SQUIG HOPPER RENNEN

Als die Tage lang und sonnig wurden und die Zwerge besonders unerbittlich waren, mussten die Nachtgoblins statt Überfällen und Kriegen andere Vergnügungen finden. So wurden die Squig Hopper Rennen erfunden. In dunklen und feuchten Höhlen kämpfen waghalsige Goblins in Rennen gegeneinander um die Gunst ihrer Herren. Diese wiederum wetten auf ihre Reiter und ganze Goblin-Königreiche werden gewonnen und verloren. Also sattel deinen Squig und lass uns das Rennen starten!

WAS BRAUCHST DU?

Viele sechsseitige Würfel, ein Abweichungswürfel mit Pfeilen, ein Lineal oder Maßband zum messen (Zoll, min. 18”), 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 Intitiativewurf 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 Intitiativewurf gewonnen hat. Er bekommt den Marker und beginnt das Rennen. Alle anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
- Eine Runde läuft solange, bis alle Spieler einmal dran waren.
- Der Startspieler gibt dann den Marker an seinen linken Nachbarn weiter, dieser ist in der nächsten Runde als erster dran.

BEWEGUNG

- Um ein Modell zu bewegen, deklarierst du zunächst, ob dein Reiter seinen Squig **reitet**, ihn **antreibt** oder ihn **schlägt**.
- Als nächstes erklärst du, in welche Richtung sich dein Squig bewegen wird.
- Dein Modell bewegt sich in der angegebenen Richtung um eine Anzahl von Zoll, die dem Würfelergebnis entspricht auf einer geraden Linie.

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 Streuwürfel 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 ab. Du erleidest **Komatöser Krieger!** (s. Kollision).

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, Magma, Säure usw.), erleidest du **Schaurige Schramme!** (s. Kollision)
- Hat deine Strecke keine Begrenzung (Mauer, Höhlenwand) ist die Spielplatte, hält das Model am Rand der Strecke an und erleidet eine Kollision.

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.

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

Regelanpassungen: Christoph Schütz, Markus Lauff, Stephan Schöffel

KOLLISION

- Sollte ein Squig in einem nicht flüssigen Gelände landen, erleidet er eine Kollision. Wirf 2W6 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 2W6 auf der Kollisions-Tabelle.
- Welche Auswirkung die Kollision hat kannst du ermitteln, in dem du die Geschwindigkeit deines Squigs mit dem Würfelergebnis auf der Kollisionstabelle vergleichst.
- Wirst Du durch eine Kollision am Weiterreiten behindert, legst Du einen W6 mit dem nötigen Würfelergebnis neben die Base deines Modells. Schaffst Du den Wurf nächste Runde nicht, ziehst du in der nächsten Runde 1 vom Würfelergebnis ab. Drehe den Würfel auf die entsprechende Zahl.
- 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 in die besetzte Position, bis Platz für das Modell vorhanden ist.
- Erleidet dein Reiter eine Kollision, während er noch mit dem Ergebnis einer zurückligenden 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 Abweichungs- würfel dies anzeigen, bleibst Du einfach stehen.

KOLLISIONS-TABELLE

2W6	GESCHWINDIGKEIT 1 - 6	GESCHWINDIGKEIT 7 - 12	GESCHWINDIGKEIT 13 - 18
2	Komatöser Krieger!	Komatöser Krieger!	Komatöser Krieger!
3	Schaurige Schramme!	Komatöser Krieger!	Komatöser Krieger!
4	Jämmerliche Jagd!	Schaurige Schramme!	Komatöser Krieger!
5	Lausige Landung!	Jämmerliche Jagd!	Schaurige Schramme!
6	Lausige Landung!	Jämmerliche Jagd!	Schaurige Schramme!
7	Sanfter Schubser!	Lausige Landung!	Jämmerliche Jagd!
8	Sanfter Schubser!	Lausige Landung!	Jämmerliche Jagd!
9	Grenzenloses Glück!	Sanfter Schubser!	Lausige Landung!
10	Grenzenloses Glück!	Grenzenloses Glück!	Sanfter Schubser!
11	Grenzenloses Glück!	Grenzenloses Glück!	Grenzenloses Glück!
12	Teuflischer Turbo!	Teuflischer Turbo!	Teuflischer Turbo!

KOMATÖSER KRIEGER!
Der Squig landet kopfüber und schlägt seinen Reiter damit bewusstlos. Wirf eine 6+ auf einem 1W6 um nächste Runde weiter zu reiten.

SCHAURIGE SCHRAMME!
Dein Reiter wird verletzt und muss sich zusammenflicken. Wirf eine 4+ auf einem 1W6 um nächste Runde weiter zu reiten.

JÄMMERLICHE JAGD!
Der Goblin wird von seinem Squig geschleudert und muss versuchen ihn wieder einzufangen. Ab sofort bewegt sich das Modell in deiner Bewegungsphase zufällig (1W6) bis du eine 4+ auf einem W6 erzielt.

LAUSIGE LANDUNG!
Der Squig landet schlecht und betäubt sich selbst. Wirf eine 2+ auf einem 1W6 um nächste Runde weiter zu reiten.

SANFTER SCHUBSER!
Dein Squig stößt sich ab. Würfle 1W6 und bewege das Modell mit dem Streuwürfel in eine zufällige Richtung.

GRENZENLOSES GLÜCK!
Irgendwie schafft es der Squig ohne Unfall zu kollidieren. Nichts passiert.

TEUFLISCHER TURBO!
Der Squig hat plötzlich Lust scheller zu rennen. Du darfst das Modell sofort noch einmal bewegen (1W6), auch wenn du nicht am Zug bist.

TREFFERTABELLE

1	EIGENTOR!	Der Hieb geht daneben und der Schwung bringt deinen Reiter aus dem Gleichgewicht. Du erleidest **Jämmerliche Jagd!**
2-4	DANEBEN!	Dein Angriff schlägt fehl. Nichts passiert.
5	TREFFER!	Der Gegner erleidet **Schaurige Schramme!**
6	Schubser!	Der Gegner erleidet **Jämmerliche Jagd!**