

CIRCUS MAXIMUS

Vorbereitung:

Wagen/Pferde beliebig auf Bahnen verteilen, dann erst verdeckt Farbcounter ziehen. Falls gleichmäßige Verteilung nicht möglich, auswürfeln wer weiter zieht, von oben anfangend.

Rundenmarker auslegen, Wagen aufstellen.

Logseite ausfüllen - jeder hat 4 Prep Points.

Driver, Car entspr. eintragen.

Driver Hits, Team Speed, Endurance auf entspr. Tab. auswürfeln, eintragen.

TEAM SPEED = Σ Horse Speed

TURN SPEED = gewünschte MOVEMENT FACTORS

MF max. = Team Speed + DM (bzw. CDM)

Sonderregeln 1. Runde: Team Speed - 1 W
Keine Angriffe

Rundenablauf: jeder notiert TURN SPEED, dann 1. Counter ziehen, ausführen, dann 2. Counter ziehen, ausführen, etc...

❶ **Bewegung** - alle notierten MF müssen benutzt werden, falls möglich

⇒ **Kosten:**

- geradeaus 1 MF/Feld
Achtung: Maximum Safe Speed in Kurven!
- Bahnwechsel nach innen 2 MF
nach außen 1 MF

Bahnwechsel - 1 Feld geradeaus, dann direkt nach links/rechts
in Kurve: nach innen - 1 Feld geradeaus, dann seitlich zurück
nach außen - 1 Feld geradeaus, dann seitlich vor

☒ Bei Kurveninnenwechsel neue MSS (Maximum Safe Speed) beachten!

- Geschw.überschreitung in Kurve falls Turn Speed > Max. Safe Speed
Pro MF > MSS Verlust von 1 EP
(Endurance Point)

☒ Immer checken, ob Wagen umkippt: CST!

- Gespann antreiben (anpeitschen)
Zusätzliche MF = 1 W = automat. Verlust EP.
Zusätzl. MF nicht > vorhandene EP.
Geht nicht || ohne EP, ohne Peitsche
|| falls CDM negativ
|| wenn man > Pferd abtrennen will

- Bremsen - geht nicht ohne EP
Pro MF „Bremsen“ (= Verzicht) 1 EP Verlust.
Vermeidung einer Attacke (während Zug des Gegners!): 2 EP Verlust, und 1 Feld zurück falls möglich.

Sideslip (seitliches Ausweichmanöver) nur falls anderweitige Bewegung unmöglich.
Neues Feld direkt neben/teilweise hinter altem Feld, links oder rechts. Kosten 3 MF.
Falls auch Sideslip unmöglich, muß man bremsen - falls auch das unmöglich ist gibt's eine Rempelattacke.

Jeder Angriff kostet 1 MF.

Vermeidung einer Attacke durch Bahnwechsel kostet MF von nächster Runde!

❷ **Stabilität** - immer sofort überprüfen.

Wagen kann umkippen bei

- Überhöhter Kurvengeschwindigkeit:
auf 1. Kurvenfeld auf CST würfeln
Turn Speed effektiv - MSS = Strain/Flip Points
Ergebnis aus S/FP und 3 W - CDM ablesen:
S = Sideslip (0 MF) eine Bahn nach außen,
kein Innenwechsel in dieser Runde mehr
J = Jostled, Fahrer verliert Gleichgewicht -
sofort CDM - 3 (wirkt auf max. Turn Speed).
Kein Anpeitschen oder freiwillig überhöhte Kurvengeschw. mehr für Rest der Runde und solange CDM negativ. Zusätzliche, bisher noch nicht gebrauchte MF für diesen Zug nicht nutzbar, alle entsprechenden EP gehen aber verlustig.
CDM jede Runde + 1 bis wieder normal.
SS = Doppelter Sideslip (0 MF) zwei Bahnen nach außen, kein Innenwechsel in dieser Runde mehr. Kein Anpeitschen oder freiwillig überhöhte Kurvengeschw. mehr für Rest dieser Runde und nächste Runde.

LH, RH = Linkes/Rechtes Pferd verletzt,
checken/würfeln auf HIT.

FP = Wagen kippt um. Kaputt, Ende / Wrack.

- Beschädigten Rädern, wenn
- Räder bei Attacke zwei oder mehr Schadenspunkte erleiden
- Bewegung mit 14 oder mehr MF begonnen wird
- überhöhte Kurvengeschwindigkeit

- 2 W > Radschaden kein Effekt
 - 2 W = Radschaden 1 zusätzl. Schadenspkt.
 - 2 W < Radschaden Totalschaden, Wagen kippt um. Kaputt, Ende / Wrack.
- ☒ Falls beide Räder beschädigt sind, muß auch für jedes gewürfelt werden!

❸ **Ausdauer (EP)**

jeweils 1 EP Verlust

- pro MF durch Anpeitschen
- pro MF überhöhte Kurvengeschw.
- pro MF (Feld) Bremse

2 EP Verlust / Bremse zur Angriffsvermeidung

Möglicherweise 1-6 EP Verlust bei gegnerischer Peitschenattacke auf Pferde.

0 (oder weniger) EP:

- Anpeitschen nicht mehr möglich
- Überhöhte Kurvengeschw. unmöglich bzw. hat sofortiges Umkippen zur Folge.
- Bremsen nicht mehr möglich.
- außerdem: ab sofort pro Runde akkumulativ Team Speed - 1
sofort DM - 1 für Rest des Spiels.
Peitschenattacke auf Pferde jetzt wirkungslos.

❹ **Kampf** - ⇒ **Kosten** pro Angriff 1 MF.

Beliebig viele Angriffe gegen beliebig viele Gegner, aber von einem Feld aus nur jeweils ein Angriff.

A-Wagen muß direkt neben Angriffsziel sein, in Kurve auch nicht nur teilweise dahinter.

A muß ankündigen ob er „Rempel“- oder „Peitschen-Attacke“ macht.

V entscheidet dann - nichts zu machen

- zu bremsen * (s. o.)

- durch Bahnwechsel zu fliehen *, gegen entspr. Kosten MF für nächste Bewegung - sofort evtl. überhöhte Geschw. prüfen.

* nur möglich, falls

(V) 2 W + CDM \geq (A) 2 W + CDM

☐ **Peitschenattacke** gegen

- Pferde: jeder 1 W + CDM = X
 $XA \leq XV : V - 1 EP$, und nur falls V möchte
+ 1 MF für nächste Bewegung
 $XA \geq XV : V - EP = \text{Differenz und immer}$
+ MF = Diff. für nächste Bewegung

- Fahrer: jeder 2 W + CDM = Y

YA - YV = *Lash Factor*

A würfelt 2 W auf DLAT:

B = V muß bremsen (s.o.) zur Vermeidung des Angriffs, falls nicht möglich = W

S = V muß Bahnwechsel (0 MF) machen. Evtl. überhöhte Kurvengeschw. beachten!
Bei Wandberührung kippt Wagen um!
Falls neuer Platz besetzt: Rempelattacke gegen dieses Feld!

M = Team Speed V nächste Bewegung - 1 W

W = V verwundet, 1 Box in Driver Hits Chart abstreichen und Team Speed V für nächste Bewegung - 1 W

G = A verliert seine Peitsche, V nimmt diese falls er selber keine mehr hat.

0 DH-Box: V kollabiert, Wagen kippt um, Ende bzw. Wrack
50% u. weniger DH-Box: DM - 1 für Rest des Spieles.
33,3% u. weniger DH-Box: nochmals DM - 1 für Rest des Spieles.

Z = Modifikator - Heavy Car + 3

Light Car - 3 immer bei

☐ **Rempelattacke** gegen

- Pferde: mit 2 W (+ Z) Ergebnis auf HIT
Verletzungspunkte sofort für das dem A nächste Pferd notieren - sofortiger Effekt auf Team Speed und damit evtl. Turn Speed.

Sobald ein Pferd tot ist (0 Punkte), sind Wagen und Pferde bewegungsunfähig, bis es losgeschnitten ist, können aber weiterhin Verluste durch Angriffe erleiden, aber nicht die Pferde durch Angriffe von der Seite des toten Pferdes. Wenn Fahrer währenddessen angegriffen wird, ist sein CDM = 0 (falls nicht negativ).

♣ Pferd(e) / Verlust EP:

1 / 25% 2 / 33,3% 3 / 50%

Totes Pferd zu Beginn nächster Bewegung abschneiden - erfolgreich, falls Turn Speed - (Σ 1 W/Pferd - CDM) > 0, anschließend normale Bewegung, aber ohne anpeitschen.
Bei Mißerfolg neuer Versuch in nächster Runde.

- Wagen: (A) 3 W + CDM - (V) CDM
Ergebnis auf DTCT, dann für jeden beschädigten Wagen mit 2 W (+ Z) auf WDEC würfeln.
Falls SP \geq 2 sofort Stabilität prüfen.

Durch Umkipptabelle und/oder Peitschenattacke gegen Fahrer erzwungene Rempelattacke wird wie normale Rempelattacke behandelt, außer - bei rückwärtigem Aufprall der Pferde auf Wagen kann verletztes Pferd frei bestimmt werden.

- bei Attacke gegen Wagen gilt für den unfreiwilligen Angreifer:

CDM -3 für alle Angriffsmodalitäten.

- erzwungene Attacke ersetzt „S“ Ergebnis, also in dem Fall kein Sideslip bzw. Bahnwechsel - Team Speed - 1 für nächste Bewegung.