

AXLES AND ALLOYS II

- Demolition Derby -

1. Startaufstellung

Die Fahrzeuge nehmen gleichmäßig verteilt am Rand der Arena Aufstellung. Die Ausrichtung ist zur Mitte der Arena, die Startgeschwindigkeit beträgt 0cm.

2. Die Fahrzeuge

Bei dieser Version des Spieles können Autos aller Klassen nach Wunsch gemischt antreten.

3. Zugreihenfolge

Es wird stets der Reihe nach im Uhrzeigersinn gezogen, nachdem mit einer der bekannten Methoden bestimmt wurde, wer beginnt.

4. Kollision mit der Außenbegrenzung

Die Außenbegrenzung der Arena ist als weiches Hindernis anzusehen. Bei einer Kollision damit also 1W6 und bei einer 5 oder 6 ist das Fahrzeug festgefahren (= ausgeschieden), ansonsten 1 Runde aussetzen und danach in beliebige Richtung mit Geschwindigkeit 0cm neu starten.

5. Kollision mit anderen Fahrzeugen

Der Frontalzusammenstoß zweier Fahrzeuge wird wegen der geringen Geschwindigkeiten als normales Rammen behandelt.

6. Waffen

Turmmontierte Waffen sind bei dieser Spielvariante nicht erlaubt. Sonst gibt es keine Beschränkungen.

7. Sonstiges

In allen anderen Punkten gelten die Grundregeln unverändert. Allerdings empfehlen wir, mit der Sonderregel für Motorschaden zu spielen.

8. Ziel des Spieles

Gewonnen hat, wer das letzte verbliebene fahrtüchtige (wie auch immer) Fahrzeug steuert.