

SPEED CIRCUIT



Sie klettern in das enge Cockpit und spielen mit dem Gaspedal, der Motor heult auf, die Startflagge senkt sich ... und Sie sind mitten in Ihrem ersten Rennen um die Formel 1-Weltmeisterschaft.

Rasend schnell fahren Sie auf die erste Kurve zu, bremsen gerade noch rechtzeitig ab... und schon beschleunigen Sie wieder: 210... 240... 270 km/h. Die meisten Ihrer Rivalen haben Sie bereits weit hinter sich gelassen. Noch zwei Kurven und Sie biegen auf die Zielgerade ein. Ein letztes Mal holen Sie alles aus Ihrem Wagen heraus. Werden Sie es schaffen, können Sie den ersten Grand-Prix-Sieg für sich verbuchen?

SPEED CIRCUIT versetzt Sie in die aufregende Welt des Autorenn-Sports und bietet Ihnen die einmalige Gelegenheit, auf den berühmten Rennstrecken von Monza, Monaco und dem Nürburgring Ihre Fahrkünste unter Beweis zu stellen. Also, schlüpfen Sie in Ihren Overall, klemmen Sie sich hinter das kleine Lenkrad, und los geht's!

Sollte das Cockpit eines Rennwagens für Sie neu sein, drehen Sie zunächst einige Trainingsrunden, um den Wagen in den Griff zu bekommen:

Die Trainingsrunden

- Für alle, die zum erstenmal ein Rennen fahren, haben wir die wichtigsten Regeln im ersten Teil der Spielanleitung zusammengestellt, damit Sie so schnell wie möglich mit dem Spiel beginnen können.

Die Regeln für Profis

- Erfahrene Rennfahrer finden in den Profi-Regeln wertvolle Tips zur Verfeinerung ihrer Fahrtechnik.

Der eigene Rennstall

- Und wenn Ihnen schließlich die Rennwagen, die wir Ihnen in diesem Spiel geliefert haben, nicht mehr gut genug sind, können Sie einen eigenen Rennstall aufbauen.

Das Beispiel

- Am Ende dieses Regelheftes hilft Ihnen ein Beispiel auf den ersten Metern der Rennstrecke.

Spielmaterial

1 Spielplan mit 3 Rennstrecken
(Vorderseite: Monza, Rückseite: Nürburgring und Monaco)
6 Rennwagen
6 Tacho-Scheiben
6 Car-Check-Karten
18 Zeiger
20 Kunststoff-Nieten
36 Chips
1 Block mit Konstruktionsplänen

Vor dem ersten Spiel

... müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln herausgedrückt werden. Die großen Zeiger werden mit Hilfe der Kunststoff-Nieten auf den entsprechenden Tachometern und die (deinen Zeiger auf den Verschleiß-Punkt-Tabellen befestigt.

Die Trainingsrunden

Die Trainingsrunden finden auf der Rennstrecke von Monza (Vorderseite) statt. Jeder Spieler wählt einen Rennwagen und erhält die farblich dazu passende Car-Check-Karte und Tacho-Scheibe. Wenn Sie sich nicht einigen können, wer welchen Wagen fährt, wird ausgelost, wer sich seinen Renner zuerst aussuchen darf.

Hinweis: Spielen weniger als 6 Spieler, empfiehlt es sich, die Wagen fortlaufend, beginnend mit der Startnummer 1, zu verteilen.

Bei 2 oder 3 Spielern können Sie auch - sollten Sie bereits SPEED CIRCUIT-Profis sein - pro Spieler mit mehr ab einem Rennwagen fahren.

Car-Check

Die Car-Check-Karte nennt die Eigenschaften des Rennwagens:

Startgeschwindigkeit: Sie gilt für den ersten Spielzug.

Beschleunigung: Um diesen Wert darf die Geschwindigkeit in einem Zug maximal erhöht werden.

Bremsmanöver: Um diesen Wert darf die Geschwindigkeit in einem Zug maximal verringert werden.

Höchstgeschwindigkeit: Schneller darf der Wagen nicht fahren.

Verschleiß-Punkte: Sie entstehen bei Fahrfehlern (z.B. bei zu schnellen Kurvenfahrten). Der aktuelle Wert wird durch den kleinen Zeiger gekennzeichnet. Zu Beginn des Rennens zeigt er auf den umkreisten Wert.

Startnummer: Sie nennt die Reihenfolge beim Start.

Die Geschwindigkeit entscheidet, um wie viele Felder ein Wagen vorrücken muß. Jeweils 30 km/h entsprechen einem Feld. Ein Wagen, der beispielsweise 120 km/h fährt, rückt also 4 Felder vor. Die aktuelle Geschwindigkeit wird immer auf dem Tacho der Car-Check-Karte eingestellt, währenddessen auf der separaten Tacho-Scheibe verdeckt die neue gewünschte Geschwindigkeit festgelegt wird. Auf den Tachos können Sie zusätzlich zu der Geschwindigkeit auch ablesen, wie vielen Spielfeldern diese jeweils entspricht.

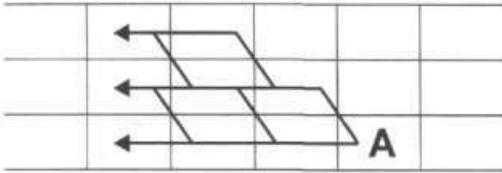
Das Rennen beginnt!

- Setzen Sie Ihren Wagen auf seine Startposition (Nummer des Wagens entspricht der Zahl des Startfeldes).
- Stellen Sie Ihre Startgeschwindigkeit auf dem Tacho der Car-Check-Karte ein.

Die erste Spielrunde

Die Wagen starten in der Reihenfolge ihrer Startnummern. Zuerst fährt also Wagen Nummer 1 mit seiner Startgeschwindigkeit los (90 km/h, also 3 Felder weit). Dann folgt Wagen Nr. 2 (mit 60 km/h = 2 Felder weit) usw.

Gefahren wird **immer nur vorwärts** (geradeaus oder, wenn Sie die Fahrspur wechseln, diagonal). Die Spur können Sie jederzeit (auch in den Kurven) wechseln.



(Wagen A fährt mit 90 km/h; die Pfeile zeigen alle Möglichkeiten, wie gefahren werden kann.)

Der weitere Rennverlauf

Sobald alle Spieler ihren Startzug beendet haben, beginnt die zweite Runde. Von jetzt an können alle Fahrer entscheiden, ob sie

- beschleunigen,
- bremsen
- oder mit derselben Geschwindigkeit weiterfahren.

Dazu nehmen Sie Ihre separate Tacho-Scheibe (nicht den Tacho auf der Car-Check-Karte!) und stellen geheim Ihre neue Geschwindigkeit ein. Anschließend decken alle Spieler ihre Tacho-Scheiben gleichzeitig auf. Überprüfen Sie gemeinsam, ob jeder die Grenzen seines Wagens, die für Beschleunigung oder Bremsmanöver gelten, eingehalten hat. Danach stellen Sie die neue Geschwindigkeit auf dem Tacho Ihrer Car-Check-Karte ein.

Die Reihenfolge, in der die Wagen von jetzt an fahren, richtet sich nach ihrer Position im Rennen:

- Wer vorne Regt, fährt zuerst.

- Liegen zwei Wagen auf gleicher Höhe, fährt zuerst der Wagen mit der höheren Geschwindigkeit.
- Ist auch die Geschwindigkeit gleich, fährt zuerst der Wagen auf der Innenspur.

Beschleunigung

Sie dürfen die Geschwindigkeit Ihres Wagens pro Zug höchstens um den auf der Car-Check-Karte genannten Wert erhöhen.

Beispiel: Wagen 1 startet mit 90 km/h; er darf im zweiten Zug nicht schneller als 150 km/h fahren.

Die Höchstgeschwindigkeit eines Wagens darf **niemals** überschritten werden!

Bremsmanöver

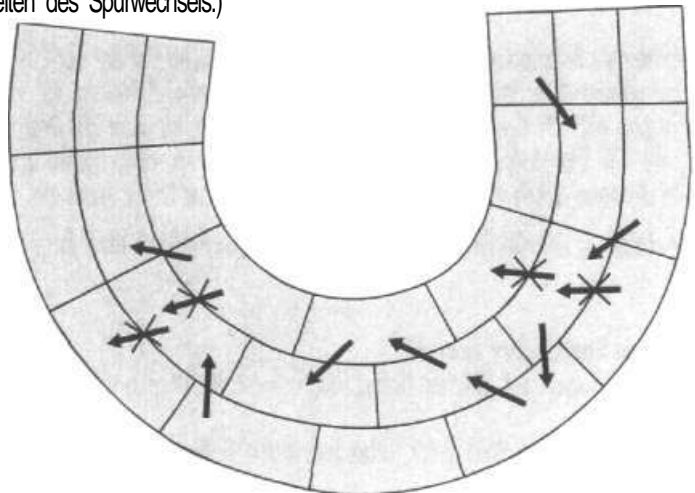
Für das Abbremsen gilt: Sie können Ihre Geschwindigkeit jederzeit um den auf der Car-Check-Karte genannten Wert verringern, ohne Verschleiß-Punkte abziehen zu müssen. Müssen Sie aber einmal stärker abbremsen, kostet Sie das für jeweils 30 km/h über dem Limit 1 Verschleiß-Punkt (Zeiger entsprechend verschieben).

Beispiel: Wagen 1 fährt 240 km/h und muß auf 150 km/h abbremsen. Er dürfte aber laut Car-Check-Karte höchstens um 30 km/h langsamer werden, die zusätzlichen 60 km/h kosten ihn also 2 Verschleiß-Punkte. Der Zeiger auf der Car-Check-Karte wird um 2 Felder nach oben verschoben.

Kurven

Spurwechsel

Auch in den Kurven dürfen die Rennwagen die Spur wechseln; und auch hier darf nur gerade oder schräg (diagonal) nach vorn gefahren werden. (Die Pfeile zeigen einige Möglichkeiten des Spurwechsels.)



Kurvenfahrten

Die Pfeile markieren in den Kurven die Ideallinie. Wenn Sie einem Pfeil - von Anfang bis Ende! - folgen, dürfen Sie die auf den Kurvenfeldern genannte Höchstgeschwindigkeit um jeweils 30 km/h überschreiten.

Lesen Sie in der folgenden Tabelle, was passiert, wenn Sie die Höchstgeschwindigkeit in der Kurve nicht einhalten:

zu schnell gefahren um	Auswirkungen	
	bei normaler Kurvenfahrt	auf der Ideallinie
30km/h	1 Verschleiß-Punkt	
60km/h	2 Verschleiß-Punkte	1 Verschleiß-Punkt
90km/h	2 Verschleiß-Punkte und „Schleudern	2 Verschleiß-Punkte
120km/h	Crash! (Ausscheiden)	Crash! (Ausscheiden)

Schleudern

Wenn Ihr Wagen wegen überhöhter Geschwindigkeit ins Schleudern gerät, müssen Sie anhalten (bei Kurvenfahrten auf dem ersten Feld, auf dem Sie die Geschwindigkeit überschritten haben). Im folgenden Zug fahren Sie mit Ihrer Startgeschwindigkeit weiter, im Zug danach können Sie wieder beschleunigen.

Windschatten

Renn-Profis wissen, daß hinter einem Waaen ein Sog entsteht, den sie für sich ausnutzen können. Nachdem die Tacho-Scheiben aufgedeckt und die neue Geschwindigkeit auf den Car-Check-Karten eingestellt ist, kann jeder Spieler ankündigen, daß er den Windschatten-Bonus ausnutzen möchte (er muß aber nicht!). Dazu müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Sein Wagen steht direkt hinter einem anderen Wagen.
- Sein Wagen ist nicht durch einen Auffahrunfall oder durch Schleudern abgebremst worden.
- Beide Wagen stehen nicht auf einem Kurvenfeld.
- Der vorausfahrende Wagen fährt mindestens 180 km/h und ist schneller als das nachfolgende Fahrzeug.

Der Windschatten-Bonus beträgt
+ 30 km/h, wenn der vorausfahrende Wagen 180-240 km/h fährt,
+ 60 km/h, wenn er 270 km/h fährt.

Durch den Windschatten-Bonus fährt der nachfolgende Wagen also zusätzlich um 1 oder 2 Felder schneller. Auf den Tachos aber wird die Geschwindigkeit ohne Windschatten-Bonus eingestellt. Für das Abbremsen, Beschleunigen und Kurvenfahren bleibt der Bonus also unberücksichtigt. Das gilt auch für die Festlegung der Zugreihenfolge.

Ziellinie

Das Rennen dauert so lange, bis der vorletzte Wagen die Ziellinie überquert hat. Für die Platzierung werden Punkte vergeben:

- Platz 1: 9 Punkte
- Platz 2: 6 Punkte
- Platz 3: 4 Punkte
- Platz 4: 3 Punkte
- Platz 5: 2 Punkte
- Platz 6: 1 Punkt

Ausgeschiedene Wagen (durch „Crash“ oder Verschleiß) erhalten keine Punkte.

Die Punkte werden aufgeschrieben. Um den Weltmeister zu ermitteln, werden die Punkte aus mehreren Rennen addiert. Der Spieler mit der höchsten Gesamt-Punktzahl ist Grand-Prix-Sieger.

Variante

Rennen über mehrere Runden

Vor dem "Rennen können Sie vereinbaren, mehr als eine Runde zu fahren. Die Spielregeln bleiben unverändert, nur die Anzahl der Verschleiß-Punkte wird erhöht: Bei 2 Runden verdoppelt sie sich, bei 3 Runden wird sie verdreifacht usw. Um anzuzeigen, wieviel Verschleißpunkte ein Spieler (bei mehreren Runden) zur Verfügung hat, erhält er diese - soweit sie über die 6 Punkte der Verschleiß-Punkte-Tabelle hinausgehen - in Form von Chips zugeteilt.

Der eigene Rennstall

Mit den beiliegenden Konstruktionsplänen können Sie Rennwagen nach eigenem Geschmack zusammenbauen. Dazu stehen Ihnen pro Wagen 5 Konstruktionspunkte (KP) zur

Geschwindigkeit

Mit welcher Geschwindigkeit Sie gefahrlos durch eine Kurve fahren können, lesen Sie auf den einzelnen Kurvenfeldern ab. (Die Pfeile markieren die sogenannte Ideallinie und werden erst in den Profi-Regeln erklärt; für die Trainingsrunden sind sie nicht von Bedeutung.) Fahren Sie - weil Sie nicht abbremsen können oder wollen - schneller als erlaubt in eine Kurve ein, kostet Sie das für jeweils 30 km/h, die Sie zu schnell fahren, 1 Verschleiß-Punkt.

Beispiel: In der Kurve sind 120 km/h erlaubt, Sie fahren aber mit 180 km/h hinein. Dafür müssen sie 2 Verschleiß-Punkte auf Ihrer Car-Check-Karte abtragen.

Wenn Sie in der Kurve die Spur wechseln, dürfen Sie die auf der neuen Fahrspur geltende Höchstgeschwindigkeit nicht überschreiten oder - anderenfalls - müssen Sie weitere Verschleiß-Punkte „bezahlen“.

Können Sie eine Kurve in einem Zug nicht vollständig durchfahren, müssen Sie hierfür im nächsten Zug keine weiteren Verschleiß-Punkte mehr bezahlen. Außer: Sie wechseln erneut auf ein langsamerer Kurvenfeld (entsprechend viele Verschleiß-Punkte abziehen!).

Beispiel: Sie fahren mit 240 km/h in eine Kurvenspur ein, in der lediglich 150 km/h erlaubt sind, und wechseln dann im weiteren Verlauf Ihres Zuges auf die Innenspur, auf der nur 120 km/h zulässig sind. D.h. Sie zahlen für die erste Spur, da sie 90 km/h zu schnell fahren, 3 Verschleiß-Punkte und anschließend aufgrund des Wechsels in eine um noch einmal 30 km/h langsamere Spur einen weiteren Verschleiß-Punkt.

Würden Sie im folgenden lug auf dieser Spur bleiben (oder auf eine schnellere überwechseln), müssten Sie keine weiteren Verschleiß-Punkte mehr bezahlen. Bei einem erneuten Wechsel auf eine langsamere Spur wären auch wieder entsprechend viele Verschleiß-Punkte abzuziehen.

Hinweis: Bitte beachten Sie, daß sowohl der Monaco- als auch der Nürburgring-Kurs eine Unks-Rechts-Kurve aufweisen, die jeweils als **eine** Kurve angesehen wird.

Verschleiß-Punkte

Als guter Fahrer wissen Sie natürlich, was Ihr Wagen aushält. Sie sollten deshalb so fahren, daß Sie bis zum Ende des Rennens alle Verschleiß-Punkte verbraucht haben. Im Ziel spielt es keine Rolle mehr, ob Sie Ihren Wagen geschont haben oder nicht. Wenn Sie allerdings mehr Verschleiß-Punkte brauchen, als Sie zur Verfügung haben, überfordern Sie Ihren Wagen: Er ist nicht mehr zu reparieren und scheidet aus dem Rennen aus!

Unfälle

Auch beim Autorennen sollten Sie immer besonnen fahren und versuchen, Unfälle zu vermeiden. Solange Sie eine Möglichkeit haben, einen Unfall zu umgehen, müssen Sie diese wahrnehmen. Ist dies aber nicht möglich, d. h. zwingt die momentane Situation Sie dazu, in einen anderen Wagen hineinzufahren, bleiben Sie auf dem Feld dahinter stehen (das kostet Sie keine Verschleiß-Punkte!). Im nächsten Zug fahren Sie von dort wieder mit Ihrer Startgeschwindigkeit los. Der Wagen, auf den Sie aufgefahren sind, erleidet keinen Schaden und kann seine Fahrt unverändert fortsetzen.

Ziellinie

Das Trainingsrennen endet in der Runde, in der wenigstens 1 Wagen die Ziellinie überquert. Die Runde wird noch zu Ende gespielt. Gewonnen hat der Spieler, dessen Wagen am weitesten vorn liegt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, dessen Wagen die Ziellinie als erster überfahren hat.

Die Regeln für Profis

Wenn Sie nach der Trainingsrunde Spaß am Autorennen gefunden haben und vor komplexeren Spielregeln nicht zurückschrecken, verwenden Sie die folgenden Zusatzregeln. Hier erfahren Sie, wie man auf der Ideallinie durch die Kurve fährt, den Windschatten anderer Wagen ausnutzt und sich beim Schleudern verhält. Neu geregelt wird der Verbrauch der Verschleiß-Punkte.

Bremsmanöver

Wenn Sie stärker abbremsen, als es Ihr Wagen erlaubt, geschieht folgendes:

zu stark gebremst um	Auswirkung
30km/h	1 Verschleiß-Punkt
60km/h	2 Verschleiß-Punkte
90km/h	1 Verschleiß-Punkt und „Schleudern“
120km/h	Crash! (Wagen scheidet aus)

Verfügung. Welche Eigenschaft Ihres Wagens wie viele Punkte kostet, können Sie auf dem Konstruktionsplan ablesen.

Ein Beispiel für einen solchen Eigenbau ist ein Wagen mit

- einer Startgeschwindigkeit von 90 km/h (1 KP),
- einer Beschleunigung von 90 km/h (2 KP),
- einem Bremsmanöver von 90 km/h (2 KP),
- einer Höchstgeschwindigkeit von 210 km/h (0 KP)
- und 4 Verschleiß-Punkten (0 KP).

Kreisen Sie die Werte, die Sie für Ihren Wagen festlegen, auf dem Konstruktionsplan ein. Nun müssen Sie nur noch die Startposition und die Startnummern der neuen Wagentypen festlegen. Auch das ist ganz einfach:

Der Wagen mit der höchsten Startgeschwindigkeit erhält Startnummer 1 und den besten Startplatz: erste Reihe, Innenbahn. Der nächste erhält Nummer 2 und steht in der Mitte der ersten Reihe, Nummer 3 steht in der ersten Reihe außen. Die Plätze in der zweiten Reihe werden in der gleichen Weise verteilt. Bei gleicher Startgeschwindigkeit entscheidet die Beschleunigung über die Reihenfolge. Ist auch dieser Wert gleich, richten Sie sich nach der Höchstgeschwindigkeit. Wenn auch die übereinstimmt, muß das Los entscheiden.

Den Konstruktionsplan mit den Daten Ihres eigenen Rennwagens können Sie auf der linken Hälfte Ihrer Car-Check-Karte ablegen (und eventuell mit einer Büroklammer befestigen).

Den kleinen Zeiger für die Verschleiß-Punkte schieben Sie nun natürlich nicht auf den markierten Wert, sondern auf denjenigen, den Sie auf Ihrem Konstruktionsplan festgelegt haben.

Nun können Sie die Rennsaison mit Ihrem eigenen Rennstoll eröffnen!

Das Beispiel

Sechs Fahrer (der Einfachheit halber kennzeichnen wir sie mit den Buchstaben A bis F) lassen ihre Motoren am Start für den Großen Preis von Monza aufheulen. Die Startflagge senkt sich, das Rennen beginnt.

Fahrer A startet als erster und fährt 3 Felder (90 km/h). Ihm folgen B und C mit 60 km/h; beide wechseln um jeweils eine Spur nach innen. Die anderen drei bleiben in ihrer Fahrspur (Abb. 1).

				A	B	D		A	D	
					C	E		B	E	
						F		C	F	

Zu Beginn der zweiten Runde stellen alle Spieler geheim ihre neue Geschwindigkeit auf der Tacho-Scheibe ein, decken sie dann auf und markieren die Geschwindigkeit auf Ihrer Car-Check-Karte. Alle treten das Gaspedal voll durch und beschleunigen um den Höchstwert. Damit fahren alle jetzt mit einer Geschwindigkeit von 150 km/h (= 5 Felder). Da A an der Spitze liegt, fährt er zuerst. B folgt als nächster, da er auf der Innenbahn steht, dann C. Schließlich ziehen D, E und F (Abb. 2).

A	B	D			A	B	D		1	4
	C	E				C	E		2	5
		F					F		3	6

Da die erste Kurve in Sicht kommt, müssen die Fahrer nun ins Kalkül ziehen, welche Spur sie nehmen, in welcher Reihenfolge sie zum Zug kommen und ob sie vielleicht blockiert werden.

A ist als Spitzenreiter wieder als erster am Zug. Er hat sich entschlossen, erneut voll zu beschleunigen. Mit 210 km/h geht er die Kurve auf der äußeren Ideallinie an (Profi-Regel!), weil er weiß, daß er die Höchstgeschwindigkeit in der Kurve um 30 km/h überschreiten kann, wenn er auf der Ideallinie fährt.

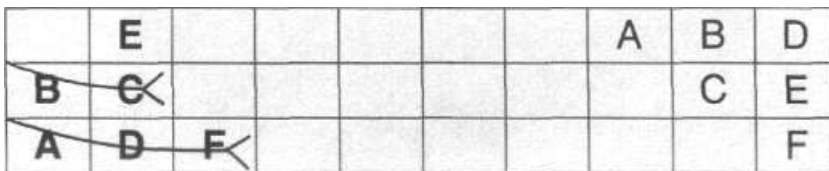
B vermutet, daß C voll beschleunigen wird, darum tut er das ebenfalls und fährt jetzt 240 km/h. (Er könnte sonst auch mit 210 km/h und dem Windschatten-Bonus dieselbe Strecke zurücklegen, wäre aber, wenn C 240 km/h fährt, erst nach ihm an der Reihe und müßte dann die Innenspur nehmen!)

C hat geahnt, daß er erst als dritter zum Zug kommt, und darum nur auf 210 km/h beschleunigt. Auf diese Weise kann er hinter B ebenfalls die mittlere Spur nehmen.

D und E fahren beide 240 km/h, aber D ist zuerst am Zug, weil er auf der inneren Spur steht. Auch er benutzt die äußere Ideallinie.

E ist in der Klemme: Er muß 8 Felder fahren. Das kann er nur, wenn er auf die Innenspur wechselt. Die Kurve wird für ihn dramatisch!

F hat besser geplant: Mit 210 km/h bleibt er zwar letzter im Feld, doch hat er die schnellere Außenspur auf der Ideallinie (Abb. 3).



In der 4. Runde überlegen die Fahrer, wie sie die Kurve am besten nehmen, ob sie Verschleiß-Punkte verbrauchen wollen und in welcher Reihenfolge sie fahren werden. Die aufgedeckten Tacho-Scheiben zeigen, daß jeder Fahrer 180 km/h fährt, nur F bleibt bei seiner Geschwindigkeit von 210 km/h.

B fährt zuerst, weil A auf der Außenbahn steht. Er folgt dem Pfeil und kann deshalb auf jedem Feld die Geschwindigkeit um 30 km/h überschreiten. Auf der Innenbahn sind damit für ihn 150 km/h erlaubt. Da B aber 180 km/h fährt, muß er einen Verschleiß-Punkt „bezahlen“.

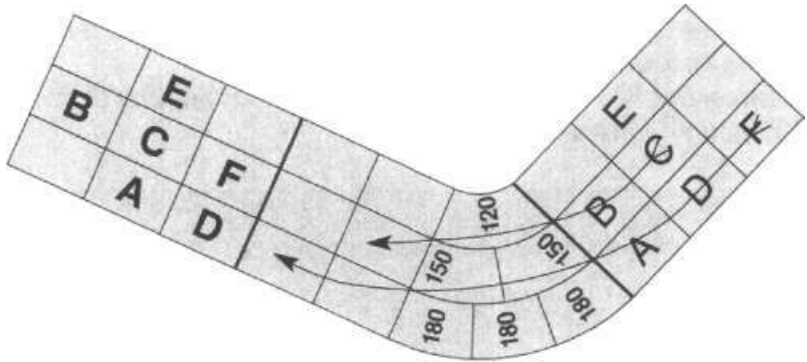
A fährt als nächster, ebenfalls auf einer Ideallinie, und schafft die Kurve, ohne seinen Wagen zu verschleißen.

E ist als dritter am Zug. Er kann entweder auf der Innenspur bleiben, was ihn 2 Verschleiß-Punkte kostet oder auf die mittlere Spur wechseln und nur 1 Verschleiß-Punkt abgeben. Er entscheidet sich für die innere Spur, weil er dadurch auf der anschließenden Geraden ein Feld weiter kommt.

C hätte auf 150 km/h abbremsen können, doch hätte ihn das zu weit zurückgeworfen. Statt dessen hat er einkalkuliert, daß er einen Verschleiß-Punkt bezahlen muß. Dafür kommt er direkt hinter B zum Stehen und ist damit in einer guten Position, um im nächsten Zug den Windschatten (Profi-Regel!) ausnutzen zu können.

D folgt A auf dem Pfeil durch die Kurve. Er verbraucht keine Verschleiß-Punkte und kann im nächsten Zug ebenfalls im Windschatten fahren.

Als letzter Fahrer fährt F auf der Ideallinie, zahlt wegen seiner hohen Geschwindigkeit I Verschleiß-Punkt und wechselt am Ende des Pfeils auf die Mittelspur neben D. Auch er will im nächsten Zug den Windschatten ausnutzen (Abb. 4).



Damit blenden wir uns aus dem Rennen aus.

Rennsport-Kenner werden bemerken, daß wir die Rennstrecken vereinfacht dargestellt haben. Dies war aus spieltechnischen Gründen leider unumgänglich.