

AXLES AND ALLOYS II

- Schild und Schwert -

Es wird prinzipiell nach den jeweiligen Regeln gespielt, mit einer Ausnahme. Alle Waffensysteme sämtlicher Fahrzeuge sind am Anfang deaktiviert.

Es gibt insgesamt 16 runde Marker, 8 „Schild“-Marker und 8 „Schwert“-Marker. Diese werden vor dem Start gemischt und verdeckt ausgelegt. Bei mehr als 6 Mitspielern, wird die Zahl der Marker entsprechend erhöht. Es wird ausgewürfelt, wer beginnt und dann ziehen die Teilnehmer reihum jeweils einen Marker und legen ihn an beliebiger Stelle offen auf das Spielfeld. Dabei muss der Marker von der Startlinie einen Mindestabstand von 20cm und von jedem bereits liegenden Marker von 5cm haben.

Danach wird ganz normal gestartet. Wenn ein Fahrzeug einen Marker (egal, wer ihn gelegt hat) erreicht (überfahren oder darauf stehen bleiben), würfelt der jeweilige Spieler mit 1W6. Bei einer 1 passiert nichts. Würfelt er mehr als 1, dann werden seine entsprechenden Waffensysteme aktiviert und dürfen ab der nächsten Runde eingesetzt werden. Es werden bei einem „Schild“-Marker die Geheimwaffen aktiviert und bei einem „Schwert“-Marker die Schusswaffen einschließlich Flammenwerfern. Der Marker wird dann vom Spielfeld entfernt.

Kommt ein Fahrzeug mit bereits aktivierten entsprechenden Waffensystemen auf einen weiteren zugehörigen Marker oder würfelt der Fahrer eine 1, passiert nichts, der Marker bleibt liegen.