

BLOB-HOPPER-DERBY

von Markus Still / FlyingGames.de – © September 2020

Blobs sind gefährliche Kugelwesen mit zwei bis fünf Beinen, riesigen Müulern und sehr großem Hunger. Blob-Hopper sind mutige Goblins, die ihren Blob reiten, indem sie ihn bei den Hörnern packen und durch Gewichtsverlagerung steuern – meistens.

Das Blob-Hopper-Derby ist eine sehr ernsthafte Sache, bei der sich Blob-Hopper jeden Alters miteinander messen können, bei dem aber auch alte Traditionen der Ork-Kultur aufrecht erhalten werden und die beiden Götter Gurks und Murks geehrt und fröhlich gestimmt werden.

Vorbereitung

Damit ein Blob-Hopper-Derby stattfinden kann, benötigt man einen normalen Küchentisch (evtl. mit einer grasgrünen Decke und möglichst schönem Gelände). Darauf muss es mindestens einen Startkreis, ein Zieltor und zwei Statuen von Gurks und Murks geben.

Um an dem Derby teilzunehmen, benötigt jeder Spieler eine Blob-Hopper-Figur, drei Würfel, eine Richtungsmarke und drei Verletzungsmarken. Außerdem braucht man noch einen Maßstab mit Zentimereinteilung – besser sogar für jeden Spieler einen.

Desweiteren kann es noch einen oder mehrere Trolle (und eine grünen Troll-Würfel) geben.

Desweiteren kann es noch einige einzelne Psychopilze geben.

Desweiteren kann es noch allgemeines Gelände geben (z.B. normale Pilzfelder, Felsen, Flüsse und Tümpel, etc.).

Ziel des Derbys

Das Ziel des Blob-Hopper-Derbys ist, die beiden Statuen einmal in einer S-Bewegung zu umrunden und anschließend durch das 6 bis 10 cm breite Zieltor zu hüpfen.

Wer das als erster schafft, hat das Derby gewonnen und steht hoch in der Gunst von Gurks oder Murks.

Anfangsgerangel

Jedes Blob-Hopper-Derby beginnt auf einem flachen runden Felsen oder einem anderweitig

markierten Kreis von etwa 10 bis 12 cm Durchmesser. Vor dem Startsignal versuchen alle Blob-Hopper auf die besseren Startpositionen zu kommen, was zu einem wilden Gerangel führt.

Die Blob-Hopper würfeln dazu alle mit 2W6, um festzustellen, wer die besten Startpositionen ergattern kann. Die höchste nicht doppelte Zahl bekommt den ersten Platz. Der Blob-Hopper wird von seinem Spieler auf den Startfelsen gestellt und ist der Statspieler. Außerdem bekommt er den grünen Troll-Würfel.

Die anderen Spieler stellen dann der Sitzreihenfolge nach ihre Blob-Hopper auf dem Startkreis auf.

Alle, die eine gleiche Zahl mit einem anderen Blob-Hopper gewürfelt hatten, dürfen einem der Gleichwürfler eine mit ihrer Waffe überbraten (siehe: Kloppen) und verursachen bzw. bekommen somit eventuell schon direkt vor Beginn des Rennens eine Verletzung.

Normal dran sein

Wenn man mit seinem Blob-Hopper dran ist, darf man zuerst seinen Blob-Hopper beliebig ausrichten und muss danach 2W6 würfeln und die entsprechende Zahl an cm ziehen.

Wenn man einen Pasch würfelt, dreht der Blob allerdings durch und springt er eventuell die gewürfelte Zahl in eine zufällig ermittelte Richtung davon. Dazu wird der Richtungsmarker geworfen. Wenn der Richtungsmarker mit der Rückseite oben landet, bleibt die Richtung erhalten, wenn der Pfeil oben landet, muss in die zufällige Pfeilrichtung gezogen werden.

Bewegung endet grundsätzlich, wenn der Blob in Kontakt mit Pilzen kommt. Dann bleibt er stehen und will fressen! Das gilt allerdings nicht, wenn man die Bewegung an einem Pilz begonnen hat und es gilt auch nicht, wenn der Blob gerade durchdreht und in eine zufällig ermittelte Richtung der Richtungsmarke hüpf.

Bewegung endet auf Wunsch, wenn man einen anderen Blob berührt (um ihn eventuell zu kloppen).

Bewegung endet grundsätzlich, wenn man einen Troll berührt. Dann wird man von ihm gekloppt! Bewegung wird durch harte Geländestücke

reflektiert (wie eine Billardkugel) dazu gehört auch der Spielfeldrand, von dem man ausgeht, dass dort eine Felswand ist.

Am Ende der Bewegung frisst ein Blob einen Psychopilz, wenn er in Berührung mit einem ist (siehe: Psychopilze)

Superkrass schnell hüpfen

Ein Blob-Hopper kann sich dazu entscheiden den Blob anzutreiben und statt 2W6 sogar 3W6 vorwärtszuhüpfen.

Weil das Antreiben aber die ganze Aufmerksamkeit des Hoppers kostet, kann er vor dem Hüpfen nicht die Richtung ändern.

Bei 3 Würfeln kommt es sehr viel häufiger zu einem Pasch (zwei gleiche Würfel). Wenn das passiert, muss auch die Richtungsmarke geworfen werden, um die Richtung zu bestimmen.

Wenn alle drei Würfel die gleiche Zahl würfeln, hüpfet der Blob so schnell im Kreis, dass der Reiter abgeworfen wird und 1 Verletzung bekommt. Er benötigt die gesamte nächste Runde zum Aufsteigen.

Kloppen

Während des Anfangsgerangels bei gleich gewürfelten Zahlen, oder wann immer ein Blob-Hopper seinen Zug in Berührung mit einem anderen Blob-Hopper beendet, kann er dem anderen Blob-Hopper mit seiner Waffe eins überbraten.

Er würfelt dazu W6 und dem Gegner passiert je nach gewürfelter Zahl folgendes:

- 1, 2 oder 3: Mist, verfehlt!
- 4: Verletzung und 1 cm weggeschubst.
- 5: Verletzung und 2 cm weggeschubst.
- 6: Verletzung und 3 cm weggeschubst.

Spezielle Waffeneigenschaften

Ein Blob-Hopper hat am Anfang eine Holzkeule, mit der man normal kloppen kann. Im Laufe seiner Karriere kann es allerdings sein, dass er bessere Waffen bekommt.

Ein Blob-Hopper kann während eines Rennens bis zu zwei Waffen dabei haben und entscheiden, mit welcher von beiden er zuhaut. Er kann die Waffe nur wechseln, wenn er in einer Runde nicht kloppt.

Streitkolben: 1 cm mehr weggeschubst. 2cm mehr bei 6.

Nagelkeule: Kein Wegschubben, aber bei einer 6 flippt der Getroffene aus (Zufallsbewegung).

Schwert: trifft und verletzt schon bei 3, schubst aber nie weg.

Axt: macht bei 6 eine zusätzliche Verletzung.

Speer: Kann andere auch kloppen, wenn er bis zu 2 cm Abstand zum Gegner hat.

Kann einmalig bis zu 3W6 cm weit geworfen werden und ist dann weg.

Verletzungen

Ein Blob, bekommt durch Verletzungen Abzüge auf seine Bewegung.

- 1 Verletzung: 1 cm weniger Bewegung.
- 2 Verletzungen: 2 cm weniger Bewegung und -1 auf Kloppen.
- 3 Verletzungen: Nur noch 1W6 Bewegung und kein Kloppen mehr möglich.
- 4 Verletzungen: Nur noch 1 cm Bewegung und kein Kloppen mehr möglich.

Ausruhen

Unverletzte Blobs ruhen nie.

Wenn ein verletzter Blob zu Beginn seines Zuges in Kontakt mit einem normalen Pilzfeld ist, kann er eine Runde lang Pilze mampfen und ausruhen und kann dadurch eine Verletzung heilen. Ein ruhender Blob ist unauffällig und wird nicht von Trollen oder anderen Blobs angegriffen.

Trolle

Wenn ein Spieler den grünen Troll-Würfel bei sich liegen hat, dann muss er nach seinem Zug den Troll bewegen. Dazu würfelt er den Troll-Würfel und zieht den Troll die entsprechende Zahl in eine von ihm gewünschte Richtung. Pilze und Wasser halten einen Troll nicht auf. Aber wenn der Troll auf ein hartes Hindernis stößt oder einen Blob-Hopper erreicht, hält er sofort an.

Wenn der Troll einen Blob-Hopper erreicht hat, dann kloppt er ihm eine mit W6:

- 1: Verfehlt!
- 2: Verletzung und 1 cm weggeschubst.
- 3: Verletzung und 2 cm weggeschubst.
- 4: Verletzung und 3 cm weggeschubst.
- 5: Verletzung und 4 cm weggeschubst.
- 6: Verletzung und 5 cm weggeschubst.

Wenn der Troll abgeschlossen ist, muss der grüne Troll-Würfel nochmals geworfen werden, um zu ermitteln, wieviele Spieler der Würfel weitergegeben werden muss. Das kann dazu führen, dass der Würfel wieder beim gleichen Spieler landet, oder mehr als einmal reihum geht. Der Spieler, der den Troll-Würfel erhält, muss warten, bis er am Zug war und zieht danach den Troll, usw

Spezialeigenschaften

Im Lauf ihrer Karriere können Blobs und ihre Hopper bemerkenswerte Sachen dazulernen und sich weiter entwickeln.

Psychopilze

Psychopilze haben einen violetten, grün gepunkteten Hut, erreichen eine stattliche Größe und wachsen in kleinen Gruppen von ein bis drei Exemplaren. Wenn ein Blob seinen Spielzug in Kontakt mit Psychopilzen beginnt, frisst er vor seiner Bewegung schnell etwas davon und muss mit W6 auf der Tabelle würfeln:

- 1: Fauliger Pilz! Verletzung!
- 2: LSD-Pilz! Richtungsmarke werfen und 2W6 cm hüpfen bzw. stehenbleiben wenn weiße Rückseite.
- 3: Aggropilz! 2W6 in Richtung nächstem Hopper hüpfen!
- 4: Hüfppilz! Gewünschter Bewegungs-W6 wird in dieser Runde zur 6.
- 5: Stärkepilz! Ab sofort +1 cm Bewegung!
- 6: Heilpilz! Verletzung wird geheilt.

Es gibt 1er, 2er und 3er Psychopilze. Ein 1er wird nach dem Fressen entfernt. Ein 2er verschwindet nach einem Wurf von 1, 2 oder 3. 3er bleiben.

Sporensäcke

Sporensäcke sind große, blaue, gelb gepunktete mit Sporen gefüllte Bovisten, die aufplatzen, sobald ein Blophopper in Kontakt mit ihnen kommt. Alle, die sich in 6 cm Entfernung befinden, werden von den Sporen eingehüllt und müssen in ihrem nächsten Spielzug mit W6 auf folgender Tabelle würfeln.

- 1: Einschläfernd! Nächste Runde aussetzen.
- 2: Beruhigend! 1W6 Bewegung.
- 3: Anregend! +2 cm mehr Bewegung.
- 4: Super-anregend! Zwei Runden lang 3 cm mehr Bewegung.
- 5: Ausgeflippt! 2W6 in Zufallsrichtung
- 6: Total ausgeflippt! 3W6 in Zufallsrichtung.

Trolle mögen keine Sporensäcke und bleiben immer in sicherem Abstand von ihnen!