

# SPEED CIRCUIT

FÜR AMATEURE UND PROFIS

Sport  
Spiele



## 1. Einführung

Drei weltberühmte Rennstrecken sind der Schauplatz faszinierender Grand Prix Rennen, die nur Fahrer mit starken Nerven und kühlem Kopf siegreich durchstehen können. Ob in Monza, Monaco oder Watkins Glenn - es kommt wie im Cockpit eines Formel 1-Rennwagens darauf an, die Kurven so spät wie möglich anzubremsen, sie mit größtmöglicher Geschwindigkeit auf der "Ideallinie" zu nehmen und mit maximaler Beschleunigung aus der Kurve herauszukommen, um auf der Geraden möglichst schnell zu sein. Dabei gilt es, sowohl die Leistungsfähigkeit des eigenen Wagens zu beachten, wie die der Wagen der Konkurrenten und deren Fahrstil einzukalkulieren. Nur so vermeidet man Ausfälle wegen technischer Defekte, entgeht Drehern oder Kollisionen und kann das Rennen gewinnen.

SPEED CIRCUIT ist ein Spiel für 2-6 Personen, spielt sich aber zu sechst oder gar mehr am besten. Deshalb sollte es bei 2 oder 3 Teilnehmern mit 2 oder 3 Rennwagen pro Person gespielt werden.

## 2. Spielvorbereitung

2.1. Die vier Spielplanteile werden mit den Nummern 1 bis 4 von links nach rechts nebeneinandergelegt. Die Spielplannummer ist in weiß in der rechten unteren Ecke eingedruckt.

2.2. Die Spieler wählen gemeinsam einen der Kurse und die Anzahl der Runden. Für Anfänger empfiehlt sich der Monzakurs (orange) und zwei Runden. Später kann man Monaco (blau) und Watkins Glen (blau) fahren und Rennen über mehrere Runden und mit Boxenstop veranstalten. Sehr empfehlenswert sind die Erweiterungssätze mit zahlreichen weiteren Kursen, die weltbekannte Original-Rennstrecken darstellen.

2.3. Jeder Spieler erhält ein Übersichtsblatt und füllt es aus. (Aus vielfältiger Rennenerfahrung entwickelten wir das in der Anlage beigefügte Rennblatt zum Fotokopieren).

2.4. Jeder Spieler kann die Eigenschaften seines Rennwagens selbst festlegen und sich für jedes Rennen und jeden Kurs einen eigenen Rennwagen konstruieren. Die Wagen haben 5 Eigenschaften:

### Startgeschwindigkeit:

Die Geschwindigkeit, die ein Wagen beim Losfahren hat. Sie bestimmt, wie schnell

ein Wagen beim Start oder nach einer Kollision, bzw. nach dem Schleudern losfährt.

### Beschleunigung:

Die maximale Beschleunigung, die in einem Spielzug ohne Risiko möglich ist (Erhöhung der Geschwindigkeit).

### Bremsen:

Die maximale Bremsmöglichkeit, die in einem Spielzug ohne Risiko möglich ist (Verminderung der Geschwindigkeit).

### Höchstgeschwindigkeit:

Die Höchstgeschwindigkeit, die ein Wagen ohne Risiko erreichen kann.

### Verschleißpunkte:

Die maximale Anzahl an Verschleißpunkten pro Runde, die einem Wagen zur Verfügung stehen.

Jeder Wagen hat minimale Eigenschaften. Diese Werte stehen über der "0". Jeder Spieler kann die Eigenschaften seines Wagens verbessern. Hierfür hat er 5 Modifikationspunkte zur Verfügung. Er kann diese Punkte beliebig verteilen, zu beachten sind allerdings die Höchstwerte pro Eigenschaft, mehr als zwei Modifikationspunkte für jede Eigenschaft sind nicht möglich.

2.5. Jeder Spieler nimmt sich einen Wagen und schreibt die Farbe, bzw. seinen Namen und den Kurs auf das Übersichtsblatt. Nachdem alle Spieler geheim ihre Wagen konstruiert haben, werden die Daten aller Wagen in die Konstruktionsübersicht jedes Spielers eingetragen.

2.6. Die Verschleißpunkte beziehen sich immer auf eine Runde des Rennkurses. Wird der Kurs mehrmals durchfahren, so wird die Anzahl der Verschleißpunkte mit der Anzahl der Runden malgenommen. Bei Rennen ohne Boxenstop ist es gestattet, nicht verbrauchte Verschleißpunkte in die nächste Runde hinüberzunehmen.

2.7. Nun wird die Startreihenfolge ermittelt. 1. Startposition ist die 1. Reihe innen, als Innenfläche wird immer das von der Rennbahn umschlossene Gelände definiert. Dann folgt die 1. Reihe mittig, dann die 1. Reihe außen usw. Zuerst startet der Wagen mit der höchsten Startgeschwindigkeit. Ist diese gleich, kommt der Wagen mit der höchsten Beschleunigung, dann der Wagen mit der besten Höchstgeschwindigkeit. Sind alle drei Werte gleich, entscheidet der Würfel.

## 3. Das Rennen

3.1. Auf dem Übersichtsblatt wird von jedem Spieler geheim vor dem Ziehen in der Geschwindigkeitstabelle die Geschwindigkeit eingetragen, im ersten Zug ist dies die Startgeschwindigkeit.

3.2. Nachdem jeder Spieler die Geschwindigkeit für den folgenden Zug eingetragen hat, werden die Wagen gezogen. Als erster zieht der Spieler, dessen Wagen an erster Stelle liegt, es folgen die Spieler in der Reihenfolge der Wagen. Liegen 2 Wagen auf gleicher Höhe, zieht der Wagen mit der höheren eingetragenen Geschwindigkeit zuerst. Ist diese gleich, zieht der innen fahrende Wagen zuerst (siehe 15.6.).

3.3. Jedes Spielfeld zählt für 20 mph, d.h. bei eingetragener Geschwindigkeit 60 mph fährt der Wagen 3 Felder weit. Die Wagen ziehen nur vorwärts, entweder gerade oder diagonal. Ein Wagen kann in einem Spielzug beliebig oft die Bahn wechseln.

3.4. Ein Wagen kann nicht seitwärts ziehen und kann nicht über oder auf ein Feld ziehen, auf dem ein anderer Wagen steht (siehe 8. Kollision).

3.5. Vor jeder kommenden Spielrunde muß sich ein Spieler entscheiden, ob er

1. beschleunigt (siehe 4.),
2. abbremst (siehe 5.) oder
3. die Geschwindigkeit beibehält.

3.6. Nachdem alle Spieler ihre neue Geschwindigkeit in der Geschwindigkeitstabelle eingetragen haben, decken sie diese gleichzeitig auf. Jeder Spieler bewegt seinen Wagen in der Reihenfolge der Position im Rennen.

## 4. Beschleunigen

4.1. Wenn ein Spieler in seinem nächsten Zug beschleunigen möchte, muß er dabei den Beschleunigungswert seines Wagens (laut Entwicklungstabelle) beachten.

4.2. Er zählt zu seiner vorigen Geschwindigkeit den gewählten Beschleunigungswert (in 20-mph-Schritten) hinzu und trägt die höhere Geschwindigkeit in die Geschwindigkeitstabelle ein.

4.3. Ein Spieler kann die Beschleunigung und die Höchstgeschwindigkeit seines Wagens um 20 mph überschreiten. Er riskiert dabei jedoch die Beschädigung

seines Motors. Bei jedem Zug, bei dem sein Wagen die Maximalwerte pro Eigenschaft überschreitet, muß der Spieler würfeln. Würfelt er eine "6", ist der Motor beschädigt und beide Eigenschaften werden sofort um jeweils 20 mph für den Rest des Rennens reduziert. Der Wagen muß sofort (in diesem Zug) mit den neuen (reduzierten) Werten fahren. Die Wageneigenschaften können jedoch nicht unter den Wert in der Spalte "0" der Entwicklungstabelle fallen. (siehe jedoch 15.5.).

4.4. Überschreitet ein Spieler mit seinem Wagen die Beschleunigung und die Höchstgeschwindigkeit innerhalb eines Zuges, muß er zweimal würfeln.

4.5. Würfelt ein Spieler während des Rennens nochmals eine "6", nachdem die Werte seines Wagens bereits reduziert worden sind, fällt der Wagen wegen Motorschaden aus. Der Spieler scheidet aus.

## 5. Bremsen

5.1. Wenn ein Spieler in seinem nächsten Zug abbremsten möchte, muß er dabei den Bremswert seines Wagens (laut Entwicklungstabelle) beachten.

5.2. Er zieht von seiner vorigen Geschwindigkeit den gewählten Bremswert (in 20-mph-Schritten) ab und trägt die niedrigere Geschwindigkeit in die Geschwindigkeitstabelle ein.

5.3. Ein Spieler kann das Maximum des Bremswertes seines Wagens überschreiten. Er verliert dann Verschleißpunkte und/oder riskiert dabei die Beschädigung seiner Bremsen. Er muß bei jeder Überlastung der Bremsen folgende Tabelle beachten:

Überlastung der Bremsen	
Um mph	Auswirkung
20	1 VP oder Bremsentest
40	2 VP oder 1 VP + Bremsentest
60	2 VP und Bremsentest
80	2 VP und Bremsentest + Schleudern

5.4. Ist laut dieser Tabelle ein Bremsentest gefordert, muß der Spieler würfeln. Würfelt er eine "6", so sind seine Bremsen beschädigt und er muß für den Rest des Rennens die doppelte Anzahl von Verschleißpunkten beim Überschreiten des Bremsmaximums oder der Kurvengeschwindigkeit abgeben. Zusätzlich bezahlt er in dieser einen Runde 1 Verschleißpunkt als Strafe. Hat er diesen Straf-Verschleißpunkt nicht mehr übrig, so schleudert er am Ende seines geplanten Zuges (siehe 9.1.).

5.5. Würfelt ein Spieler später im Verlauf des Rennens eine zweite "6", so scheidet er aus dem Rennen aus.

5.6. Das Bremsmaximum kann nie um mehr als 80 mph überschritten werden.

5.7. Die Wagen dürfen nur vor dem Zug abgebremst werden. Die einmal in die Geschwindigkeitstabelle eingetragene Geschwindigkeit muß ausgefahren werden. Nachträgliches Bremsen, auch zur Vermeidung einer Kollision, ist nicht erlaubt.

## 6. Kurven

6.1. Als Kurve wird jedes Feld bezeichnet, das mit einer Zahl versehen ist. Alle zusammenhängende Zahlenfelder bilden eine Kurve.

6.2. Jedes Kurvenfeld darf ohne Strafe nur mit der aufgedruckten Höchstgeschwindigkeit befahren werden.

6.3. Fährt ein Wagen entlang der eingezeichneten Linie komplett durch eine Kurve (Ideallinie), darf er ohne Strafe die aufgedruckte Höchstgeschwindigkeit um 20 mph überschreiten. Bei manchen Kursen führt eine Ideallinie über zwei Kurven. Hier wird jede Kurve getrennt bewertet, die Ideallinie darf aber in beiden Kurven nicht verlassen werden.

6.4. Muß ein Wagen im nächsten Zug diese Linie verlassen, so muß er die erforderliche Strafe nachträglich bezahlen, wie wenn er die Ideallinie nicht befahren hätte. Kommt er dabei ins Schleudern, so schleudert er auf dem letzten Feld, das er befahren hat, bevor er die Ideallinie verlassen hat.

6.5. Kann ein Wagen die Kurve nicht in einem Zug durchfahren, darf er im nächsten Zug dieselbe oder eine niedrigere Geschwindigkeit einstellen, ohne nochmals bestraft zu werden. Wer jedoch in einem Zug eine zweite Kurve zu schnell durchfährt, zahlt für jede Kurve extra.

6.6. Überschreitet ein Spieler die erlaubte Kurvengeschwindigkeit, so muß er folgende Tabellen beachten:

Überschreitung der Kurvengeschwindigkeit	
Um mph	Auswirkung
20	1 VP oder Reifentest
40	2 VP oder 1 VP + Reifentest
60	2 VP + Schleudern oder 2 VP + Reifentest

Reifentest	
Würfel	Auswirkung
1 - 3	Keine Auswirkung
4, 5	Schleudern
6	Reifenpanne, Wagen fällt aus

6.7.

Verschleißpunkte, die bei einer Kurvenfahrt bezahlt worden sind, verringern nicht die Geschwindigkeit wie beim Bremsen. Sie erlauben lediglich das Durchfahren der Kurve mit einer höheren Geschwindigkeit.

6.8. Sind alle Verschleißpunkte aufgebraucht, so darf die Kurve nicht schneller als 20 mph über dem Kurvenlimit durchfahren werden.

## 7. Windschatten

Beim Autorennen tritt der Windschatten auf, wenn ein Wagen direkt hinter einen anderen Wagen kommt, durch das Vakuum der Geschwindigkeit des vor ihm fahrenden gerät er in einen "Sog". Dies bringt dem hinteren Wagen einen Vorteil beim Beschleunigen und bei den Verschleißpunkten.

7.1. Zu Beginn einer Runde kann jeder Wagen, der auf gerader Strecke hinter einem anderen steht, dessen Windschatten ausnutzen. Windschatten ist nicht möglich, wenn sich einer der beiden Wagen auf einem Feld mit aufgedruckter Höchstgeschwindigkeit (Kurvenfeld) befindet.

7.2. Windschattenfahren ist nicht möglich, wenn der Wagen nur durch den Bonus auf das erste Feld einer Kurve kommen würde. Er darf jedoch ausgenutzt werden, wenn man auch ohne Bonus in die Kurve hineinfahren könnte. Da der Bonus nicht der Geschwindigkeit zugerechnet wird, ist es daher unter Ausnutzung des Windschattens möglich, schneller als erlaubt durch eine Kurve zu fahren. In der geschickten Ausnutzung dieser Möglichkeit zeigt sich ein Meisterfahrer.

7.3. Windschattenfahren ist nicht möglich, wenn die eingetragene Geschwindigkeit des vorderen Fahrers langsamer als die des Hintermanns ist. Keinen Bonus gibt es, wenn der vorausfahrende Wagen langsamer als 120 mph fährt. Die entsprechenden Geschwindigkeiten beziehen sich immer auf den aktuellen Zug, vorher gefahrene Geschwindigkeiten sind ohne Belang.

7.4. Wer Windschatten fahren will, entscheidet dies vor der nächsten Runde. Er kennzeichnet seine eingetragene Geschwindigkeit mit einem "W" dahinter.

7.5. Der Wagen, der Windschatten ausnutzt, erhält einen Bonus von einem Feld, wenn die Geschwindigkeit des vor ihm fahrenden Wagens zwischen 120 mph und 160 mph beträgt.

7.6. Der Wagen, der Windschatten ausnutzt, erhält einen Bonus von zwei Feldern, wenn die Geschwindigkeit des vor ihm fahrenden Wagens 180 mph und schneller beträgt.

7.7. Windschattenfahren erhöht nicht die Geschwindigkeit des Wagens in der Geschwindigkeitstabelle; es gewährt einen Bonus von zusätzlich zu fahrenden Feldern. D.h., wenn ein Wagen 100 mph eingetragen hat und Windschatten fährt, zieht er 6 Felder weit. Beim nächsten Zug verändert er seine Geschwindigkeit von den eingetragenen 100 mph, nicht von 120 mph ausgehend.

7.8. Der Bonus des Windschattens muß ausgefahren werden, wenn er eingetragen wurde und möglich ist, selbst wenn dadurch eine Kollision zustande kommt.

## 8. Kollision

8.1. Die Spieler müssen Kollisionen, wenn möglich, vermeiden und unter Umständen einen anderen Weg fahren. Müßte ein Wagen jedoch dadurch auf ein Kurvenfeld mit einer zu hohen Geschwindigkeit fahren und würde dadurch ausscheiden (z.B. nicht genügend Verschleißpunkte), so kommt es in diesem Fall zu einer Kollision.

8.2. Ist ein Fahrer gezwungen, auf ein Feld zu ziehen, auf dem bereits ein anderer Wagen steht, so muß er auf dem Feld direkt dahinter stoppen. Der aufgefahrne Wagen schleudert und muß in der nächsten Runde mit der Startgeschwindigkeit weiterfahren (siehe 9.4).

8.3. Der Wagen, der gerammt wurde, wird nicht beschädigt und fährt normal weiter.

## 9. Schleudern

9.1. Kommt ein Wagen ins Schleudern, so muß er auf jeden Fall auf dem ersten Feld, auf dem ein Geschwindigkeitswert eingetragen ist, anhalten.

9.2. Beim nächsten Zug muß der Wagen mit seiner Startgeschwindigkeit neu beginnen.

9.3. In den folgenden Zügen kann er wieder

normal weiterfahren.

9.4. Wagen, die ins Schleudern geraten, kommen im richtigen Rennen meist von der Fahrbahn ab. Als Variante empfehlen wir deshalb die folgende Regeländerung. Wagen, die schleudern, werden in Höhe des Feldes, auf dem das Unglück passierte, neben die Fahrbahn gesetzt. In der nächsten Zugrunde kommt dieser Wagen als Letzter an die Reihe. Er fährt dann mit seiner Startgeschwindigkeit diagonal auf die Rennstrecke, dabei hat er die Wahl, ob von links oder von rechts. Er muß dabei beachten, das dieses Feld besetzt sein könnte und eventuell die Startgeschwindigkeit "0" eintragen, sonst fährt er ein zweites Mal auf.

## 10. Überschreiten der Startgeschwindigkeit

10.1. Ein Fahrer kann die Startgeschwindigkeit um 20 mph überschreiten. Dann muß er jedoch würfeln. Würfelt er dabei eine "5" oder "6", hat er den Motor abgewürgt, sein Wagen bleibt stehen. Im nächsten Zug startet der Wagen erneut mit seiner Startgeschwindigkeit.

10.2. Wird ein Wagen zweimal hintereinander abgewürgt, scheidet er aus dem Rennen aus.

## 11. Ende des Rennens

11.1. Das Rennen endet, sobald ein oder mehrere Wagen nach der vereinbarten Rundenzahl die Ziellinie passieren. Wenn zwei oder mehr Wagen die Ziellinie gleichzeitig passieren, gewinnt der Wagen, der am weitesten vorne steht.

11.2. Sind mehrere Wagen gleichauf, gewinnt der Wagen, der als erstes die Ziellinie überschritten hat.

11.3. Das Rennen wird solange fortgeführt, bis alle Wagen die Ziellinie passiert haben und deren Platzierung gemäß 11.1. und 11.2. feststehen.

## 12. Reaktionszeit

Autorennen erfordern, mehr als andere Sportarten, blitzartige Entscheidungen. In einer erfahrenen Spielrunde empfehlen wir folgende Zusatzregeln:

12.1. Das Fahrzeug muß in einem Zug bewegt werden. Ein Abzählen oder gar Ändern des zu fahrenden Weges ist nicht erlaubt.

12.2. Jeder Fahrer hat 10 Sekunden Zeit, um seinen Wagen zu bewegen. Die 10 Sekunden beginnen für den führenden Fahrer, sobald alle Spieler ihre notierten Geschwindigkeiten aufgedeckt haben. Nachdem dieser seinen Zug beendet hat, beginnen die 10 Sekunden für den Zweitplatzierten zu laufen, dann für den Dritten und so weiter.

## 13. Mehrere Runden

13.1. Geht das Rennen über mehr als eine Runde, ändert sich die Eigenschaft "Verschleißpunkte". Sie verdoppelt sich bei zwei Runden, verdreifacht sich bei drei Runden und so weiter.

13.2. Nicht verbrauchte Verschleißpunkte können mit in die nächste Runde genommen werden.

## 14. Notieren der Verschleißpunkte

14.1. Auf dem Original-Spielerblatt kann man bis zu 12 Verschleißpunkte aufzeichnen, was ausreicht für zwei Runden. Auf dem gleichen Spielerblatt kann man auch mehr Verschleißpunkte notieren, wenn man ein einheitliches Abstreichsystem vereinbart.

14.2. Werden für vier Runden zum Beispiel 24 Verschleißpunkte benötigt, stellt ein Kästchen zwei Verschleißpunkte dar. Zuerst wird ein Kästchen diagonal durchstrichen, dann durch einen zweiten Diagonalstrich durchgekreuzt.

14.2. Natürlich sind vielfältige andere Notierungssysteme möglich und es gibt verschiedene, von anderen Spielern entwickelte Spieler-Übersichtsblätter. Wir haben das beiliegende Blatt entworfen und empfehlen zur besseren Übersicht die Ausgabe von Flohchips als Verschleißpunkte an jeden Spieler. Für jeden verbrauchten Verschleißpunkt wird ein Chip abgegeben. So ist eine bessere Übersicht über die restliche Anzahl an Verschleißpunkten gewährleistet.

## 15. Turnier-Regeln

Die Spielwerkstatt e.V. hat mit SPEED CIRCUIT bereits mehrere Weltmeisterschaften veranstaltet, bei denen jeweils 24 Rennkurse gefahren wurden. Sie hat dabei eigene Kurse entwickelt und die folgenden Regeln neu eingeführt bzw. die

bestehenden Regeln verändert. So wurde eine realistische Renn-Saison der Formel 1 mit SPEED CIRCUIT möglich gemacht.

15.1. Wird ein Rennen über eine ganze Saison hinweg gefahren, ergeben sich neue Punktverteilungen für die Platzierung. Dabei ist die Punktzahl abhängig von der Anzahl der teilnehmenden Fahrer. Es gilt dabei folgende Tabelle:

	Bis 6 Fahrer	7 und mehr Fahrer
1. Platz	9 Punkte	10 Punkte
2. Platz	6 Punkte	7 Punkte
3. Platz	4 Punkte	5 Punkte
4. Platz	3 Punkte	3 Punkte
5. Platz	2 Punkte	2 Punkte
6. Platz	1 Punkt	1 Punkt
Ausscheiden	-2 Punkte	-2 Punkte

15.2. Für jede Startreihe hinter der Poolposition erhält man 1 Verschleißpunkt zusätzlich. Das soll den Nachteil der hinteren Startreihen bei kurzen Rennen über nur 2 Runden etwas ausgleichen und gewährleistet einen spannenderen Rennverlauf.

15.3. Bei der 1. Kollision muß man 1 Verschleißpunkt abgeben. Bei der zweiten Kollision wird die Beschleunigung und die Höchstgeschwindigkeit um 20 mph reduziert gemäß der Regeln des Überdrehens vom Motor. Kommt es zu einer 3. Kollision, so scheidet der Wagen aus.

15.4. Müssen aufgrund einer Strafe die Beschleunigung und die Höchstgeschwindigkeit reduziert werden und ist dies bei einem der Werte nicht möglich, weil nur der Grundwert (Entwicklungstabelle Spalte "0") eingestellt ist, so muß dafür 1 Verschleißpunkt abgegeben werden.

15.5. Wenn zwei oder mehrere Wagen gleichauf sind, fährt der Wagen zuerst, der die höhere Geschwindigkeit eingetragen hat (z.B. 140 > 120 W > 120). Ist diese identisch, schaut man, welcher Wagen schneller von hinten kam. Dabei gilt der Windschattenvorteil nur, wenn er auch ausgefahren werden konnte, bzw. kann. Ist auch diese gleich, fährt der Wagen auf der Kursinnenbahn zuerst.

15.6. Man darf seinen Wagen nur um zwei Konstruktionspunkte von einem Rennen zum anderen modifizieren.

## 16. Rennen mit Boxenstop

Kürzere Rennkurse können durchaus über mehrere Runden gefahren werden.

Empfehlenswert sind zwischen 6 und 10 Runden. Dabei starten die Wagen mit der doppelten Anzahl der Verschleißpunkte gemäß der Entwicklungstabelle (wie bei Rennen über zwei Runden). Durch Boxenstops kann nun der Wagen repariert und durch Tanken die Verschleißpunkte wieder "aufgefüllt" werden. Wann dies während des Rennverlaufs geschieht, bleibt der Renntaktik des einzelnen Fahrers überlassen.

16.1. Die Boxen sind frei wählbar. Es gibt keine Geschwindigkeitsbegrenzung, wenn man in die Boxen einfährt. Abweichend zu 19.2. können die Spieler vereinbaren, daß die eingetragene Geschwindigkeit voll auszufahren ist.

16.2. Wer in die Boxen fahren möchte, muß ein "B" hinter seine Geschwindigkeit eintragen. Eine Boxenstopankündigung ist verbindlich.

16.3. In der Box muß man eintragen, was man im nächsten Zug machen will. Wenn man tankt, kennzeichnet man dies mit einem "T". Man erhält dann pro Runde Aussetzen soviel Verschleißpunkte wie bei der Grundeinstellung (einfacher Wert); man kann aber höchstens die doppelte Anzahl an Verschleißpunkten besitzen (wie zu Beginn des Rennens).

16.4. Wenn der Motor des Wagens repariert werden soll, kennzeichnet man dies mit einem "M". Man erhält dann wieder die ursprünglichen Werte der Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit oder man kann seine defekten Bremsen reparieren. Mit einem "M" kann der Fahrer auch die ursprünglichen Eigenschaften seines Wagens um einen Punkt verändern.

16.5. Wenn man wieder starten will, trägt man die Startgeschwindigkeit ein. Die Ausfahrt aus den Boxen erfolgt immer mit der Startgeschwindigkeit. Abweichend zu 19.6. kann vereinbart werden, daß diejenigen Wagen, die sich in der Box befinden, immer als letzte ziehen.

16.6. Die Ausfahrt aus den Boxen (erstes Feld auf der Rennstrecke nach den Boxen) darf man nicht absichtlich sperren.

16.7. Es kann auch mit einem fest vorgeschriebenen Boxenstop gespielt werden, je nach Anzahl der Runden mindestens ein oder zwei Boxenstops. Bei diesen Pflichtstops setzt man nur eine Zugrunde aus, ohne irgendetwas zu tun. Sie entspricht einer kurzen Ruhepause des Fahrers und einem allgemeinen Checkup des Fahrzeugs bei langen Rennen.

16.8. Bei Rennen mit Boxenstop sollte man Regel 15.2. (zusätzliche Verschleißpunkte) nicht beachten.

## 17. Zusatzregeln Wetter und Boxen

Bei den Zusatzkursen von Avalon Hill findet man noch folgende Originalregeln, die beim Schleudern eine Risikotabelle einführen und ein Rennen unter dem Einfluß des Wetter simulieren.

17.1. Immer dann, wenn ein Fahrer ins Schleudern kommt, muß er würfeln und die folgende Tabelle beachten:

Schleudertabelle

Würfel	Auswirkung
1, 2	Keine Auswirkung
3	Defekter Reifen, 1 Runde Boxenstop, um Reifen zu wechseln
4	Zündaussetzer, 2 Runden Boxenstop, um die Zündkerzen zu wechseln
5	Spoiler beschädigt, der Wagen verliert an Aerodynamik. Höchstgeschwindigkeit wird um 20 mph reduziert, alle Kurven müssen 20 mph langsamer gefahren werden
6	Bremsen versagen, Wagen scheidet aus

Muß ein Fahrer aufgrund der Schleudertabelle die Boxen aufsuchen, muß er dies bei der nächsten Gelegenheit wahrnehmen. Dies gilt nicht mehr in der letzten Runde.

## 18. Wetter

18.1. Bevor das Rennen beginnt und jedesmal dann, wenn der führende Wagen die Ziellinie passiert (außer in der letzten Runde) wird einmal gewürfelt und folgende Wetter-Tabelle muß angewendet werden:

Wettertabelle

Würfel	Auswirkung
1	Regen
2 - 6	Trocken

18.2. Bei Regen werden alle aufgedruckten Kurvengeschwindigkeiten um 20 mph herabgesetzt, d.h. alle Kurven dürfen ohne Strafe nur um 20 mph langsamer als aufgedruckt durchfahren werden.

18.3. Wenn ein Wagen beim Boxenstop Regenreifen aufzieht, darf er anschließend die normale Geschwindigkeit in den Kurven fahren.

18.4. Regnet es bereits vor Rennbeginn, wird vorausgesetzt, daß alle Wagen Regenreifen aufgezogen haben.

18.5. Wird zweimal hintereinander nach der Wetter-Tabelle "trocken" angezeigt, und es hat vorher geregnet, so dürfen alle Wagen mit Regenreifen anschließend die Kurven nur mit 20 mph langsamer als aufgedrückt durchfahren. Erst beim nächsten Boxenstop können sie normale Reifen aufziehen und wieder ohne Beschränkung weiterfahren.

Wichtig: Sämtliche Reduzierungen der Kurvengeschwindigkeiten summieren sich. Allerdings kann in keinem Fall die Kurvengeschwindigkeit für einen Wagen unter 20 mph fallen.

## 19. Boxen

19.1. Muß ein Wagen aufgrund einer Tabelle die Boxen aufsuchen, so muß er dies bei nächster Gelegenheit tun. Dabei darf er in eine beliebige Box einfahren.

19.2. Die Wagen können in eine Box mit beliebiger Geschwindigkeit einfahren. Abbremsen ist nicht notwendig. Ein Wagen darf anhalten, sobald er die Box seiner Wahl erreicht hat.

19.3. Beim Verlassen der Box startet ein Wagen mit seiner Startgeschwindigkeit.

19.4. Ein Wagen in der Box muß die Wagen auf der Bahn beachten. Ist die Bahn zum

Ausfahren blockiert, muß der Wagen warten. Die Boxen stellen die innerste Bahn der Strecke dar.

19.5. Die Wagen dürfen nach Verlassen der Boxen normal weiterfahren. Dies gilt auch, wenn sie sich nach Verlassen der eigentlichen Box bereits auf der Boxenspur befinden, die bei manchen Kursen zu finden ist.

19.6. Bei der Zugreihenfolge zählen die Wagen in der Box oder Wagen auf der Boxenspur genauso mit wie die Wagen, die sich auf der Rennspur befinden; d.h. ihre Position im Rennen wird ganz normal bestimmt.

## 20. Qualifikation

20.1. Die Startpositionen können auch durch eine sogenannte Qualifikationsrunde ermittelt werden. Dabei durchfährt jeder Fahrer einzeln eine Runde, beginnend an der Startlinie. Dann wird die Anzahl der Züge notiert, die ein Fahrer für eine Runde benötigt. Dazu kommt noch die Anzahl der Felder, die er nach Überfahren der Ziellinie erreicht.

*Beispiel:* Fahrer A durchfährt eine Runde in 8 Zügen und erreicht im letzten Zug das 4. Feld nach der Ziellinie. Für ihn wird 8/4 notiert. Fahrer B benötigt ebenfalls 8 Züge

und erreicht das 6. Feld nach der Ziellinie. Er bekommt den Wert 8/6 und ist damit vor Fahrer A platziert.

## 21. Strategie und Tips zum Spiel

Ursprünglich erschien das Spiel Anfang der Siebziger Jahre in der 3M-Sportspiele-Serie.

Mittlerweile hat der amerikanische Hersteller Avalon Hill SPEED CIRCUIT in veränderter Ausstattung neu herausgebracht. Die Tachoscheiben wurden durch einen Notizblock ersetzt. Neben der Ausstattung erfuhren auch die Spielregeln eine Veränderung. Das rein strategische Sportspiel wurde durch eine Reihe von Würfeltabellen ergänzt. (Für alle Strategiefans haben wir die alten 3M-Tabellen dieser Regel beigefügt.)

Durch diesen Risikofaktor kommt aber - nach Ansicht vieler Spieler - mehr Spannung ins Spiel. Dadurch ist es möglich, einen führenden Fahrer abzufangen oder das Feld von hinten "aufzurollen". Seit neuestem existiert auch eine deutsche Ausgabe (Klee), die aber mit den beiden amerikanischen Ausgaben nicht kompatibel ist; die Geschwindigkeitseinheiten sind pro Feld 30 kmh; allerdings wurden die Tachoscheiben wieder eingeführt.

Die vielfältigen Möglichkeiten, vor allem das Fahren einer WM-Saison mit bis zu zwölf Spielern auf unterschiedlichsten Kursen, erschließen sich den Spielern nur mit der amerikanischen Version. Es existieren annähernd 70 Kurse, hinzu kommen noch derzeit über 30 selbstkonstruierte Kurse der Spielwerkstatt e.V. Alle diejenigen, die das Originalspiel nicht besitzen, können eine spannende Rennsaison selbst gestalten. Benötigt werden Rennautos (im Spezialhandel gibt es Zinnautos zum Selbstbemalen), Flohchips, Würfel, ein Spielerblatt (zum Fotokopieren), diese Regel und natürlich die Kurse.

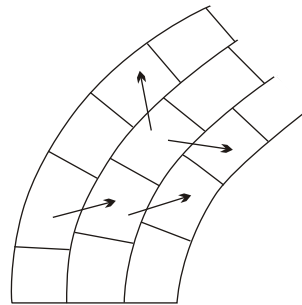
21.1. Dem Anfänger macht die Tuning-Möglichkeit oft Kopfzerbrechen. Wer eine Vielzahl an Rennen absolviert hat, wird eigene Erfahrungswerte gesammelt haben

Mit entscheidend für die Wagenspezifikationen sind Rennstrecke und Anzahl der Runden. In einem kurzen Rennen ist die Startposition wichtiger als bei längerer Renndauer. Wer einen schlechten Startplatz erwisch hat, hat bei kurzer Renndauer oder einem engen Kurs weniger Chancen zu überholen.

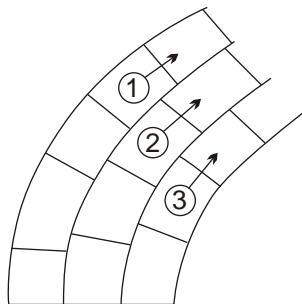
Hier sind also Startgeschwindigkeit und Beschleunigung gefragt. In einem langen Rennen sind die Verschleißpunkte wichtig, da sie mit der Anzahl der Runden multipliziert werden.

Am Anfang kann man bis an die Grenze der Belastbarkeit fahren, um sich eine gute Position zu erkämpfen. Allerdings sollte man sich noch einige Verschleißpunkte aufbewahren für den Endspurt, sonst ziehen die Gegner am Ende vorbei, während man selbst mit überbeanspruchtem Motor auf Sicherheit ins Ziel zuckeln muß. Als Faustwerte haben sich 40 mph für Bremsen und Beschleunigung bewährt.

21.2. Auch innerhalb einer Kurve kann die Fahrbahn beliebig gewechselt werden, allerdings ist auch zu beachten, daß nur gerade oder schräg vorwärts gezogen werden darf. (Abb. 1).



Hierbei ist bei manchen Kurven genau die Anordnung der Felder zu beachten. Maßgebend ist immer die Vorderkante der Kurve, dies ist auch bei der Bestimmung der Position im Rennen entscheidend. (Abb. 2).



Natürlich ist auch beim Spurwechsel innerhalb einer Kurve bei jedem Feld die aufgedruckte Höchstgeschwindigkeit einzuhalten. Wer auf dem letzten Feld einer Kurve seinen nächsten Zug beginnt, kann wieder normal beschleunigen, sein erstes Feld, das er im neuen Zug durchfährt, ist ja ein normales Streckenfeld ohne aufgedruckte Höchstgeschwindigkeit.

21.3 Für alle Strategiefans, die den Einfluß des Würfelrisikos scheuen, sind die Originaltabellen des 3M-Spiels hier noch einmal aufgeführt. Die allgemeinen Regeln bleiben gleich. Mit dem normalen Spielmaterial kann die 3M-Version gespielt werden. Das Spiel wird dadurch rein strategisch und berechenbarer. Nach unserer Erfahrung fehlt dabei allerdings die begeisternde Renn-Atmosphäre, die durch das kalkulierbare Risiko in der vorliegenden Version entsteht.

### 3M-Tabelle

#### Überlastung der Bremsen

um mph	Auswirkung
20	1 VP
40	2 VP
60	1 VP + Schleudern
80	CRASH! (aus dem Rennen)

#### Überschreiten der Kurvengeschwindigkeit

um mph	Auswirkung	Ideallinie (Pfeil)
20	1 VP	Keine Auswirkung
40	2 VP	1 VP
60	1 VP + Schleudern	2 VP
80	CRASH! (aus dem Rennen)	

Ich danke recht herzlich den fleißigen SPEED CIRCUIT-Fahrern der Spielwerkstatt e.V., deren regelmäßige SPEED CIRCUIT-Weltmeisterschaften mich zu der vorliegenden überarbeiteten Regel dieses hervorragenden Spiels animiert haben. Sollte Interesse an weiteren Rennkursen bestehen, wendet euch an untenstehende Adresse.

© 2001 Thomas Gross  
Kurt-Schumacher-Str.36,  
72762 Reutlingen  
eMail: [tom-gross@gmx.de](mailto:tom-gross@gmx.de)  
<http://www.lifeart-design.de>