

# SQUIG HOPPER RENNEN

*Tief in den finsternen Höhlen der Reiche der Sterblichen hallt wahnsinniges Gelächter wider. Squigs kreischen, Zähne schnappen, und ihre Reiter klammern sich kreischend an die hüpfenden Bestien. Willkommen beim Squighopper-Rennen!*

*Hier kennt niemand Ehre oder Gnade – jeder reitet für sich selbst. Mit fiesen Tricks, gemeinem Schabernack und purer Hinterlist versuchen die Goblins, ihre Rivalen auszuschalten. Doch nicht nur die Gegner sind gefährlich: Die dunkle Höhle selbst ist voller tödlicher Fallen und launischer Gefahren.*

*Wer hier das Ziel erreicht, hat nicht nur Glück – sondern ist für einen Abend der Held ... bis sein Squig ihn frisst.*

## WAS BRAUCHST DU?

Viele sechsseitige Würfel, ein Abweichungswürfel mit Pfeilen, ein Lineal oder Maßband zum messen (Zoll), ein Squig Hopper Model für jeden Spieler und einen Startspielermarker.

Ein Spieltisch voller Gelände ist der beste Untergrund zum Spielen, aber jeder ebene Untergrund reicht aus.

### Grundsätzlich:

Immer wenn du zwei oder mehr Würfel wirfst, addierst du die Punkte, um den endgültigen Wert zu erhalten.

## START & REIHENFOLGE

- Einigt Euch auf einen Kurs, wenn nötig, skizziert den Kurs auf einem Papier.
- Um die Startaufstellung zu ermitteln, macht jeder Spieler einen Intitativwurf mit 2W6.
- Beginnend mit dem Spieler der das höchste Ergebnis hatte, stellt jeder sein Modell auf. Die Bases dürfen sich dabei berühren aber nicht überlappen. Ist direkt an der Startlinie kein Platz mehr wird in zweiter Reihe aufgestellt.
- Startspieler ist, wer den Intitativwurf gewonnen hat.
- Er bekommt den Marker und beginnt das Rennen. Alle anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
- Eine Runde läuft solange, bis alle Spieler einmal am Zug waren.
- Der Startspieler gibt den Marker an seinen linken-Nachbarn weiter, dieser ist in der nächsten Runde als erster dran.

## BEWEGUNG

- Als erstes erklärst du, in welche Richtung sich dein Squig bewegen soll. Lege einen Richtungsmarker oder ein Holzstäbchen an die Base deines Reiters.
- Danach deklarierst du zunächst, wie dein Reiter seinen Squig antreibt (reiten, antreiben, schlagen).
- Nun würfelst du die entsprechende Anzahl Würfel (s. Antreiben).
- Dein Modell bewegt sich in der angegebenen Richtung um eine Anzahl von Zoll, die dem Würfelergebnis entspricht auf einer geraden Linie.

## ANTREIBEN

**Reiten:** Reitet der Reiter deinen Squig, würfelst du 1W6, um dich zu bewegen.

**Antreiben:** Treibt dein Reiter den Squig an, würfelst Du 2W6, um dich zu bewegen.

**Schlagen:** Schlägt dein Reiter seinen Squig, würfelst Du 3W6, um dich zu bewegen.

## WILDER SQUIG

- Würfelst du einen Pasch (zwei Würfel zeigen den gleichen Wert), entscheidet der Squig, dass er sich lieber in eine andere Richtung bewegen möchte.
- Wirf den Abweichungswürfel und bewege den Squig in die angegebene Richtung.
- Würfelst du einen 3er-Pasch (alle drei Würfel zeigen den gleichen Wert), schmeißt der Squig den Reiter vor der Bewegung ab. Du erleidest **FLIEGENDER FALL** (s. Kollision) und führst keine Bewegung aus.

## HINDERNISSE & SPIELFELD

- Squigs können hoch genug springen, um jedes Terrainmerkmal auf ihrem Weg zu überwinden.
- Squigs sind unglaublich schlechte Schwimmer. Wenn dein Squig in flüssigem Gelände landet (See, Fluss, Sumpf usw.), erleidest du **BETÄUBENDER BUMMS** (s. Kollision).
- Erreicht das Model den Rand der Strecke (Mauer, Höhlenwand, Platten- oder Tischende), erleidet es eine Kollision.

## SIEG

Der erste Spieler, der den Kurs beendet gewinnt das Rennen.

### Quellen und Urheber

Grundregeln & Inspiration:

Wargaming Chaos - Mike - <http://wargamingchaos.blogspot.com/2011/11/squig-racing.html> (09-10-2019)

Viktor Svärd & Sebastian Magnusson - <http://www.oocities.org/warhammerkingdom/squigrace.html> (09-10-2019)

Übersetzung & Gestaltung:

Christoph Schütz - kellerkrieg.de

Regelerweiterung:

Christoph Schütz, Markus Lauff, Stephan Schöffel

# KOLLISION

- Sollte ein Squig in einem nicht flüssigen Gelände landen, erleidet er eine Kollision. Wirf 1W6 auf der Kollisions-Tabelle.
- Wenn die Base deines Modells ganz oder teilweise auf der Base eines anderen Reiter landet, erleiden beide eine Kollision. Beide werfen 1W6 auf der Kollisions-Tabelle.
- Bewegung durch Kollision zählt nicht als Bewegung für den Zug eines Spielers. Ist ein Spieler nach einer Kollision noch am Zug (gemäß der Reihenfolge), kann er sich noch normal bewegen.
- Wenn beide Modelle ein Ergebnis haben, bei dem sich keines der Modelle aus dem Weg bewegt, verringerst du die vom Modell zurückgelegte Strecke bis Platz für das Modell vorhanden ist.
- Erleidet dein Reiter eine Kollision, während er noch mit dem Ergebnis einer zurückliegenden Kollision kämpft, würfelst Du erneut auf der Kollisionstabelle. Dein alter Kollisionsstatus wird nun durch den neuen ersetzt.
- Bist Du mit einem Geländeteil kollidiert, kannst Du in der darauf folgenden Runde durch eine zufällige Bewegung nicht erneut mit diesem kollidieren. Sollte der Abweichungswürfel dies anzeigen, bleibst Du einfach stehen.

## KOLLISIONS-TABELLE

### 1 BETÄUBENDER BUMS

Bei der harten Landung wird dein Reiter bewusstlos. Setze eine Runde aus.

### 2-3 FLIEGENDER FALL

Dein Reiter wird von seinem Squig geschleudert und muss ihn wieder einfangen. Würfle nächste Runde 1W6 und bewege das Modell mit dem Streuwürfel in eine zufällige Richtung.

### 4 HASTIGER HAKENSCHLAG

Dein Squig stößt sich ab. Würfle 1W6 und bewege das Modell mit dem Streuwürfel in eine zufällige Richtung. Es kann nicht zu einer erneuten Kollision kommen.

### 5 GRENZENLOSES GLÜCK

Irgendwie schafft es der Squig ohne Unfall zu kollidieren. Nichts passiert. Platziere das Modell hinter dem Kollisionsobjekt.

### 6 TEUFLISCHER TURBO

Dein Squig hat plötzlich Lust scheller zu rennen. Du darfst das Modell sofort noch einmal in eine Richtung deiner Wahl bewegen (1W6), auch wenn du nicht am Zug bist.

## ATTACKIEREN

Wenn dein Modell keine Kollision erlitten hat und nach der Bewegung innerhalb von 1 Zoll neben einem anderen Modell zum Stehen kommt, kann dein Reiter den Gegner attackieren. Wirf einen W6 auf der Treffertabelle.

Schlägst Du einen Reiter, der bereits an den Folgen einer Kollision leidet, wird dessen Status bei einem Treffer durch den aus der Treffertabelle ersetzt.

## TREFFERTABELLE

**1 EIGENTOR:** Der Hieb geht daneben und der Schwung bringt deinen Reiter aus dem Gleichgewicht.

Du erleidest **FLIEGENDER FALL**

**2-4 DANEBEN:** Dein Angriff schlägt fehl. Nichts passiert.

**5 SCHUBSER:** Der Gegner erleidet **FLIEGENDER FALL**

**6 TREFFER:** Der Gegner erleidet **BETÄUBENDER BUMMS**

## OPTIONALE REGELN

### EREIGNISKARTEN

Für diese Option benötigst du die Karten (s. Anhang).

Du erhältst eine Ereigniskarte wenn du deinen Squig nur antreibst (1W6 Bewegung). Die Karte beschreibt, wann sie gespielt wird.

### AUSRÜSTUNGSKARTEN

Für diese Option benötigst du die Karten (s. Anhang).

Jeder Spieler erhält vor Beginn des Rennens eine zufällige Ausrüstungskarte. Diese verleiht ihm eine passive Fähigkeit für die Dauer des Spiels.

### DER KÖNIG

Für diese Option benötigst du eine Miniatur, die als König fungiert sowie einen definierten Bereich entlang der Strecke, der als Loge gilt.

Du darfst einen beliebigen Würfel neu würfeln, sollte sich dein Squigreiter im Bereich der Loge des Königs befinden.

### DER HÖHLENTROLL

Für diese Option benötigst du eine Miniatur, die den Höhlentroll darstellt.

Wirf sofort einen Würfel, sollte dein Squigreiter innerhalb von 3" um den Höhlentroll landen. Bei einer 5+ wirft der Troll deinen Reiter mit einem Felsbrocken ab. Dein Squigreiter erleidet **BETÄUBENDER BUMMS** (s. Kollision).

### BORK DER SCHLÄCHTER

Für diese Option benötigst du eine Miniatur, die Bork darstellt.

Der Riese Bork sucht in der Höhle nach dem zweiten linken Griff seiner Keule (einer fühlt sich falsch an). Er wird zu Beginn der ersten Runde an einen zufälligen Platz gestellt. Zu Beginn jeder neuen Runde bewegt sich Bork 2W6 in eine zufällige Richtung. Dabei prallt der Riese von allen Hindernissen und Wänden ab (Einfallswinkel = Ausfallswinkel).

Wirf sofort einen Würfel, sollte dein Squigreiter innerhalb von 2" um den Höhlentroll landen. Bei einer 4+ schubst die Keule des Riesen deinen Squigreiter aus dem Sattel. Dein Squigreiter erleidet **FLIEGENDER FALL** (s. Kollision).

### PILZFELDER

Für diese Option benötigst du Gelände, das die Pilzfelder markiert.

Es gibt nur eins, was Squigs mehr lieben als fressen - Pilze fressen! Landet dein Squigreiter auf einem Pilzfeld muss er eine Runde aussetzen.