

SPEED CIRCUIT

Spelvoorbereiding

Elke speler ontvangt een wagen, een snelheidsmeter en een statuskaart. De statuskaart geeft de kenmerken van de wagen weer : startpositie (afgebeeld op de wagen), startsnellheid, maximale versnelling, maximale remkracht, maximale snelheid en slijtage (wijzer ingesteld op het omcirkelde cijfer). De snelheid geeft aan hoeveel vakjes de wagen moet bewegen. Elke 30 kilometer per uur = één vakje. De aktuele snelheid van de wagen wordt weergegeven op de snelheidsmeter van de statuskaart, de gewenste snelheid wordt (geheim) ingesteld op de aparte snelheidsmeter.

Eerste spelronde

Elke speler zet zijn wagen op zijn startpositie en stelt op de snelheidsmeter van de statuskaart zijn startsnellheid in. Elke wagen wordt om beurt overeenkomstig zijn beginsnellheid een aantal vakjes vooruit gezet. De wagens worden steeds vooruit bewogen, indien gewenst diagonaal om van rijstrook te veranderen. Veranderen van rijstrook kan ook in bochten.

Tweede spelronde

- * Nadat elke speler zijn wagen vooruit heeft gezet overeenkomstig zijn startsnellheid, kiest nu elke speler - rekening houdend met de mogelijkheden van zijn wagen - verborgen zijn nieuwe snelheid in op zijn aparte snelheidsmeter. Als alle spelers dit gedaan hebben, worden gelijktijdig de snelheidsmeters omgedraaid en wordt er bij elke speler nagegaan of - uitgaande van de snelheid op de statuskaart - de nieuwe snelheid haalbaar is voor zijn wagen. Worden er geen onregelmatigheden vastgesteld, dan worden vervolgens de nieuwe snelheden aangepast op de snelheidsmeters op de statuskaart.
- * De speler die op kop rijdt, mag als eerste zijn wagen verzetten. Staan twee auto's op gelijke hoogte, dan mag de wagen met de hoogst ingestelde snelheid als eerste vertrekken. Is ook de ingestelde snelheid gelijk, dan mag de speler die in de binnenbaan rijdt als eerst verplaatst worden.
- * Manoeuvres :
 - 1) Indien mogelijk moet je tijdens de race andere wagens ontwijken. Is dit niet mogelijk, dan veroorzaak je een ongeval en stopt je wagen onmiddellijk achter de aangereeden wagen en moet je de volgende beurt terug van je beginsnellheid vertrekken. De aangereeden wagen ondervindt geen schade.
 - 2) Versnellen : de snelheid mag maximaal opgevoerd worden met de versnelling die weergegeven is op de statuskaart. Hierbij mag de maximumsnelheid niet overschreden worden.
 - 3) Remmen : zo lang je niet harder remt dan de maximale remkracht toelaat, kost je dit geen

slijtagepunten. Zodra je echter meer dan de maximale remkracht nodig hebt (bv. in een bocht of om niet tegen een andere wagen te botsen) kost je dit één slijtagepunt per 30 kilometer per uur boven de maximaal toegelaten remkracht.

30 km/h	1 slijtagepunt
60 km/h	2 slijtagepunten
90 km/h	2 slijtagepunten + slippen
120 km/h	CRASH !

Slippen houdt in dat je wagen stopt op het eerste veld waar je de maximale snelheid overschreed en je de volgende beurt opnieuw van je beginsnelheid moet starten.

- 4) Bochten : De maximaal toegestane snelheid staat aangeduid in elke bocht. Zo lang je deze niet overschrijdt, kost je dit geen slijtagepunten. Rij je toch sneller, dan kost je dit één slijtagepunt per 30 kilometer per uur boven de maximale snelheid. Indien je de ideale lijn (aangegeven op het spelbord) volgt, mag je de bocht iets harder doorkomen.

	Gewoon	Ideaal
30 km/h	1 slijtage	-
60 km/h	2 slijtagepunten	1 slijtagepunt
90 km/h	2 slijtagepunten + slippen	2 slijtagepunten
120 km/h	CRASH !	CRASH !

Kan je een bocht niet in één beurt doorkomen, dan kost je dit de volgende beurt geen slijtagepunten meer.

- 5) Slijtagepunten : Idealiter haal je tijdens de race alles uit je wagen, m.a.w. gebruik je al je slijtagepunten. Overschrijdt je je maximaal aantal slijtagepunten, dan crash je !
- 6) Windluwte : nadat elke speler zijn nieuwe snelheid heeft aangeduid op zijn statuskaart, kan elke speler voor zich aankondigen of hij gebruik wil maken van de windluwte-bonus.

Voorwaarden :

- geen van beide wagens in een bocht
- wagen direkt achter een andere wagen
- eigen wagen niet afgeremd door ongeval of slippen
- wagen die gevolgd wordt rijdt minimaal 180 km/h en is sneller dan de achtervolger

Voordeel : + 1 veld (+30 km/h) als de gevolgde wagen tussen 180 en 240 km/h rijdt

+ 2 velden (+60 km/h) als de gevolgde wagen 270 km/h rijdt

De bonussnelheid wordt niet aangeduid op de statuskaart en kan zo de manoeuvres (versnellen of remmen) tijdens de volgende beurt niet beïnvloeden

Finish

De wedstrijd eindigt als de voorlaatste wagen over de streep rijdt.

1 ° plaats = 9 punten ; 2° plaats = 6 punten ; 3° plaats = 4 punten ; 4° plaats = 3 punten