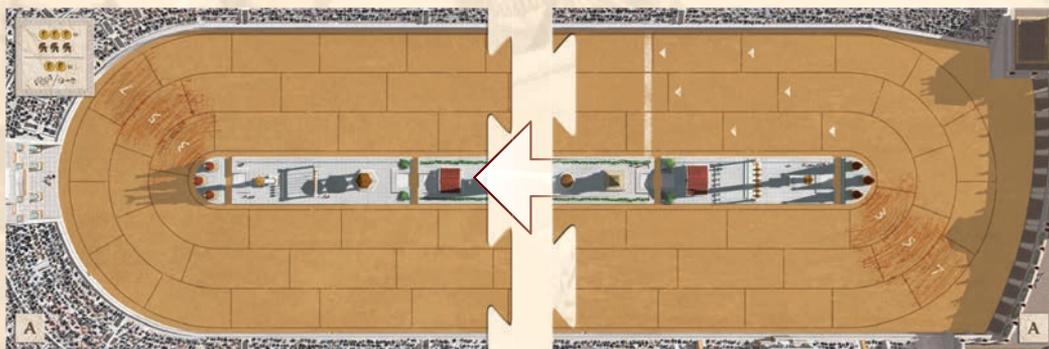


Ein furioses Rennspiel für 2-6 tollkühne Wagenlenker ab 8 Jahren von Matt Leacock

EINLEITUNG

Hunderttausende Zuschauer, die ein Spektakel erwarten. Flirrende Nachmittagshitze. Schwitzende Pferdeleiber, unruhig an ihren Gespannen ziehend. Und dann ist es da, das Startsignal. Alle prescht ihr mit euren Streitwagen los, erst noch langsam, dann immer schneller. Die *spina* in der Mitte der Arena wird zum ersten Mal umrundet. Und dann kommt auch gleich die nächste Kurve. Schon ist einer der Wagen hoffnungslos abgeschlagen. Ein anderer Fahrer ist zu schnell in die Kurve gegangen und zerschellt mit seinem Wagen an der Wand. Wieder ein anderer Wagen überschlägt sich und scheidet ebenfalls aus. Jetzt ist da nur noch ein Wagen vor dir. Zeit für die etwas unfeineren Mittel. Langsam wiegst du den Speer in deiner Hand und wartest, bis sich der andere in Wurfweite befindet. Oder kannst du dich vor ihn setzen und einen Krähenfuß fallen lassen?

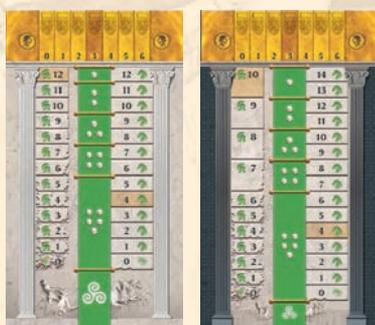
SPIELMATERIAL



1 zweiteiliger Spielplan mit 2 Seiten (A & B)



6 Streitwagen in den Spielerfarben
(vor dem ersten Spiel zusammenstecken; siehe rechts)



6 zweiseitige Streitwagentafeln in den Spielerfarben
Vorderseite: mit weißen Säulen;
Rückseite: mit schwarzen Säulen



6 zweiseitige Rundenanzeiger
in Spielerfarben



5 Würfel



20 Krähenfüße



18 Wertezähler

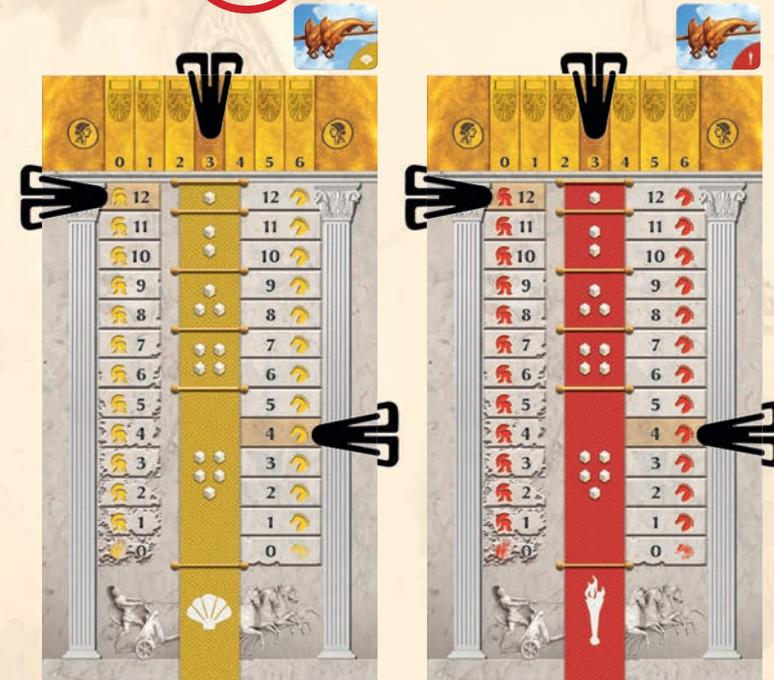
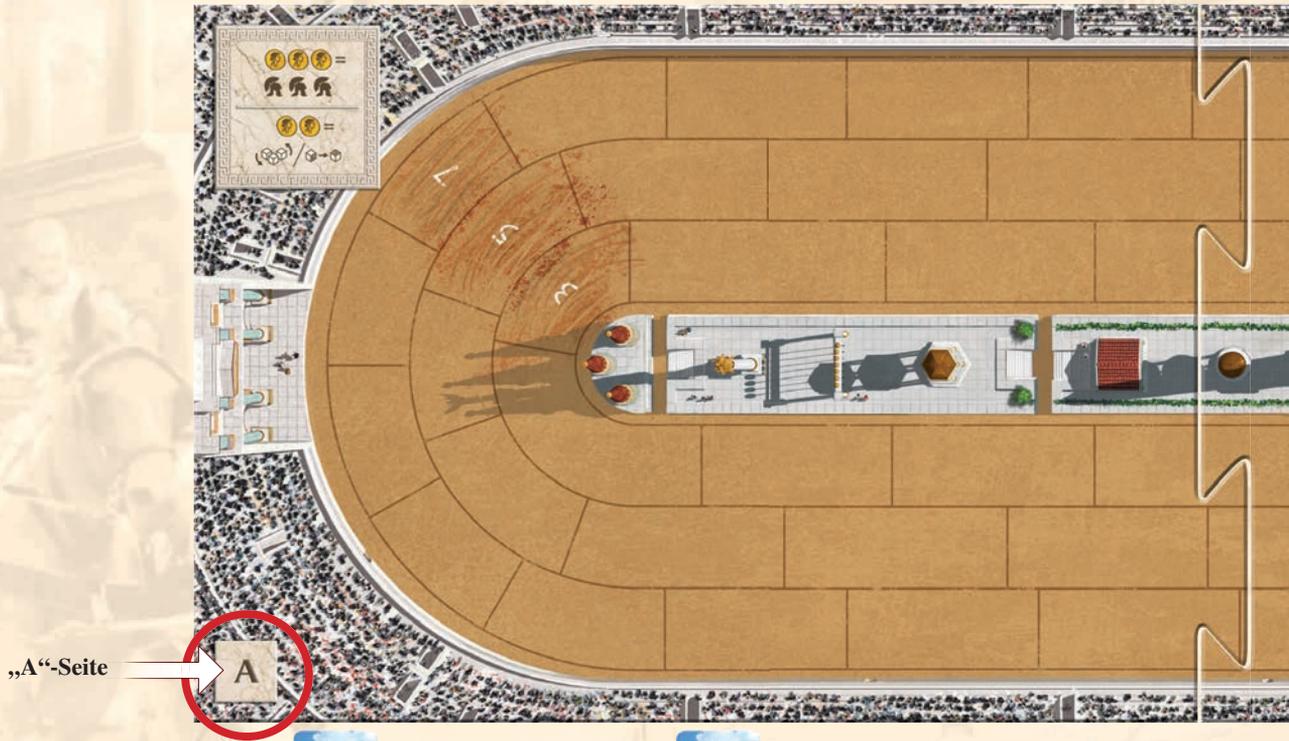
Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

ÜBERSICHT

Ihr seid Teilnehmer eines großen Wagenrennens im Antiken Rom. Mit Hilfe der Würfel müsst ihr den Parcours in der staubigen Arena **zweimal** bewältigen und der Erste sein, der seinen Streitwagen über die Ziellinie lenkt – ohne vorher auseinanderzubrechen. Dazu beschleunigt ihr, bremst, wechselt geschickt die Spur und geht manchmal auch direkt gegen eure Mitspieler vor,

SPIELAUFBAU

Spielplan

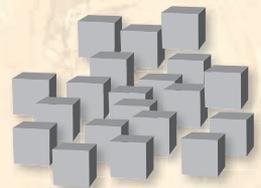
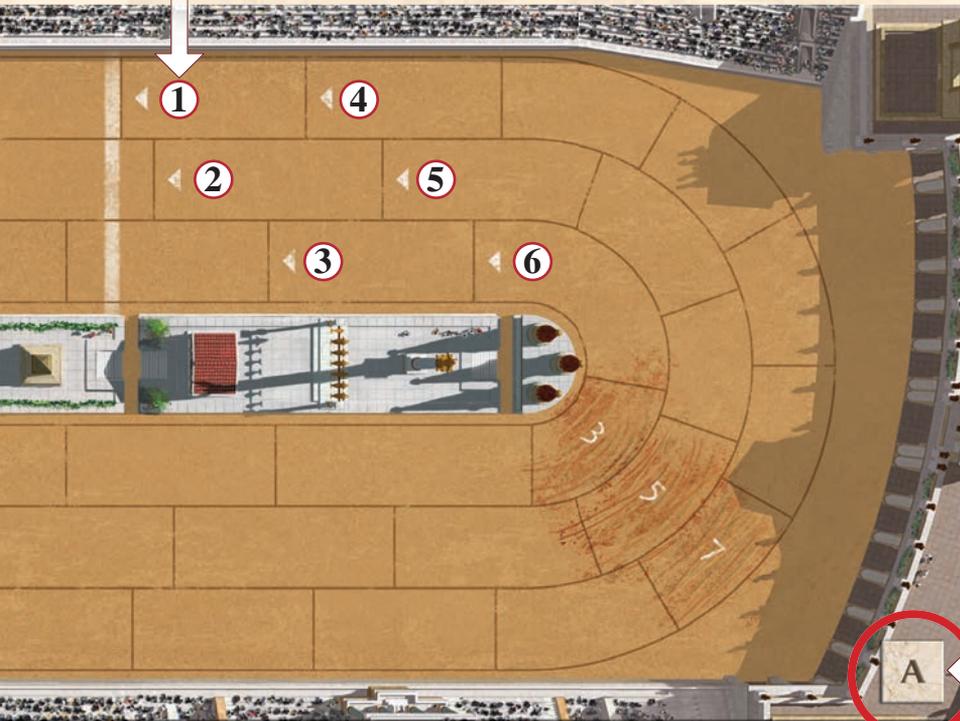


Streitwagentafeln

1. Legt den Spielplan in die Mitte der Spielfläche, so dass er für jeden Spieler gut erreichbar ist. Es wird empfohlen, dass ihr beim Spielen mit Einsteigern den Parcours auf den „A“-Seiten verwendet.
2. Wählt je 1 Spielerfarbe. Lost die Startpositionen auf dem Spielplan aus. Zieht dazu die teilnehmenden Streitwagen zufällig nacheinander und platziert sie in der gezogenen Reihenfolge auf den Startfeldern (siehe Abbildung oben).

indem ihr Speere auf deren Wagen werft oder sie mit Krähenfüßen behindert. Und wenn euch Fortunas Gunst hold genug war, könnt ihr sogar mitten im Rennen euren Streitwagen reparieren – was oft sehr wichtig sein wird.

Startpositionen auf dem Spielplan



Krähenfüße



„A“-Seite

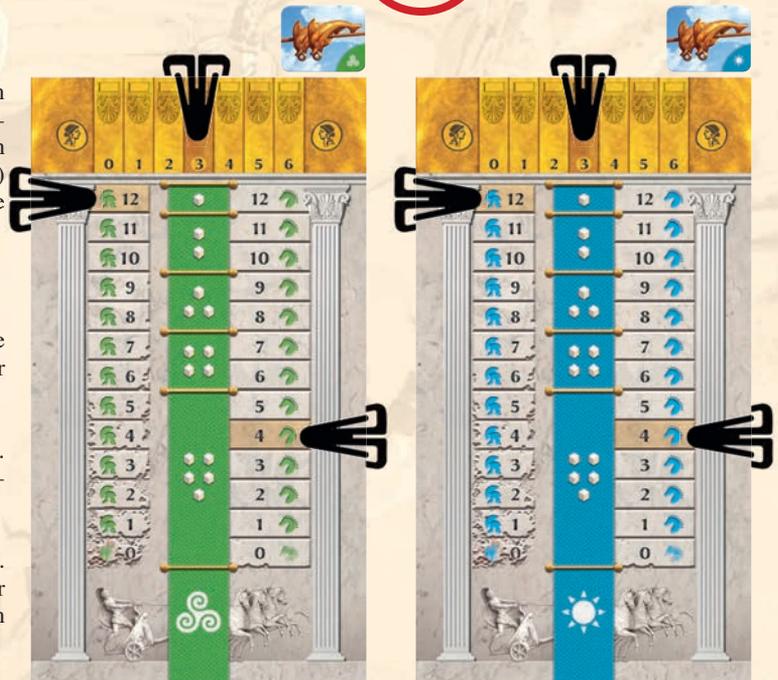
3. Nehmt euch jeder die Streitwagentafel in eurer Spielerfarbe und dazu 3 Wertezähler. Legt die Streitwagentafeln vor euch (Seite mit den weißen Säulen nach oben) und steckt jeweils 1 Wertezähler an die folgenden Zahlen auf den Leisten.

- Schadensleiste (🐉): 12
- Geschwindigkeitsleiste (🐎): 4
- Schicksalsleiste (☀️): 3

Legt den Rundenanzeiger in eurer Farbe mit der 2-Delfine-Seite nach oben vor euch.

4. Legt die Krähenfüße griffbereit beiseite. Alles andere nicht benötigte Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.

Der Spieler auf Startposition 1 beginnt. Dann machen die anderen Spieler in der Reihenfolge ihrer Startpositionen ihren Zug.



Streitwagentafeln

Die Streitwagentafeln:

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn die Streitwagentafel in seiner Spielerfarbe und legt sie vor sich aus, Vorderseite (weiße Säulen) sichtbar. Mit Hilfe von **Werte-zählern** haltet ihr darauf **eure aktuellen Werte** nach und habt zusammen mit eurer gegenwärtigen Position auf dem Spielplan einen Überblick darüber, wie gut ihr gerade im Rennen liegt. (Aber eure Mitspieler haben das natürlich auch.) Jede Streitwagentafel weist 3 Werteleisten auf:

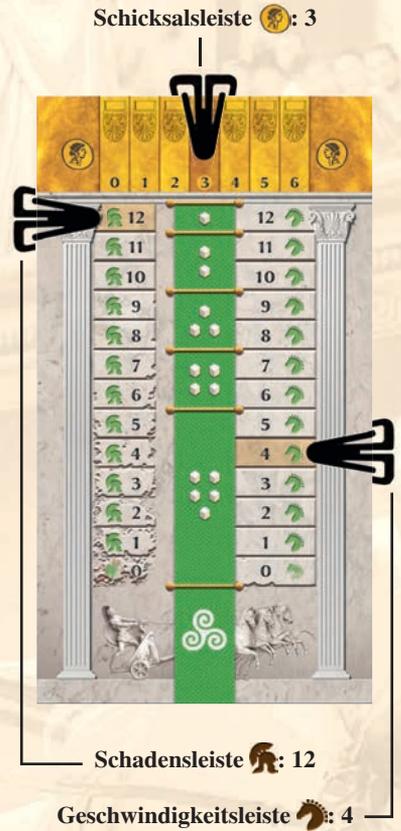
Die **Schadensleiste** (gekennzeichnet durch ein 🐎) zeigt an, wie viel Schaden eurer Streitwagen noch einstecken kann – 12 zeigt also an, dass der Wagen voll und ganz intakt ist. Weist der Wertezähler auf die 0, bricht der Wagen auseinander und scheidet aus.

Die **Geschwindigkeitsleiste** (gekennzeichnet durch ein 🎲) zeigt eure aktuelle Geschwindigkeit an: Die durch den Wertezähler angezeigte Nummer gibt die Anzahl von Feldern wieder, die sich euer Streitwagen im aktuellen Zug bewegen muss. Außerdem zeigt die Leiste an, **wie viele Würfel** ihr in diesem Zug benutzen müsst. (Je höher eure Geschwindigkeit, desto weniger Kontrolle habt ihr allerdings über euren Wagen!)

Eure **Startgeschwindigkeit** darf zu Beginn eures Zuges nie höher sein als der Schadenswert auf eurer Schadensleiste; verschiebt gegebenenfalls den Wertezähler der Geschwindigkeitsleiste nach unten. Siehe dazu „Phase 2: Startgeschwindigkeit anpassen“, Seite 5. (Während eurer Bewegung erlittener Schaden beeinflusst eure Geschwindigkeit nicht, außer wenn der Wert auf eurer Schadensleiste auf 0 sinkt und euer Wagen auseinanderbricht.)

Die **Schicksalsleiste** (gekennzeichnet durch ein 🎲) zeigt an, wie hoch ihr aktuell in Fortunas Gunst steht. Fortunas Gunst könnt ihr benutzen, um eure Wagen zu reparieren (siehe „Phase 1: Reparieren“, Seite 5), Würfel neu zu werfen oder sie auf eine beliebige Seite zu drehen (siehe „Phase 3: Würfeln“, Seite 5).

Ihr dürft keinen der 3 Werte über sein **Maximum** hinaus steigern.



SPIELABLAUF

Die Spieler machen für jeden ihrer Wagen pro Runde 1 Zug. Die **Reihenfolge**, in der die Spieler ihren Zug durchführen, richtet sich nach ihrer **Position auf dem Spielplan**. Dabei gilt: Egal auf welcher der 3 Spuren sich ein Wagen befindet – der Spieler eines vorne liegenden Wagens (siehe dessen Frontlinie) führt seinen Zug vor dem Spieler eines dahinter liegenden Wagens aus.

Ein Zug besteht aus den folgenden **6 Phasen**:

1. Reparieren (optional)
2. Startgeschwindigkeit anpassen
3. Würfeln
4. Fortunas Gunst erhalten
5. Bewegen
6. Angreifen (optional)

Nachdem ihr für jeden Wagen 1 Zug durchgeführt habt, prüft ihr, ob mindestens 1 Wagen den Parcours 2 Mal bewältigt hat (siehe „Spielende“, Seite 7). Ist dies nicht der Fall, wird eine weitere Runde gespielt.

Frontlinie



Ben, Heidi, Julia und Klaus spielen eine 4-Spieler-Partie. Zu Beginn einer neuen Runde sind die Positionen auf dem Spielplan wie oben dargestellt. Die Spielreihenfolge für diese Runde ist: 1. Julia (grün); 2. Heidi (rot); 3. Klaus (gelb); 4. Ben (blau).

Phase 1: Reparieren (optional)

Zu Beginn eures Zuges, noch bevor ihr würfelt, **dürft** ihr genau **3 Punkte „Fortunas Gunst“** ausgeben, um **bis zu 3 verlorene Schadenspunkte** eures Streitwagens zu reparieren. (Nur wem Fortuna wirklich hold ist, kriegt das bei voller Geschwindigkeit hin!)

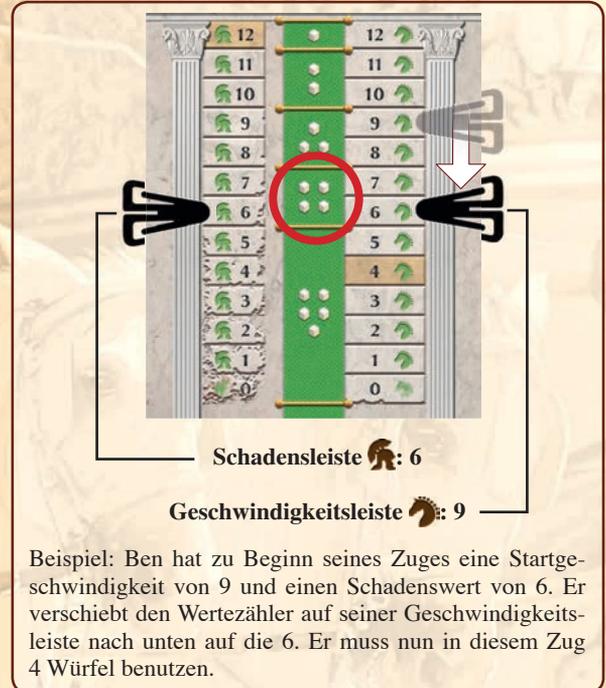
Denkt daran, die Wertezähler auf der Schadens- und der Schicksalsleiste entsprechend zu verschieben.

Jeder Spieler darf nur einmal pro Zug reparieren.

Phase 2: Startgeschwindigkeit anpassen

Eure Startgeschwindigkeit darf zu Beginn dieser Phase **nicht höher** sein **als** der **Schadenswert** auf eurer Schadensleiste. Falls eure Startgeschwindigkeit höher ist, verschiebt den Wertezähler auf der Geschwindigkeitsleiste entsprechend nach unten.

Dadurch wird auch festgelegt, **wie viele** Würfel ihr in diesem Zug benutzen müsst.



Beispiel: Ben hat zu Beginn seines Zuges eine Startgeschwindigkeit von 9 und einen Schadenswert von 6. Er verschiebt den Wertezähler auf seiner Geschwindigkeitsleiste nach unten auf die 6. Er muss nun in diesem Zug 4 Würfel benutzen.

Phase 3: Würfeln

Eure Startgeschwindigkeit legt fest, **wie viele Würfel** ihr benutzen müsst. Werft so viele Würfel, wie eure Streitwagentafel für die entsprechende Geschwindigkeit anzeigt. Danach dürft ihr **beliebig viele** Würfel **1 Mal** kostenlos erneut werfen.

Wenn ihr auch mit diesem Ergebnis nicht zufrieden seid, erlaubt euch Fortuna, euer Schicksal ein 3. Mal zu versuchen, aber dafür sinkt ihr in ihrer Gunst. Ihr dürft **2 Punkte auf der Schicksalsleiste** eurer Streitwagentafel abgeben, um entweder (A) eine **beliebige Anzahl** von Würfeln **neu zu werfen** oder (B) **1 Würfel** auf eine beliebige Seite zu **drehen** (außer der Seite mit dem ). Ihr könnt in beiden Fällen auch Würfel auswählen, die ihr vorher **bereits herausgelegt** hattet. Außerdem dürft ihr **so lange** in dieser Phase Würfel beeinflussen, wie ihr Punkte auf der Schicksalsleiste abgeben könnt.

Denkt daran, eure Schicksalsleiste jedes Mal anzupassen, wenn ihr Punkte abgibt. Achtung: Wer nicht von vornherein genügend Punkte auf dieser Leiste hat, kann die Würfel nicht beeinflussen. (In diesem Zug gewürfelte Fortuna-Punkte könnt ihr noch nicht einsetzen, da diese noch nicht zur Schicksalsleiste hinzugefügt wurden.)

Eine Übersicht aller Würfelsymbole findet ihr auf Seite 7. Im selben Spielzug nicht genutzte Würfelergebnisse verfallen; sie dürfen nicht aufgespart werden. Im Folgenden wird beschrieben, wie ihr die Würfel nutzen könnt. (Legt verbrauchte Würfel beiseite.)

Phase 4: Fortunas Gunst erhalten

Fortunas Glanz scheint auf euch herab! Pro , das ihr würfelt, dürft ihr den Wertezähler eurer Schicksalsleiste **um 1 nach rechts** verschieben. (Denkt daran, dass ihr nicht mehr als 6 Punkte auf der Schicksalsleiste haben könnt.)

Punkte auf der Schicksalsleiste könnt ihr ausgeben, um euren Streitwagen zu reparieren (siehe oben „Phase 1: Reparieren“) oder bereits geworfene Würfel zu beeinflussen (siehe oben „Phase 3: Würfeln“).

Phase 5: Bewegen

Legt zunächst eure Geschwindigkeit für diesen Zug fest:

Für jedes \pm , das ihr gewürfelt habt, **müsst** ihr nach eurer Wahl entweder **1 Punkt** zu eurer aktuellen Geschwindigkeit **dazu addieren** oder **davon abziehen**. Passt eure Geschwindigkeitsleiste entsprechend an.

Für jedes \pm , das ihr gewürfelt habt, **müsst** ihr eure Geschwindigkeit **um 2 erhöhen**. Bei diesem kurzfristigen Sprint schindet ihr eure Pferde aber so, dass ihr **1 Punkt Schaden** nehmt. Passt eure Geschwindigkeits- und Schadensleiste entsprechend an.

Habt ihr sowohl \pm als auch \pm gewürfelt, bildet ihr erst die Gesamtsumme der Geschwindigkeitsänderungen, bevor ihr die Leisten anpasst.

Wie bereits erwähnt, könnt ihr die Geschwindigkeit nicht über das Maximum der Leiste steigern: Beträgt beispielsweise eure aktuelle Geschwindigkeit 11, und ihr wollt wegen einem gewürfelten \pm auf 13 beschleunigen, beschleunigt ihr stattdessen nur auf 12, und der Rest verfällt. (Ihr nehmt trotzdem wie üblich 1 Punkt Schaden für das Würfelergebnis.)

Für **jeden Punkt Geschwindigkeit** auf eurer Geschwindigkeitsleiste rückt ihr nun **1 Feld** auf dem Spielplan **vorwärts**. (Das Feld, auf dem ihr steht, zählt hier nicht mit.) Dabei gibt es 3 Besonderheiten:

Spurwechsel

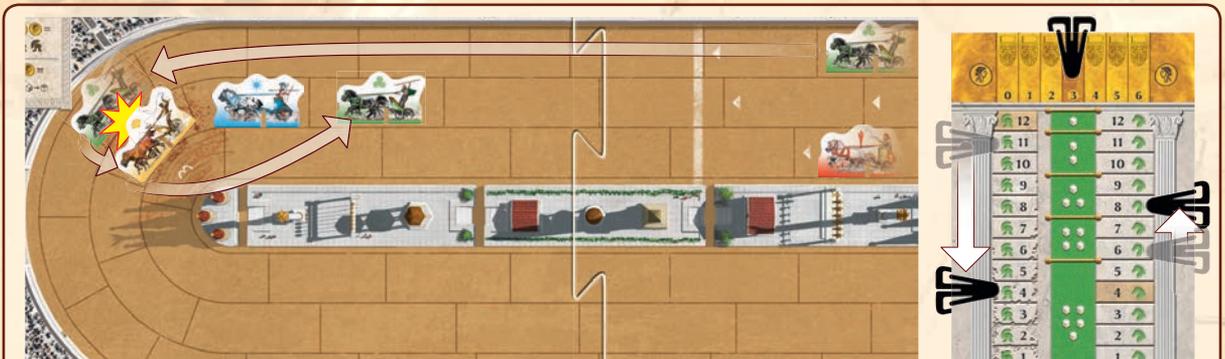
Grundsätzlich müsst ihr in eurer gegenwärtigen Spur bleiben. Ihr dürft nur dann auf ein Feld einer **benachbarten** Spur wechseln, wenn ihr ein ∇ gewürfelt habt – pro Symbol dürft ihr 1 Mal die Spur wechseln. Die Frontlinie des Feldes, auf das ihr wechselt, muss sich weiter vorne befinden. Der Spurwechsel kostet wie gehabt 1 Punkt Geschwindigkeit.

In die Kurve

In wildem Galopp in die Kurven zu fahren, ist natürlich wenig ratsam! Wer ein zu hohes Tempo hat, kann dort empfindlichen Schaden nehmen. Auf je 3 nummerierten Kurvenfeldern steht die maximale Geschwindigkeit, mit der man diese passieren oder auf ihnen seine Bewegung beenden darf. Für jeden **Geschwindigkeitspunkt darüber** nehmt ihr **1 Punkt Schaden**. Passt eure Schadensleiste entsprechend an.

Rammen

Durchfahrt ihr ein Feld, auf dem bereits ein anderer Streitwagen steht, rammen diese sich gegenseitig. **Beide** beteiligten Streitwagen nehmen dabei je **2 Punkte Schaden**. (Beide müssen ihre Schadensleisten entsprechend anpassen.) Hat der Spieler des rammenden Streitwagens noch Geschwindigkeitspunkte übrig, setzt er danach seine Bewegung normal fort. Der gerammte Streitwagen bleibt auf seinem Feld stehen. Würde der rammende Streitwagen seine Bewegung **auf dem Feld beenden**, auf dem bereits der gerammte Streitwagen steht, geschieht Folgendes: Das Rammen wird wie oben beschrieben durchgeführt. Dann stellt der Spieler des rammenden Streitwagens diesen **auf das nächste freie Feld** derselben Spur hinter den gerammten.



Ein Beispiel für die Bewegung: Julia (grün) ist in ihrem Zug in der Bewegungsphase angelangt. Sie hat die folgenden Ergebnisse erwürfelt:



Sie hat eine Startgeschwindigkeit von 6; ihr Streitwagen kann noch 11 Punkte Schaden vertragen. Julia legt zunächst ihre Geschwindigkeit für diesen Zug fest: Sie nutzt die beiden \pm , um 1 Punkt zu ihrer Geschwindigkeit hinzuzuzählen und 1 davon abzugeben. Diese beiden Symbole bringen ihr also einen Geschwindigkeitszuwachs von 0. Das \pm muss sie ebenfalls nutzen – es bringt ihr 2 Geschwindigkeitspunkte, aber sie nimmt auch 1 Schaden. Sie hat jetzt 8 Geschwindigkeit sowie 10 Schadenswert und passt ihre Leisten entsprechend an. Julia führt nun ihre eigentliche Bewegung durch: 7 Geschwindigkeitspunkte nutzt sie, um in ihrer Spur geradeaus zu fahren. Damit endet sie genau auf dem äußeren Kurvenfeld, auf das man nur mit einer Maximalgeschwindigkeit von 7 fahren darf. Sie nimmt also $(8-7) = 1$ Schaden.

Das kann sie verschmerzen! Und weil sie es verschmerzen kann, tut sie noch etwas anderes:

Ihren letzten verbliebenen Geschwindigkeitspunkt nutzt sie, um in Verbindung mit ihrem ∇ auf das Kurvenfeld der mittleren Spur zu wechseln. Dadurch nimmt sie erneut Schaden: $(8-5) = 3$. Da auf diesem Feld aber bereits der Streitwagen von Klaus (gelb) steht, rammt sie diesen und nimmt 2 weitere Punkte Schaden. Sie würde ihre Bewegung auf diesem (bereits besetzten) Feld beenden – deswegen muss sie ihren Streitwagen auf das nächste freie Feld hinter Klaus setzen, also noch hinter Ben (blau). Diesen rammt sie dabei nicht.

Das war ein ziemlich teures Manöver (7 Schadenspunkte!) für Julia, aber sie ist dabei auch einen lästigen Konkurrenten losgeworden: Klaus nimmt beim Rammen ebenfalls 2 Punkte Schaden. Da er nur noch 2 hatte, bricht sein Streitwagen auseinander, und er scheidet aus.

Julias Streitwagentafel sieht am Ende ihrer Bewegungsphase aus wie oben gezeigt.

Phase 6: Angreifen (optional)

Wer einmal einen der Kinofilme zum Thema „Wagenrennen in der Antike“ gesehen hat, weiß: Nicht allein Geschwindigkeit, Wagemut und Geschick führen zum Sieg! Manchmal ist man gezwungen, direkt gegen den Gegner vorzugehen!

Für jedes erwürfelte  dürft ihr **1 Mal angreifen**. Als Angriff stehen euch zur Verfügung: entweder (A) Krähenfuß fallen lassen oder (B) Speer werfen.

Krähenfuß fallen lassen

Ihr könnt euch zum einen entscheiden, euer  zu nutzen, indem ihr **hinter euch** 1 Krähenfuß fallen lasst – ein Eisenstäbe mit 4 scharfen, aufrecht stehenden Spitzen, wie sie die Römische Legion gerne verwendet. Nehmt 1 der anfangs beiseite gelegten Krähenfuß-Spielsteine und legt ihn auf ein **beliebiges Feld**, das ihr in diesem Zug **durchfahren** habt.

Es ist nicht möglich, einen Krähenfuß auf die Felder zu legen, auf denen ihr eure Bewegung beginnt oder beendet. Auch darf nicht mehr als 1 Krähenfuß auf ein und demselben Feld liegen.

Rundenende

Nachdem ihr für jeden Wagen 1 Zug durchgeführt habt, prüft ihr, ob das Spielende eingetreten ist. Ist dies nicht der Fall, wird eine weitere Runde gespielt. Die **Spielerreihenfolge** wird **weiterhin** durch die **Position** ihrer Streitwagen auf dem Spielplan festgelegt: Egal auf welcher der 3 Spuren sich ein

Auseinanderbrechen

Sinkt der Wert auf der **Schadensleiste** eines Streitwagens im Laufe einer Partie **auf 0**, bricht dieser sofort auseinander und **scheidet aus**. Nehmt die Streitwagen-Figur vom Spielplan und legt dafür 1 **Krähenfuß** auf das Feld, auf dem dieser auseinandergebrochen ist. Er repräsentiert das Wrack des havarierten Streitwagens.

Wenn ein beliebiger Streitwagen (also auch der eigene) ein Feld mit einem Krähenfuß durchfährt oder dort seine Bewegung beendet, nimmt er **1 Schaden**. (Dessen Spieler muss seine Schadensleiste entsprechend anpassen.) Nehmt dann den Krähenfuß-Spielstein **vom Spielplan** und legt ihn wieder in den Vorrat.

Speer werfen

Ihr könnt euch zum anderen auch entscheiden, euer  zu nutzen, indem ihr 1 Speer auf einen anderen Streitwagen werft. Dieser Streitwagen darf sich **nicht mehr als 2 Felder in einer beliebigen Richtung** (also auch dahinter) von dem des Werfers entfernt befinden. Der Speer trifft automatisch und verursacht beim getroffenen Streitwagen **1 Schaden**. Dessen Spieler muss seine Schadensleiste entsprechend anpassen.

Die Reichweite wird wie bei der Bewegung festgelegt – so zählt etwa das Feld, auf dem ihr selbst steht, nicht mit. Ihr dürft über andere Streitwagen und natürlich auch Krähenfüße hinwegwerfen. Ihr dürft einen Speer erst werfen, nachdem ihr eure **Bewegungsphase komplett abgehandelt** habt.

Wagen befindet – der Spieler eines vorne liegenden Wagens (siehe dessen Frontlinie) führt seinen Zug vor dem Spieler eines dahinterliegenden Wagens aus.

Wenn ihr am Ende eines Zuges den Parcours zum ersten Mal umrundet habt, dreht euren Rundenanzeiger auf die 1-Delfin-Seite. 1 Runde liegt noch vor euch!

Dieser Krähenfuß funktioniert genauso wie ein Krähenfuß, den ihr mit Hilfe eines  gelegt habt (siehe oben „Krähenfuß fallen lassen“).

Wird ein Streitwagen gerammt und verliert deswegen die letzten beiden Punkte auf seiner Schadensleiste (siehe oben „Rammen“), wird der rammende Streitwagen – falls er seine Bewegung auf diesem Feld beenden müsste – erst nach hinten versetzt, bevor der Krähenfuß ins Spiel kommt.

SPIELENDE

Eine Partie endet **am Ende der Runde**, in der mindestens 1 Streitwagen zum **2. Mal** den Parcours bewältigt und die Ziellinie überfährt (legt sofort euren Rundenanzeiger zurück in die Schachtel) – jeder nicht vorzeitig ausgeschiedene Streitwagenlenker hat also dieselbe Anzahl von Zügen. Der Streitwagen, der den Parcours als erster bewältigt, **gewinnt!**

Erfüllen **mehrere Streitwagen** in derselben Runde diese Bedingung, wird der Sieger wie folgt ermittelt: Es gewinnt der Streitwagen, der hinter der Ziellinie **am weitesten vorne liegt** (wie immer gemessen an seiner Frontlinie).

Natürlich ist es auch jetzt noch erlaubt, einen anderen Streitwagen zu rammen oder einen Speer auf ihn zu werfen, so dass der Wert auf seiner Schadensleiste auf 0 sinkt und er ausscheidet! Sind alle Streitwagen ausgeschieden, gibt es keinen Gewinner. Auch wenn alle bis auf 1 Streitwagen ausscheiden, muss der letzte das reguläre Spielende erreichen (auch wenn er keine Schwierigkeiten haben dürfte zu gewinnen).

Die Würfelsymbole:

  : Fahren. Du musst nach deiner Wahl 1 Punkt Geschwindigkeit hinzuzählen oder abziehen.

  : Preschen. Du musst 2 Punkte Geschwindigkeit hinzuzählen, erleidest aber auch 1 Punkt Schaden.

 : Steuern (2x). Du darfst die Spur auf die Nachbarspur wechseln. Jeder Spurwechsel verbraucht 1 Punkt Geschwindigkeit.

  : Angreifen. Du darfst 1 Krähenfuß fallen lassen oder 1 Speer auf 1 anderen Streitwagen in Reichweite werfen.

 : Fortunas Gunst erhalten. Verschiebe den Wertezähler deiner Schicksalsleiste um 1 nach rechts.

SPIELVARIANTEN

Partien mit 2 und 3 Spielern

In Partien mit 2 oder 3 Spielern führt jeder Spieler 2 Streitwagen und nimmt sich zu Spielbeginn die entsprechenden Streitwagentafeln. Ansonsten ändert sich am Spielablauf nichts.

Kein Schaden hinter der Ziellinie mehr erlaubt!

Wenn alle Spieler dieser Regelung vorher zugestimmt haben, dürft ihr einem Streitwagen, der die Ziellinie bereits zum 2. Mal überfahren und seinen Zug beendet hat, keinen Schaden mehr zufügen.

Alternativer Rennparcours

Der Rennparcours auf der Rückseite (gekennzeichnet durch „B“) führt ein neues Element ein: *Steinhaufer*. Auf allen Spuren befindet sich mindestens 1 von ihnen. Ein unvorsichtiger Streitwagen, der bei seiner Bewegung über ein Feld mit einem Steinhaufer hinwegfährt oder die Bewegung dort endet, bricht auseinander und scheidet sofort aus dem Spiel aus (siehe oben „Auseinanderbrechen“, Seite 7). Natürlich könnt ihr auch 1 Seite A mit 1 Seite B kombinieren und umgekehrt.

Alternative Streitwagen

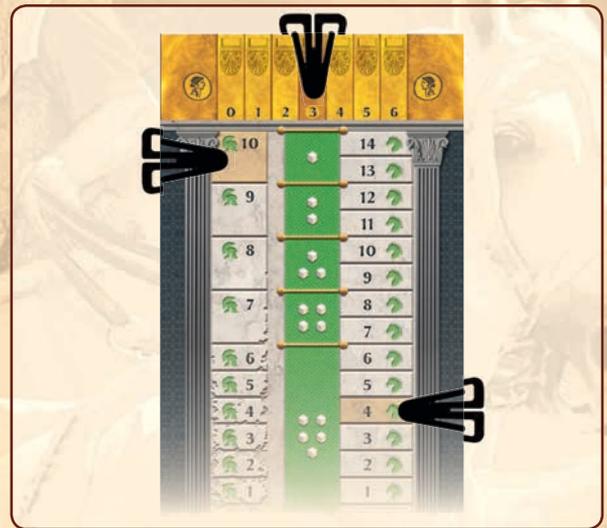
Wenn ihr einige Partien mit der Vorderseite der Streitwagentafeln gespielt habt, könnt ihr die Rückseiten mit den schwarzen Säulen ausprobieren. Die darauf abgebildeten Streitwagen haben alle unterschiedliche Eigenschaften und Regeln:

Spielaufbau:

1. Legt – unabhängig von der Spielerzahl in dieser Partie – alle 6 Streitwagentafeln auf dem Tisch aus, mit der Rückseite nach oben.
2. Ein zufällig bestimmter Spieler wählt als erster 1 Streitwagentafel und nimmt sich den dazugehörigen Streitwagen sowie 3 Werteanzeiger. Im Uhrzeigersinn wählen nun auch alle anderen Spieler 1 Streitwagentafel (und nehmen sich den dazugehörigen Streitwagen sowie 3 Werteanzeiger). Im Spiel mit 2-3 Personen wählen gegen den Uhrzeigersinn alle eine 2. Streitwagentafel, beginnend mit dem Spieler, der als letzter seine erste Streitwagentafel aussuchen durfte.
3. Die Spieler bestimmen ihre Startposition:
4-6 Spieler: Der Spieler, der als letzter seinen Streitwagen nehmen durfte, wählt als erster eine beliebige Startposition auf den vormarkierten Feldern des Spielplans. Danach tun es ihm die anderen Spieler gegen den Uhrzeigersinn gleich.

2-3 Spieler: Der Spieler, der als letzter seinen 1. Streitwagen nehmen durfte, wählt als erster für diesen eine beliebige Startposition auf den vormarkierten Feldern des Spielplans. Danach tun es ihm die anderen Spieler gegen den Uhrzeigersinn für ihren zuerst gewählten Streitwagen gleich. Wer als letzter Spieler seinen 1. Streitwagen auf den Spielplan gesetzt hat, darf als erster eine Startposition für seinen 2. wählen. Danach tun es ihm die anderen Spieler im Uhrzeigersinn für ihren 2. Streitwagen gleich.

4. Bringt die Werteanzeiger auf den Leisten eurer gewählten Streitwagentafeln an. Die Zahlen, mit denen ihr jeweils beginnt, sind auf den Leisten durch farbliche Hervorhebungen markiert.



5. Nicht gebrauchtes Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.

Spielablauf:

Das Spiel verläuft nach den Regeln des Standardspiels. Wenn ihr in Phase 2 eure Startgeschwindigkeit anpassen müsst, stellt sie auf den höheren der beiden möglichen Werte ein (nur relevant bei dem gelben, grünen und lila Streitwagen). Ein Beispiel: Julia (grün) hat aus der Vorrunde eine Geschwindigkeit von 11 und einen Schadenswert von 8. Zu Beginn ihres neuen Zuges passt sie ihre Startgeschwindigkeit auf 10 an (nicht 9).

IMPRESSUM

Autor: Matt Leacock

Illustrationen: Jarek Nocoń

Grafikdesign: Jarek Nocoń, Hans-Georg Schneider

Realisation: Jan Christoph Steines und Benjamin Schönheiter

Spieltester: Duncan, Micki, Neil und Nico Christiansen, Matt Crawford, Anna, Colleen und Donna Leacock, Chris und Kim Farrell, Kate Frichette, Rich Fulcher, Beth Heile, Joe Huber, John Knoerzer, Scott Mackey, Brian und Lisa Modreski, Siew Siang Neo, Kevin O'Hare, Janice Pang, Jos, Ken und Kip Tidwell, Lisa Towell

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt. Alle Rechte vorbehalten.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele