

# Pod-Racer Tabletop

## 1. Wer gewinnt?

Grundsätzlich gewinnt jeder, der das Ziel erreicht. Der Erste erhält 4 Punkte, der Zweite 3, der Dritte 2 und der Vierte 1 Punkt. Gesamtsieger ist derjenige, welcher nach allen angesetzten Rennen die meisten Punkte vorweisen kann.

## 2. Dein Pod-Racer

Ein Pod-Racer besteht aus: dem Antrieb, zwei Boostern, zwei Steuerrudern, hat 12 Strukturpunkte (*SP*) und wird von einem Piloten mit einer Flugeschick von 3 geflogen.

## 3. Die Rennen

Jeder Teilnehmer darf maximal je einmal in der Vorrunde, Hauptrunde und ggf. in der Endrunde antreten. Erreicht ein Pilot die Ziellinie, so erhöht sich sein Flugeschick beim nächsten Start um 1. Vor jedem Start werden die Pod-Racer repariert oder ersetzt. Die Piloten starten also immer mit einem voll funktionstüchtigen Pod-Racer. Bei einem Rundkurs geht es (nur) in der Hauptrunde entgegengesetzt zur ursprünglichen Fahrtrichtung.

## 4. Zugreihenfolge

Die Pod-Racer werden reihum nacheinander bewegt. Über die Zugreihenfolge bei den Rennen entscheidet die bislang erreichte Punktzahl (Prinzip der Pole-Position), bei Gleichstand wird gelost (2W6, höchstes Ergebnis beginnt).

## 5. Bewegung

Ein Pod-Racer bewegt sich max. 12" geradeaus. Während der Bewegung darf er Drehungen bis zu 45 Grad ausführen, die jeweils am Anfang (erste Drehung) und nach der Hälfte der Bewegung (zweite Drehung) auszuführen sind. Die Anzahl der erlaubten Drehungen richtet sich nach der Anzahl der funktionsfähigen Steuerruder (max. 2)

Bei Einsatz eines oder beider funktionsfähiger Booster (muss vorab angekündigt werden) ergibt sich eine Reichweite von 12" plus 1W6 je Booster. *Diese Entfernung muss zurückgelegt werden.*

## 6. Besondere Flugmanöver

Zur Durchführung von außergewöhnlichen Manövern wird mit einem W6 die Geschicklichkeit des Piloten

getestet. Ist das Würfelergebnis höher als das Flugeschick, misslingt das Manöver und das wird Folgen haben... (s. Manövertabelle).

Durch den zeitgleichen Einsatz von einem bzw. zwei Boostern für ein Manöver kann das Würfelergebnis um 1 bzw. 2 reduziert werden. Dies geht nur wenn die entsprechenden Booster nicht zur Beschleunigung verwendet wurden.

## 7. 'Crash'

Jedes Berühren von Geländehindernissen führt zum 'Crash'. Bei einem 'Crash' verringern sich die *SP* um einen Punkt. Die Bewegung stoppt sofort. Der Pod-Racer kann in eine beliebige Richtung ausgerichtet werden.

## 8. Rammen

Der Auffahrende und der Gerammte verlieren je einen *SP*. Der Auffahrende bleibt an dieser Stelle stehen und der Gerammte wird in gerader Linie 6" vom auffahrenden Fahrzeug fortbewegt. Beide Fahrzeuge könne in beliebiger Richtung ausgerichtet werden.

## 9. Schaden

Immer wenn ein Pod-Racer einen *SP* verliert muss auf weiteren Schaden getestet werden. Hierzu wird mit 2W6 gewürfelt, ist das Ergebnis höher als die verbleibenden *SP* entsteht weiterer Schaden. Dieser Schaden wird direkt mit 1W6 auf der Schadenstabelle ermittelt.

### Schadenstabelle

1 – 2 ein Booster ist permanent defekt, sind bereits beide Booster defekt geht ein weiterer *SP* verloren!

3 – 4 ein Steuerruder ist permanent defekt, sind bereits beide Steuerruder defekt geht ein weiterer *SP* verloren!

5 Antrieb versagt (nächste Runde aussetzen)

6 Pod-Racer zerstört

*'Dieses Rennen ist für den Fahrer gelaufen!'*

## 10. Achtung!

Ereignisse sind kumulativ! So kann ein gescheitertes Überfliegen zu einer Kette von Unfällen führen.

**Beispiel:** A rammt B, B wird weitergeschoben und rammt C, C wird in ein Hindernis geschoben usw.

### Manövertabelle

Manöver	Folge bei Nichtgelingen
A Überfliegen von Konkurrenten oder kleinen Hindernissen (max. 4")	Es kommt zu ungewollten Rammen oder einem 'Crash'!
B Ausweichen bei Beschuss durch die Tusken Raider	Die Tusken Raider erzielen 1W3 Treffer. Es werden entsprechend <i>SP</i> abgezogen.
C Seitwärtsflug durch besonders enge Passagen	Es kommt zum 'Crash'!
D Reparaturversuch 'on the fly' (Wiedererlangen von 2 <i>SP</i> )	Es kommt zum 'Crash'!
E Jede zusätzliche Drehung	Kontrolle verloren! Der Pod-Racer bewegt sich 3" in gerader Richtung und bleibt dort stehen!
F Looping: Der Pod-Racer wird an der Startposition hochgerissen, beschreibt einen Looping, kommt max. 8" in gerader Linie hinter der Startposition auf und kann wieder bis zur Startposition vorrücken.	Der Pod-Racer setzt exakt 8" hinter der Startposition auf. Dort kommt es zum 'Crash'!