

Schlick Rennen
Schlitten



Do Ggerfaust

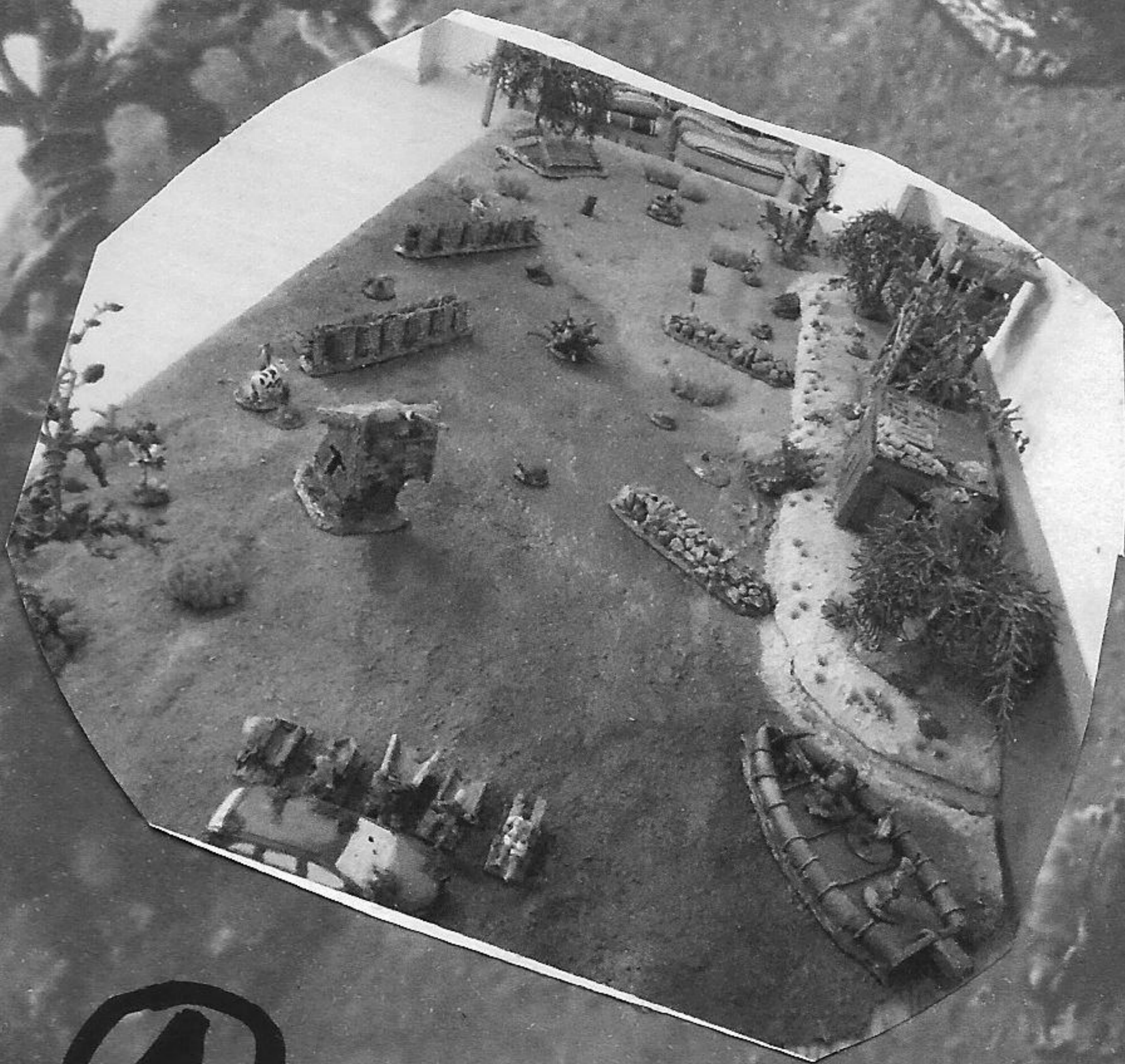
Gratulation zum Erwerb des weltbesten Tabletopspiel der Welt.

Es geht um das traditionelle Schlickschlittenrennen in einer postapokalyptischen Nordsee, der Doggermarsch. Wir vom Friesenhammer wünschen viel Spaß und eine gute Rutschpartie.



Was brauchst du zum Spielen?

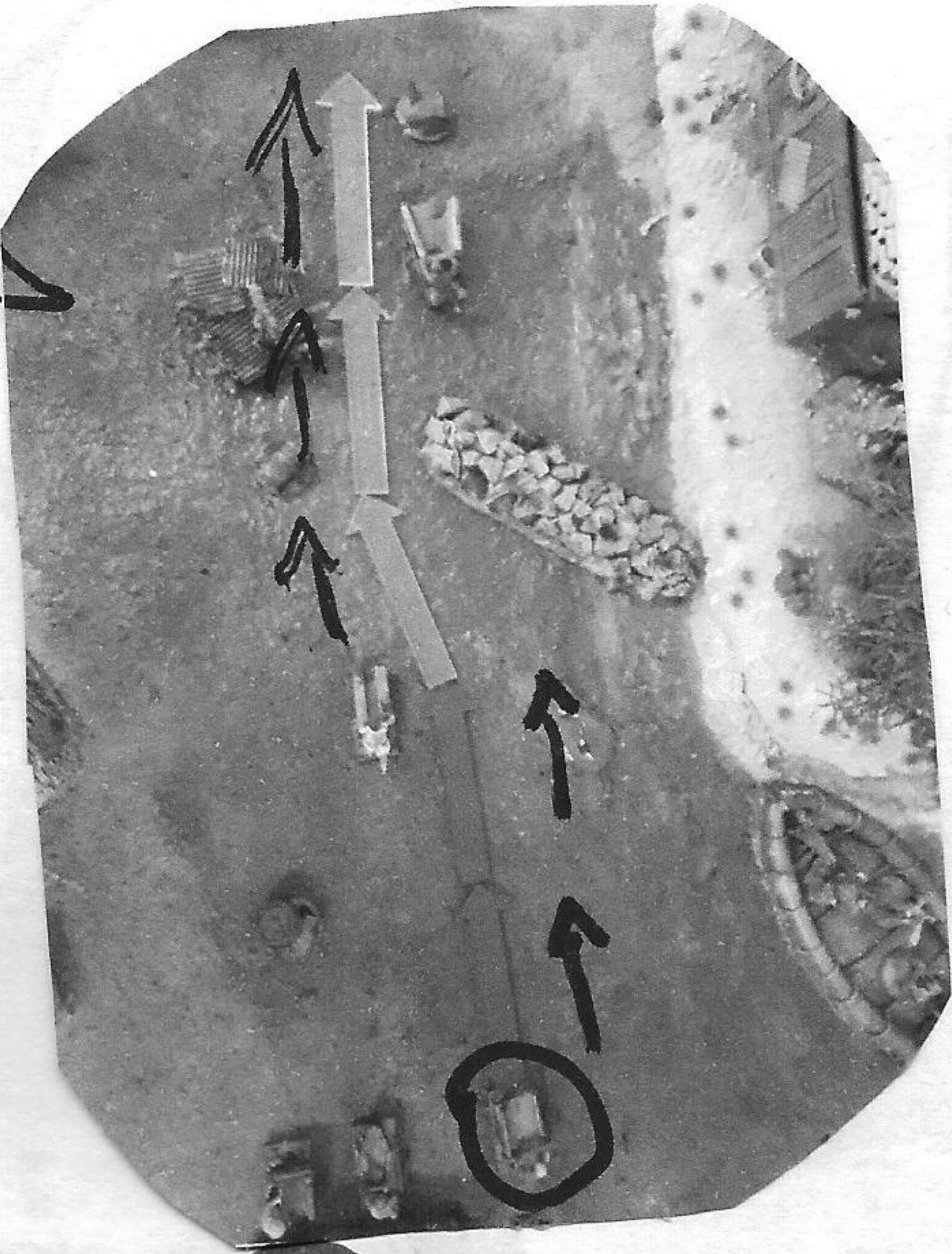
Dieses Regelwerk und die Charakterkarten. Passende, bemalte Figuren und eine Spielfläche. Eine Handvoll w6 in 2 verschiedenen Farben. Ca. 8- 10 Pfeile à 10 cm oder ein Maßband



Wie spielt man das Spiel? Zu Beginn nimmt sich jeder Spieler eine Charakterkarte und die entsprechende Miniaturen des Schlickschlittens und stellt sie an die Startlinie. Es können beliebig viele mitspielen, solange Miniaturen vorhanden sind.

1

Der Spieler mit der höchsten Initiative *(siehe Tabelle) beginnt und legt seinen Kurs anhand der Pfeile fest. Die Anzahl der Pfeile ergibt sich aus der Höhe der Stärke und den Punkten der Ausdauer, die er ausgeben möchte. Stärkepunkte bleiben jede Runde gleich, Ausdauer verbraucht sich und muss regeneriert werden.



Initiative

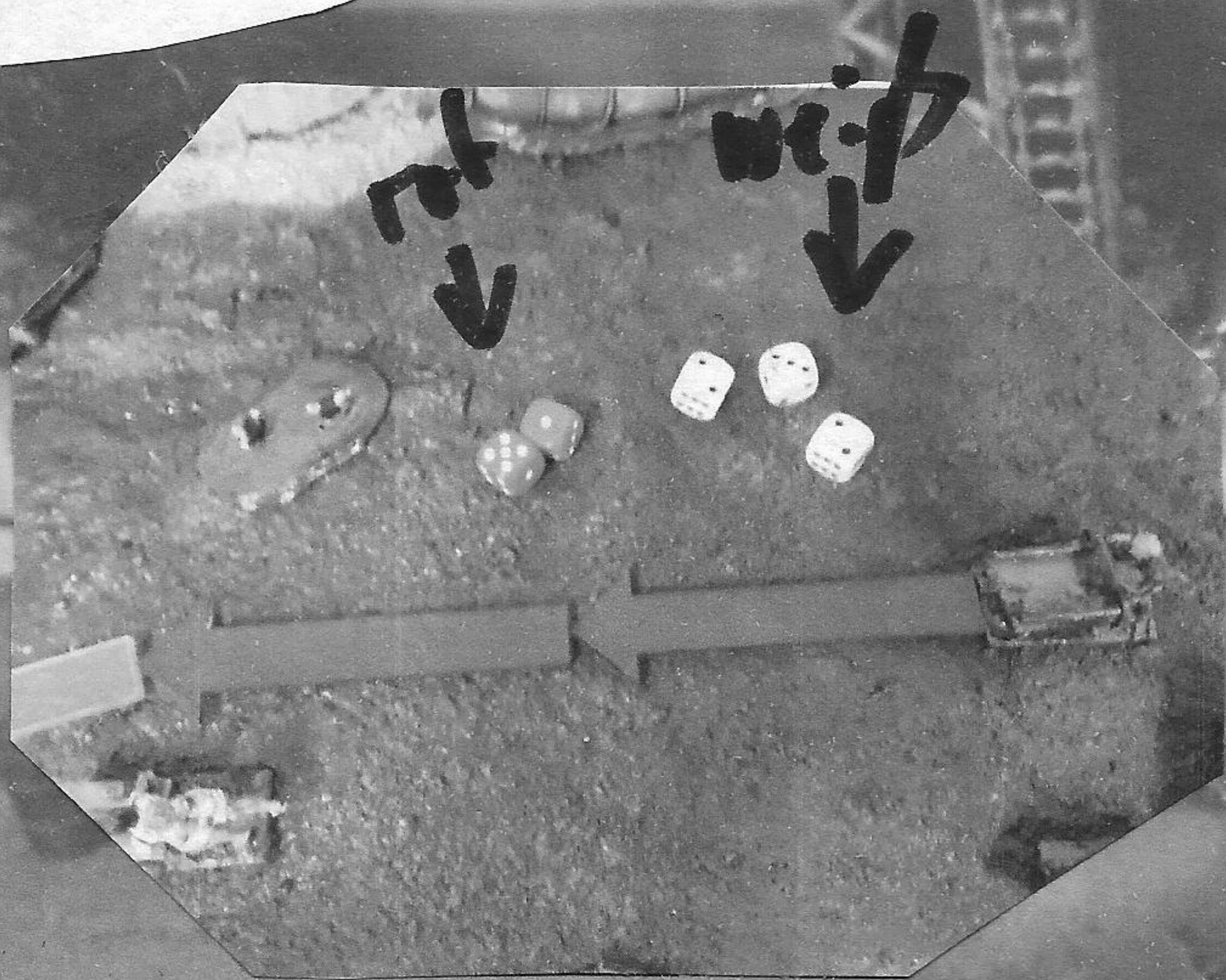
$W6 + \text{Führender (+1)} + \text{Anzahl der gelegten Pfeile} + (\text{Ereignisse/Fertigkeiten})$



Der Kurs darf nicht durch Gelände oder andere Schlickschlitten führen. !

2

Nachdem der Kurs gelegt ist, führt der Spieler eine Fahrenprobe durch. Für jeden gerade angelegten Pfeil nimmt er einen weissen Würfel. Jeder schräg angelegter Pfeil wird Turn genannt und wird mit einem roten Würfel ausgeführt.

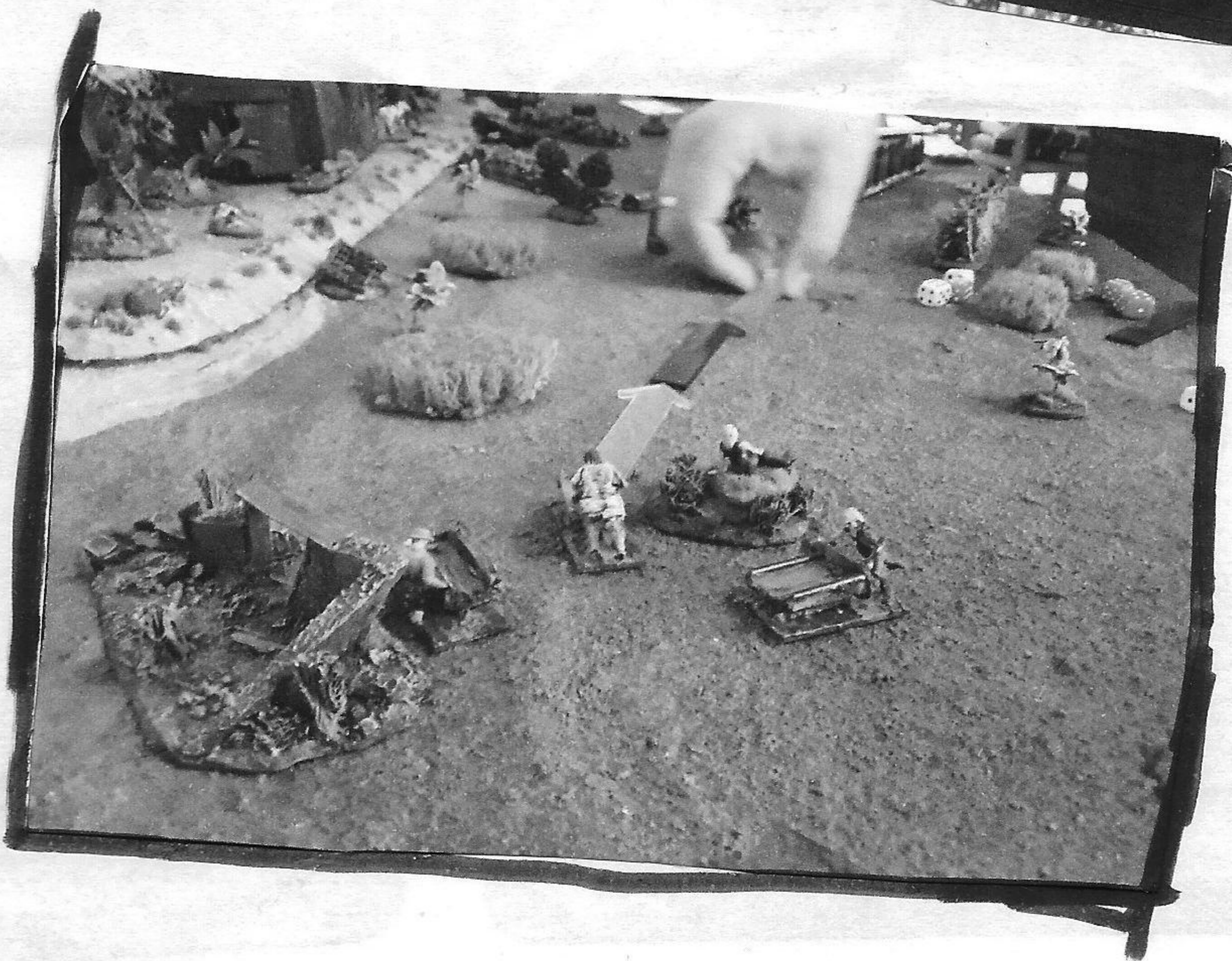


Die Fahrenprobe gelingt mit den weissen W6 schon bei 2+ und bei den roten W6 bei 4+. Für jeden misslungenen W6 nimmt der Spieler einen Pfeil weg und stellt seinen Schlitten ans Ende des Kurses. Die Ausrichtung spielt dabei keine Rolle und ist dem Spieler überlassen. (Gratisturn! Gut nutzen) Die Pfeile können weggeräumt werden.

3



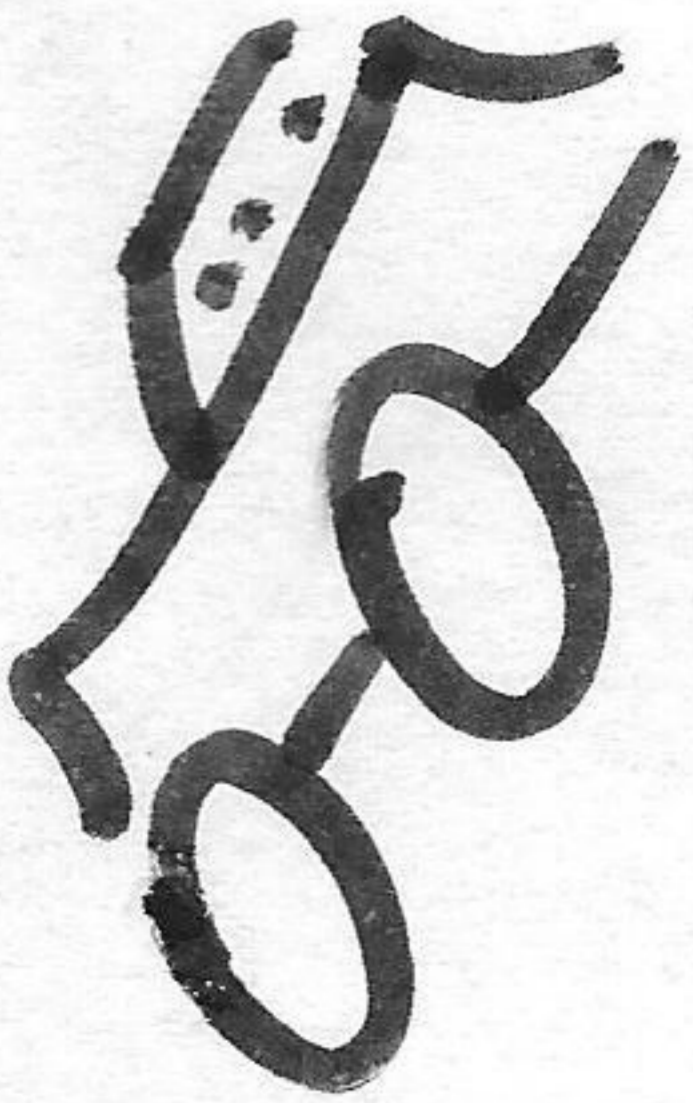
Der Spieler mit der nächst höheren Initiative unternimmt nun seinen Zug, dann der Nächste, bis alle Spieler ihren Spielzug beendet haben.

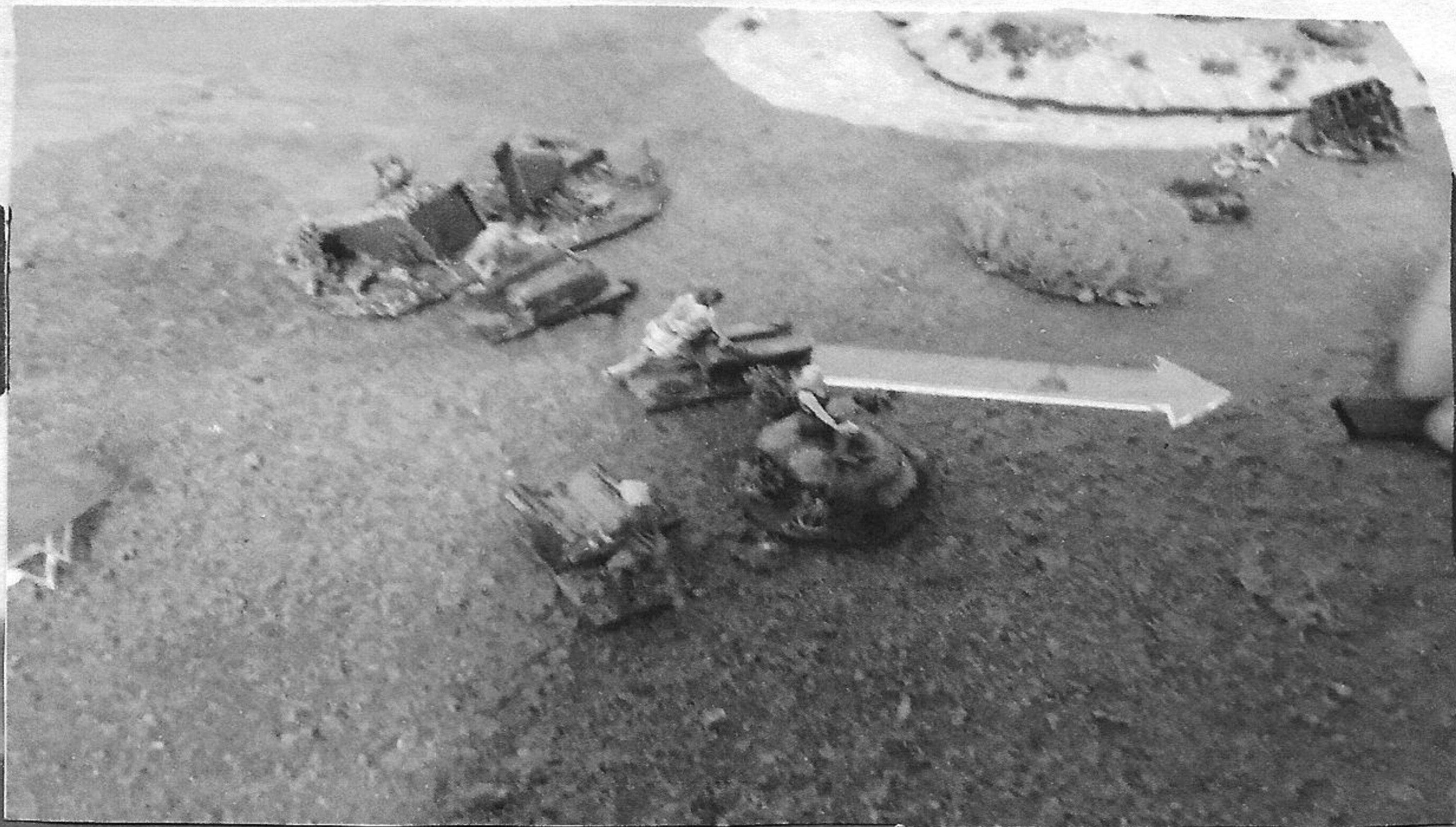


Ein Spieler kann darauf verzichten einen Kurs zu legen und sich ausruhen. Dadurch bewegt er sich die Runde zwar nicht, generiert aber w6 Ausdauer zurück. Die maximale Anzahl an Ausdauerpunkten darf nicht überschritten werden.



Das Spiel endet, wenn ein Spieler mit seinem Schlitten die Ziellinie erreicht. Wahlweise können die anderen Plätze noch ausgespielt werden, aber wen interessiert schon der zwote Platz.

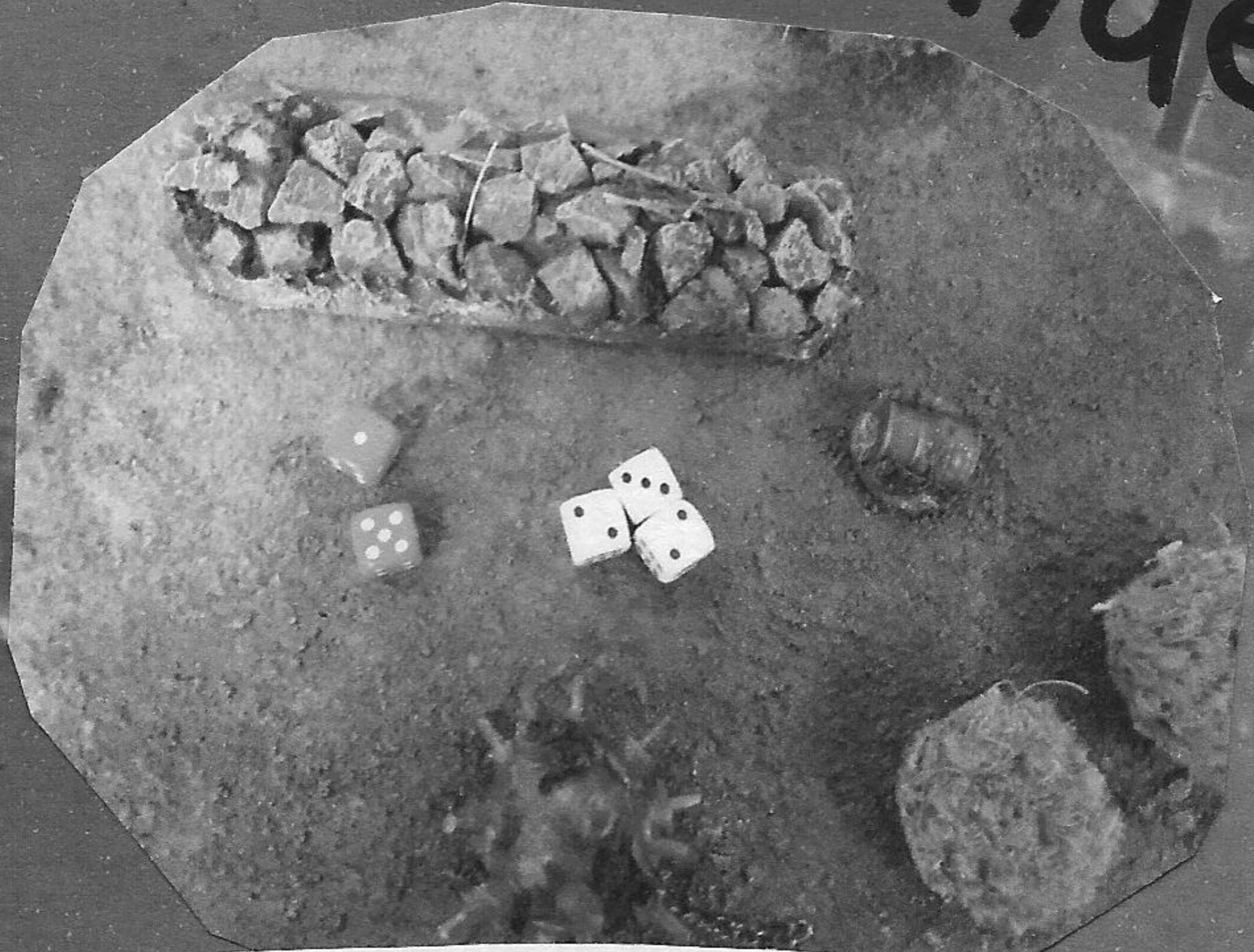




Zwischrunde! Zwischen den Runden wird mit zwei W6 auf der Ereignistabelle gewürfelt und dieses Ereignis gilt ab sofort für die nächste Runde.

Außerdem werden w3+ Anzahl der Runden Fässer bewegt. Der Spieler, der zur Zeit hinten liegt, darf diese Fässer um einen Pfeil verschieben.

Zwischenrunde!



Nun wird wieder auf Initiative gewürfelt und eine neue Runde beginnt.



Ereignistabelle (2W6)

2 – Das Schlauchboot fährt quer übers Feld (3 Pfeile)

3 – Bauer mit Kuh schießt in die Luft – nächst gelegener Schlitten setzt eine Runde aus

4 – Das Schaf steckt fest – Der letzte Spieler darf das Schaf zufällig irgendwo auf dem Spielfeld als Blockade setzen

5 – Die Katze miaut und greift an – in einem Pfeil umkreis 1 Stärke weniger, nicht permanent.

6 – Gegenwind – Jeder Pfeil kostet 2 Stärke oder Ausdauer

7 – Es regnet! - Keine Auswirkung


8 – Das Publikum wird unruhig – Jubel, jeder kann einen Pfeil mehr legen.



Ha



7



9 – W3 Zuschauer betreten das Feld –
Letzter Spieler setzt 3 Zuschauer als
Blockade

10 – Die Mine fängt an zu ticken –
Blockade in 1 Pfeil Umkreis.

11 – Die Möwen attackieren – Alle
"fahren"-Proben nur auf 4+

12 – Die Flut kommt – Das Rennen endet
in W3 Runden.

Wettrennen Tabletop
Spielregeln für 2-5 Spieler
im fetzigen Fanzine-
Format



TABLETOPPER
GEGEN GESTERN

FRIESENHAMMER CLUB NORDEN

FRIESENHAMMER
CLUB NORDEN



UN WATT
WULLT DU?

AM NORDER TIEF 2
26506 NORDEN

SCHAUT AUF UNSERER HOMEPAGE NACH AKTUELLEN
TERMINEN

FRIESENHAMMER.DE



July
2024