

REGLES DE BASE

1 INTRODUCTION

Speed Circuit est un jeu de Formule 1, vous permettant de participer à plusieurs courses : Monza, Monaco et Nürburgring.

Contenu :

- 1 plateau de jeu recto/verso avec 3 circuits
- 6 voitures
- 6 Tableaux de Bord
- 6 Compteurs de Vitesse
- 18 Pointeurs / Aiguilles
- 20 Rivets plastiques (pour fixer les pointeurs / aiguilles)
- 36 Marqueurs plastiques Construction (utilisés seulement avec les Règles Avancées)
- 1 Bloc papier de Construction (utilisé seulement avec les Règles Avancées)

2 PREPARATION

1. Les joueurs choisissent une course et le nombre de tours à parcourir, ici 1 tour pour les règles de base. Monza est la course la plus facile et est donc conseiller pour commencer.

2. Mélanger les 6 Tableaux de Bord et les placer face cachée sur la table (à moins de 3 joueurs, retirer les 3 cartes correspondant à la seconde ligne de départ, avec les numéros de voiture de 4 à 6). Chaque joueur pioche un Tableau de Bord.

Sur le Tableau de Bord, figurent des caractéristiques pré-établies et propres à chacune des voitures :

- le numéro de la voiture, indiquée sur la silhouette de celle-ci, et utilisée aussi pour la position sur la grille de départ,
- la Vitesse de Départ [Startgeschwindigkeit], lorsque la voiture est à l'arrêt, et le nombre de cases de déplacement [Felder] correspondant à cette vitesse,
- l'Accélération [Beschleunigung], caractérisant le changement de vitesse maximal supérieur autorisé depuis le tour de jeu précédent, et le nombre de cases supplémentaires de déplacement [Felder], correspondant à cette accélération,
- la Décélération [Bremsmanöver], caractérisant le changement de vitesse maximal inférieur autorisé depuis le tour de jeu précédent, sans subir de pénalité, et le nombre de cases de déplacement [Felder] à retrancher, correspondant à cette décélération,
- la Vitesse Maximale [Höchstgeschwindigkeit], caractérisant la vitesse la plus élevée autorisée durant la course, et le nombre de cases de déplacement [Felder] correspondant à cette vitesse,
- les Points d'Adhérence [Verschleiß-Punkte], caractérisant le nombre maximal d'unités de pneus autorisées, par tour de

circuit, pour une meilleure capacité de freinage et la prise de virage à une vitesse plus élevée. Chaque joueur positionne le pointeur d'Adhérence sur le nombre d'unités de départ indiqué par un nombre sur fond cerclé coloré,

- note : une case de déplacement [Felder] correspond à 30 Km/h.

3. Chaque joueur prend le Compteur de Vitesse de la même couleur que le Tableau de Bord pioché.

4. Placer les voitures sur leur position de départ, indiquée sur leur Tableau de Bord respectif.

5. La course peut maintenant commencer.

3 PROCEDURE DE COURSE

1. Au 1^{er} tour de jeu, c'est-à-dire au départ de la course, chaque joueur positionne l'aiguille du compteur de vitesse de son Tableau de Bord sur la Vitesse de Départ appropriée.

2. Les voitures bougent dans l'ordre de leur position sur la piste. Si deux (ou plus) voitures sont à égalité sur la piste, la voiture avec la vitesse la plus haute joue en premier ; s'il y a aussi égalité pour la vitesse c'est la voiture la plus à l'intérieur qui joue d'abord.

3. Chaque voiture avance d'une case tous les 30 Km/h. Les voitures se déplacent toujours vers l'avant (tout droit ou en diagonal) et peuvent changer de ligne à n'importe quel moment. Une voiture ne peut jamais se déplacer horizontalement ou passer sur une case occupée par une autre voiture.

4. Le tour de jeu se termine une fois que toutes les voitures se sont déplacées.

5. Au début de chaque nouveau tour, les joueurs doivent décider :

- d'accélérer (voir la section « 5 ACCELERATION »)
- de ralentir (voir la section « 6 DECELERATION »)
- de rester à la même vitesse

6. Une fois indiquée secrètement sur leur Compteur de Vitesse, tous les joueurs révèlent leur nouvelle vitesse et déplace leur véhicule dans l'ordre de leur position, comme vu au point 2.

7. Quand elle approche d'un virage, une voiture peut avoir à ralentir pour se conformer aux limites de vitesse dans les virages (voir la section « 7 VIRAGES »)

4 DEPLACEMENT

1. Une voiture se déplace d'une case pour chaque tranche de 30 Km/h de la vitesse indiquée sur son compteur de vitesse. Par exemple, une voiture à 60 Km/h se déplacera de 2 cases et une voiture à 270 Km/h de 9 cases.

SPEED CIRCUIT – Edition Klee

2. Une voiture ne peut jamais se déplacer horizontalement ou passer sur une case occupée par une autre voiture. Elle peut changer de ligne n'importe quand.

3. Une voiture ne peut jamais aller sur ou traverser une case occupée par une autre voiture (voir la section « 9 COLLISIONS »).

5 ACCELERATION

1. Si au début d'un tour, un joueur décide d'accélérer, il doit en premier lieu vérifier la caractéristique « Accélération » de sa voiture pour savoir de combien de cases au maximum il peut accélérer.

2. Il peut alors ajouter l'accélération désirée (en multiple de 30 Km/h) à sa vitesse figurant sur son Tableau de Bord, et indiquer alors secrètement sa nouvelle vitesse sur son Compteur de Vitesse.

2. Un pilote ne peut jamais accélérer plus qu'autorisé par sa caractéristique « Accélération » et ne peut jamais dépasser sa Vitesse Maximale.

6 DECELERATION

1. Le pilote suit la même procédure que pour l'accélération excepté qu'il vérifie la caractéristique « Décélération » de sa voiture et soustrait la décélération désirée de sa vitesse figurant sur son Tableau de Bord.

2. Le pilote peut décider de dépasser sa capacité maximale de décélération pour freiner plus fort en utilisant les unités de pneus à sa disposition figurant dans sa caractéristique d'Adhérence. Quand il dépasse cette capacité, il consulte la table ci-dessous.

TABLE DE FREINAGE :

KM/H AU-DESSUS DE LA DECELERATION MAXIMALE	PENALITE
30	Perte d'1 unité de pneu
60	Perte de 2 unités de pneu
90	Perte de 2 unités de pneu ET tête-à-queue
120	Crash ! Éliminé de la course

7 VIRAGES

Un virage est formé d'une suite de cases contenant une vitesse limite imprimée et est matérialisé par une flèche montrant la trajectoire idéale en fonction de l'entrée dans le virage.

1. Pour entrer dans un virage en évitant toute pénalité, le pilote doit respecter la vitesse limite qui y est indiquée.

2. Si une voiture quitte prématurément le tracé d'une trajectoire idéale, elle doit se conformer alors à la vitesse

indiquée dans la nouvelle trajectoire ou bien s'acquitter des pénalités qu'elle aurait évité en suivant la trajectoire initiale.

3. Si une voiture suit le tracé complet d'une trajectoire imprimée dans un virage, elle peut dépasser la vitesse limite de 30 Km/h sans pénalité.

4. Si un pilote ne peut ou ne veut réduire sa vitesse et dépasse ainsi la vitesse limite, il consulte la table ci-dessous :

TABLE DE VIRAGE :

KM/H AU-DELA D'UNE VITESSE LIMITE AUTORISEE DANS UN VIRAGE	PENALITE
30 et suivi de trajectoire	Aucune pénalité
30 et changement de trajectoire	Perte d'1 unité de pneu
60 et suivi de trajectoire	Perte d'1 unité de pneu
60 et changement de trajectoire	Perte de 2 unités de pneu
90 et suivi de trajectoire	Perte de 2 unités de pneu
90 et changement de trajectoire	Perte de 2 unités de pneu ET tête-à-queue
120	Crash ! Éliminé de la course

S'il y a un tête-à-queue, celui-ci arrive dans la dernière case occupée de la trajectoire initiale.

5. Si une voiture est incapable de terminer le virage en un déplacement, elle peut continuer à une vitesse identique ou inférieure au prochain déplacement, sans pénalité supplémentaire. Cependant si ce déplacement amène la voiture dans un virage différent, elle devient alors sujette aux pénalités encourues dues à une vitesse excessive dans la nouvelle trajectoire.

6. Une voiture qui n'a pas complété un virage en un tour ne peut choisir d'augmenter sa vitesse au tour suivant si celle-ci dépasse la vitesse limite ou les limites de la trajectoire (indiquée par sa flèche).

7. Quand toutes les unités de pneus sont utilisées, une voiture ne peut plus rentrer dans un virage avec une vitesse supérieure de 30 Km/h à la vitesse limite. Dans le cas contraire, cela est synonyme de crash automatique.

8 ASPIRATION

L'aspiration se produit quand une voiture se trouve immédiatement derrière une autre. Cela donne à cette voiture suiveuse un bonus de vitesse.

1. Au début d'un tour, toute voiture placée derrière une autre dans une ligne droite peut choisir d'utiliser l'aspiration créée par la voiture devant. La décision doit être prise et annoncée par le joueur avant de commencer son déplacement, tout en choisissant sa vitesse pour le tour en cours (un jeton peut être

utilisé et placé près de sa voiture pour se souvenir de l'intention du joueur d'utiliser l'aspiration).

2. La voiture aspirée reçoit un bonus de :

- une case si la voiture devant roule entre 180 et 240 Km/h,
- deux cases si la voiture devant roule à 270 Km/h.

L'aspiration n'augmente pas la vitesse de la voiture aspirée sur son Tableau de Bord, elle lui donne seulement des cases supplémentaires de déplacement.

3. Le bonus de l'aspiration doit être pris dans tous les cas si la décision était de prendre l'aspiration avant le déplacement (voir le point 1.), même s'il en résulte une collision.

4. L'aspiration n'est pas possible :

- si une des deux voitures est dans un virage au début du tour,
- si le bonus de vitesse obtenu provoque l'entrée dans un virage de la voiture suiveuse aspirée,
- si la voiture suiveuse roule à une vitesse plus élevée que la voiture immédiatement devant,
- si la voiture devant roule à une vitesse inférieure à 180 Km/h.

9 COLLISIONS

1. Les pilotes doivent éviter toute collision dans la mesure du possible.

2. Si une voiture est forcée de se déplacer dans une case occupée par une autre voiture, elle doit s'arrêter sur la case derrière cette voiture et subir alors un tête-à-queue. La voiture devant ne subit aucun dégât et continue la course normalement.

10 TETE-A-QUEUE

1. Quand un tête-à-queue est appliqué, la voiture s'arrête sur la case :

- de la trajectoire initiale, dans un virage, lors d'un changement de trajectoire,
- où a eu lieu la collision avec la voiture de devant.

2. Au tour suivant, la voiture doit commencer avec sa Vitesse de Départ et peut ensuite accélérer normalement.

11 GAGNER LA COURSE

1. La course continue jusqu'à ce qu'une voiture franchisse la ligne d'arrivée après le nombre de tours convenus entre les joueurs.

2. Quand 2 (ou plus) voitures franchissent la ligne dans le même tour, la voiture arrivée le plus loin après la ligne d'arrivée, est la gagnante. S'il y a égalité, c'est la voiture ayant franchie la ligne en premier.

REGLES AVANCEES

1 PREPARATION DE LA VOITURE

1. Les joueurs décident des caractéristiques de leurs voitures. Les caractéristiques pré-établies sur les Tableaux de Bord de chacune des voitures sont donc ignorées.

2. Pour une course, chaque joueur prend un feuillet du Bloc de Construction et prépare sa voiture selon ses spécifications en allouant des Points de Construction [Konstruktionspunkte] aux 5 caractéristiques suivantes:

- la Vitesse de Départ [Startgeschwindigkeit],
- l'Accélération [Beschleunigung],
- la Décélération [Bremsmanöver],
- la Vitesse Maximale [Höchstgeschwindigkeit],
- les Points d'Adhérence [Verschleiß-Punkte].

3. Initialement, avant toute attribution de Points de Construction, toutes les voitures ont les mêmes spécifications listées dans la colonne « 0 » d'un feuillet.

4. Chaque joueur analyse la course afin de déterminer la stratégie à suivre et allouer alors ses 5 Points de Construction, une caractéristique ne pouvant recevoir au maximum que 2 Points de Construction.

5. Une fois que tous les joueurs ont alloué leurs 5 Points de Construction, c'est-à-dire entouré la valeur souhaitée pour chacune des caractéristiques, ils révèlent simultanément leur feuillet et les place sur leur Tableau de Bord respectif en remplacement des caractéristiques pré-établies. De plus, le pointeur relatif au nombre d'unités de pneus est placé en face de la valeur allouée sur le feuillet pour la caractéristique « Points d'Adhérence ».

6. Placer les voitures sur la grille de départ par ordre décroissant en fonction de leur Vitesse de Départ : la plus haute en premier, démarrant sur la première ligne, à l'intérieur. En cas d'égalité, lancer un dé, le résultat le plus haut l'emportant.

2 TEMPS DE REACTION

Chaque joueur a un temps limité pour déplacer sa voiture (par exemple, 10 secondes). On ne peut modifier le déplacement d'une voiture qui a effectué son mouvement.

3 TOURS SUPPLEMENTAIRES

1. Quand la course comporte plus d'un tour, les Points d'Adhérence augmentent, ils doublent pour une course de 2 tours, triple pour une course de 3 tours, etc.

2. Utiliser alors les Marqueurs plastiques pour symboliser les unités de pneus supplémentaires attribuées à chaque tour, en sus du nombre d'unités restantes, indiquées par le pointeur sur le Tableau de Bord.

4 CHAMPIONNAT

1. Un championnat est composé des 3 courses (une sur chaque piste), et on procède à un classement des pilotes.

2. Au début de chaque course, les joueurs ont toujours une nouvelle voiture (il est possible de décider que tout les pilotes utilisent la même voiture, c'est à dire avec les mêmes spécifications, durant toutes les courses).

3. Après chaque course, les joueurs reçoivent les points suivants :

	6 VOITURES EN COURSE	2 À 5 VOITURES EN COURSE
1ère place	5 points	4 points
2ème place	3 points	2 points
3ème place	2 points	1 point
4ème place	1 point	0 point

Le vainqueur est le pilote avec le plus de points. S'il y a égalité à la fin du championnat, on prend le classement de la course de Monza.

4. Il est possible de jouer avec plus de 6 voitures.