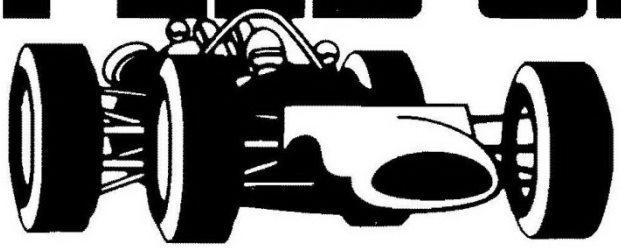
SPEED CIRCUIT



1. INTRODUCTION

SPEED CIRCUIT vous permet de piloter une voiture de course, construite selon vos propres spécifications, sur des circuits de renommée mondiale. Seuls les pilotes de Grand Prix aux compétences supérieures et aux nerfs d'acier survivront aux pressions de cette compétition rigoureuse qui reproduit tous les dangers "réels" – tête-à-queue, collisions et accidents – alors que les pilotes tentent de freiner habilement en vu des virages après avoir foncé sur les lignes droites. Tout le plaisir et l'excitation de ce sport de compétition dynamique prennent vie dans ce jeu de course conçu scientifiquement.

2. PRÉPARATION DU JEU

2.2 Tous les joueurs choisissent ensemble un Circuit et le Nombre de Tours de Piste pour déterminer la course. Pour apprendre le jeu, nous vous suggérons de courir 2 Tours sur le circuit de Monza avant de tenter des courses plus longues ou des parcours plus difficiles.

2.3 Chaque joueur reçoit **1 Table de Performances** et y inscrit le parcours convenu (Course) et le nombre de tours à parcourir (Laps).

2.4 Chaque joueur construit secrètement sa Voiture de course selon ses propres spécifications, en appliquant des *Points de Préparation* dans une ou plusieurs des 6 catégories de *Spécification* figurant sur la Table de Performances :
VITTESSE DE DÉPART *(START SPEED)* – Vitesse maximale au démarrage, quelle que soit votre puissance d'Accélération.
ACCÉLÉRATION – Augmentation maximale autorisée de la Vitesse de sécurité par rapport à votre Vitesse précédente.
DÉCÉLÉRATION *(DECELERATION)* – Diminution maximale autorisée de la Vitesse de sécurité par rapport à votre Vitesse précédente, sans pénalité.
VITESSE MAXIMALE *(TOP SPEED)* – Vitesse maximale autorisée durant une course.
PNEUS *(WEAR)* – Nombre maximum d'unités autorisées pour une plus grande capacité de freinage et franchir des virages à des vitesses plus élevées.
COMPÉTENCE *(SKILL)* – Octroie un Modificateur appliqué à tous les Jets de Dés ***(DRM** : Dice Roll Modifier)* lorsque vous repoussez les limites normales de la voiture. Les Modificateurs négatifs sont bénéfiques.

Initialement, toutes les Voitures ont les mêmes spécifications minimales, énumérées sur la Table des Performances dans la colonne Points de Préparation "0". Chaque joueur peut améliorer les Spécifications de sa voiture en ajoutant un total de **5 Points de Préparation** aux différentes catégories.

VITESSE DE DÉPART		
0 pt	1 pt	2 pts
40 mph	60 mph	80 mph
ACCÉLÉRATION		
0 pt	1 pt	2 pts
20 mph	40 mph	60 mph
DÉCÉLÉRATION		
0 pt	1 pt	2 pts
20 mph	40 mph	60 mph
VITESSE MAX		
0 pt	1 pt	2 pts
140 mph	160 mph	180* mph
* Jetez 1 Dé : sur 4+, la Vitesse Maximale de la voiture est 200 mph		

PNEUS (par Tour de Piste)						
-2p	-1p	**0p**	1p	2p	3p	4p
2	3	4	5	6	7	8

Compétence (DRM)			
-1 pt	**0 pt**	1 pt	2 pt
+2	0	-1	-2

EXEMPLE :

VITESSE DÉPART	60	1pt
ACCÉLÉRATION	40	1pt
DÉCÉLÉRATION	20	0pt
VITESSE MAX	160	1pt
PNEUS	6	2pt
DRM	0	0pt
	Total	5pts

2.5 Un joueur peut choisir de prendre un **score inférieur à "0"** dans les Spécifications **PNEUS** ou **DRM** pour obtenir des Points de Préparation supplémentaires à dépenser dans d'autres domaines.

2.6 La Spécification **PNEUS** est enregistrée d'une manière différente, car contrairement aux autres Spécifications, qui sont permanentes, l'usure des PNEUS est utilisée par incréments et diminuera durant la course. Cette Spécification est un multiple du Nombre de Tours de Piste. Par conséquent, si un joueur n'a alloué aucun Point de Préparation aux PNEUS, il recevra 4 unités par Tour de Piste prévu. Multipliez le nombre d'unités par le nombre de Tours de Piste pour déterminer votre total en PNEUS.

2.7 Déterminez les **Positions de Départ**. La Voiture ayant la Vitesse de Départ la plus élevée obtient la position privilégiée de la voie intérieure en première ligne. La suivante - voie du milieu, première ligne, etc. Les joueurs aux Vitesses de Départ identiques lancent des Dés : Le résultat le plus bas obtient la position de départ la plus préférentielle.

3. PROCÉDURE DE PILOTAGE

3.1 Consultez la **Vitesse de Départ** de votre Voiture sur sa Table de Performances et enregistrez votre Vitesse initiale en conséquence au Tour 1 du Journal de Vitesse *(Speed Log)*.

3.2 Les Voitures se déplacent dans **l'Ordre de Position sur la Piste**, *la Voiture en tête se déplaçant en premier, etc*. Si plusieurs Voitures sont première Position, celle ayant la Vitesse la plus élevée enregistrée pour ce Tour sur le Journal de Vitesse se déplace en premier ; en cas d'égalité, la Voiture à l'intérieur se déplace en premier (l'Intérieur correspond à l'angle du prochain Virage).

3.3 Chaque Voiture avance de ***1 Case par multiple de 20 MPH*** affiché sur le Journal de Vitesse pour ce Tour ; *par exemple : 60 MPH équivaut à 3 Cases*. Les Voitures doivent toujours avancer, en ligne droite ou en diagonale, et peuvent changer de voie à tout moment.

3.4 Une Voiture ne peut ***jamais*** se déplacer horizontalement, ni se déplacer sur ou à travers une Case occupée par une autre Voiture (cf. 8 Collisions).

3.5 *Au début de chaque Tour de jeu suivant*, les joueurs doivent décider s'ils doivent :

Accélérer (cf. 4),
Décélérer (cf. 5), **ou**
Maintenir la Vitesse actuelle

3.6 Après que tous les Pilotes aient secrètement enregistré leur nouvelle Vitesse sur leur **Journal de Vitesse**, ils le révèlent simultanément, face visible sur la table. Chaque joueur déplace ensuite sa Voiture dans l'ordre de position sur la piste.

4. ACCÉLÉRATION

4.1 Si, *au début du Tour*, un Pilote décide d'accélérer, il vérifie d'abord la colonne Accélération de sa Table de Performances pour déterminer sa plage d'accélération maximale.

4.2 Le Pilote peut ensuite ajouter la quantité d'accélération souhaitée (par multiples de 20 mph) à sa Vitesse précédente et enregistre secrètement la nouvelle Vitesse sur son Journal de Vitesse.

4.3 Un Pilote peut dépasser ses Spécifications Accélération & Vitesse Maximale de 20 mph, mais ce faisant, il risque d'endommager le moteur. À chaque Tour où un Pilote dépasse sa capacité maximale dans l'une ou l'autre catégorie, il doit lancer 2 Dés et consulter la *Table du Test Moteur* :

TABLE DU TEST MOTEUR	
2D6	**Effet**
2-9	OK
10-12	**DOMMAGE MOTEUR :** Réduisez immédiatement votre **VITESSE MAX** & votre **ACCÉLÉRATION** de 20 mph et modifiez la Vitesse de ce Tour si nécessaire.
N'oubliez pas d'appliquer votre Modificateur de Compétence (**DRM**)	

4.4 Si un Pilote dépasse à la fois sa Vitesse Max et son Accélération durant le même Tour, il doit effectuer 2 Jets dans la *Table du Test Moteur*.

4.5 Si, *à tout moment durant la course*, le Pilote obtient un **Dommage Moteur une seconde fois**, il a une **Panne Moteur** et est retiré de la course.

5. DÉCÉLÉRATION

5.1 Si, *au début du Tour*, un Pilote décide de décélérer, il vérifie d'abord la colonne Décélération de sa Table de Performances pour déterminer sa plage de décélération maximale.

5.2 Le Pilote peut ensuite soustraire la quantité de décélération souhaitée (par multiples de 20 mph) de sa Vitesse précédente et enregistre secrètement la nouvelle Vitesse sur son Journal de Vitesse.

5.3 Un Pilote peut dépasser sa Décélération maximale, mais ce faisant, il utilise de précieuses unités de PNEUS et/ou risque d'endommager les Freins. Chaque fois qu'un Pilote dépasse sa Décélération maximale, il doit consulter la *Table de Décélération*.

TABLE DE DÉCÉLÉRATION	
MPH > MAX	**PÉNALITÉ**
+20	-1 unité PNEUS ***OU*** 1 Test des Freins
+40	-1 PNEUS +1 Test Freins ***OU*** -2 unités PNEUS
+60	-2 unités PNEUS +1 Test des Freins
+80	-2 PNEUS +1 Test Freins + Tête-à-queue

5.4 Si la Table de Décélération demande 1 *Test des Freins*, le Pilote doit lancer 2 Dés et consulter la *Table de Test des Freins* :

TABLE DE TEST DES FREINS	
2D6	**Effet**
2-9	OK
10-12	**DOMMAGE FREINS :** -1 PNEUS *OU* Tête-à-queue. Toute usure des PNEUS sera maintenant doublée.
N'oubliez pas d'appliquer votre Modificateur de Compétence (**DRM**)	

5.5 Si, *à tout moment durant la course*, le Pilote obtient un **Dommage Freins une seconde fois**, il doit abandonner la course.

5.6 En aucun cas, une Voiture ne peut décélérer de plus de 80 mph de plus que sa Décélération maximale dans un tour.

5.7 Les Voitures ne peuvent décélérer qu'en respectant l'affichage de leur JOURNAL DE VITESSE *(SPEED LOG)*. Une fois le Journal affiché, elles s'engagent à respecter la Vitesse inscrite et ne peuvent pas ralentir pour éviter une Collision.

6. PRENDRE UN VIRAGE

6.1 Un Virage est une Case affichant une **Limite de Vitesse**. Un Virage peut être composé de n'importe quel nombre de Cases de Virage *adjacentes*.

6.2 Pour pénétrer dans chaque Case de Virage sans pénalité, le Pilote doit respecter la Limite de Vitesse affichée.

6.3 Si une Voiture suit la trajectoire *complète* d'une **Flèche imprimée dans un Virage**, elle peut dépasser la Limite de Vitesse affichée de 20 mph sans encourir de pénalité.

6.4 Si une Voiture quitte prématurément la **trajectoire d'une Flèche** durant un Tour subséquent, elle doit **payer rétroactivement les pénalités** qu'elle avait évitées en suivant la Flèche. S'il en résulte un **Tête-à-queue**, la Voiture l'effectue dans la dernière Case Fléchée occupée avant d'avoir tenté de quitter la trajectoire de la Flèche.

6.5 Si une Voiture n'est pas en mesure de prendre un Virage entièrement durant son mouvement, elle peut continuer *à la même Vitesse ou à plus basse Vitesse* lors du **prochain mouvement sans pénalité supplémentaire**. Toutefois, si le mouvement entraîne la Voiture dans un **autre Virage**, elle sera soumise aux pénalités encourues en raison d'une Vitesse excessive dans le nouveau Virage.

6.5.1 Une Voiture qui n'a pas terminé un Virage durant un déplacement *et* qui n'est pas dans la dernière Case du Virage, ne peut pas choisir d'accélérer au Tour suivant si cette accélération dépasse la Limite de Vitesse affichée ou celle de la Flèche.

6.5.2 La **dernière Case d'un Virage** est la Fin du Virage. Une Voiture en **Fin de Virage** *PEUT* accélérer sans payer

de pénalités de PNEUS supplémentaires pour ce Virage. [ASR 2-3]

6.6 Si un Pilote n'est pas en mesure de réduire sa Vitesse à la Limite affichée *ou* s'il la dépasse intentionnellement, il doit consulter la *Table des Virages*.

TABLE DES VIRAGES	
MPH > LIMITE	**PÉNALITÉ**
20	-1 PNEUS *OU* 1 Jet de Chance
40	-2 PNEUS *OU* -1 PNEUS +1 Jet de Chance
60	-2 PNEUS + Tête-à-queue *OU* -2 PNEUS +1 Jet de Chance

TABLE DE CHANCE	
2D6	**Effet**
2-7	OK
8-9	Tête-à-queue
10-12	Crash
N'oubliez pas d'appliquer votre Modificateur de Compétence (**DRM**)	

6.7 Les unités de PNEUS utilisées en prenant un Virage *ne diminuent pas* la Vitesse comme en Décélération, mais permettent à la Voiture de négocier les Virages à plus haute Vitesse.

6.8 Lorsque toutes les unités PNEUS sont épuisées, la Voiture ne peut pas entrer dans un Virage plus de 20 mph plus vite que la Vitesse affichée.

6.8.1 Lorsque toutes les unités PNEUS sont épuisées, tous les **Jets de Chance** doivent être effectués **2 fois**, le pire résultat étant appliqué. [ASR 2-3]

7. ASPIRATION *(SLIPSTREAMING)*

En course automobile, l'Aspiration se produit lorsqu'une Voiture arrive directement derrière une autre et est "aspirée" dans le vide créé par la Vitesse de la Voiture de tête. Cela donne au Pilote dans la Voiture derrière un avantage supplémentaire en Accélération et en PNEUS.

7.1 *Au début d'un Tour*, toute Voiture directement derrière une autre **sur une Ligne Droite** peut choisir de profiter de l'Aspiration. L'Aspiration n'est pas possible si l'une ou l'autre des Voitures se trouve sur une Case de Virage au début du Tour.

7.2 L'Aspiration *ne peut pas* avoir lieu si une Voiture entre dans un **Virage** *uniquement* en raison du Bonus d'Aspiration.

7.3 L'Aspiration *ne peut pas* avoir lieu si Vitesse affichée sur le Journal de **Vitesse de la Voiture derrière** est **supérieure** à celle de la Voiture de tête.

7.3.1 La Vitesse de la Voiture derrière doit être **à plus ou moins 40 mph** de celle de la Voiture de tête. [ASR 2-3]

7.4 La décision de profiter de l'Aspiration doit être prise lors de l'enregistrement de la Vitesse pour le Tour en cours sur le Journal de Vitesse. Cette décision est indiquée en écrivant la lettre "S" après la Vitesse souhaitée. [NdT. : Vous pouvez tout à fait écrire "A" pour "Aspiration" plutôt que le "S" de "Slipstream", mais il est préférable de conserver le code anglophone si souhaitez échanger des infos dans la communauté des joueurs]

7.5 La Voiture Aspirée reçoit un **Bonus de 1 Case** si la Voiture de tête roule de **120 mph à 160 mph**.

7.6 La Voiture Aspirée reçoit un **Bonus de 2 Cases** si la Voiture de tête roule à **180 mph ou plus**.

7.7 L'Aspiration *n'augmente pas* la Vitesse d'une Voiture sur le Journal de Vitesse ; elle octroie un Bonus de Cases. Par conséquent, si une Voiture à 100 mph est aspirée par une autre allant à 120 mph, elle roule toujours à 100 mph à la fin du Tour malgré le fait qu'elle se soit déplacé de 6 Cases. Toute Accélération ou Décélération au début du Tour suivant doit être mesurée à partir de la Vitesse du Tour précédent : soit 100 mph, et non 120.

7.8 Un **Bonus d'Aspiration** DOIT être pris **s'il est écrit** et que les 2 Voitures sont dans une situation d'**Aspiration légale**, même si le Bonus entraîne une Collision.

8. COLLISIONS

8.1 Les Pilotes DOIVENT **éviter** les Collisions en suivant un itinéraire alternatif dans la mesure du possible.

8.2 Si un Pilote est contraint de se déplacer dans la **Case d'une autre Voiture**, il doit s'arrêter sur la Case directement derrière cette Voiture. On considère que la Voiture "Bélier" a fait un **Tête-à-queue** et devra débuter son prochain Tour à sa Vitesse de Départ.

8.3 La **Voiture percutée** ne subit aucun dégât et poursuit la course normalement.

8.4 "**Règle de Collision Libre**" [TG 27-6] - **Au lieu de la Règle 8.2**, chaque Voiture gagne 1 Collision "Libre". Lorsqu'une Voiture amorce sa 1ère Collision, elle s'arrête sur la dernière Case disponible et sa Vitesse du Tour est réduite de manière appropriée.

8.4.1 Pour **chaque Collision subséquente** initiée par la Voiture, le Pilote doit effectuer *1 Jet de Chance* avec un Modificateur cumulatif de **+1 par Collision initiée au-delà de la première**. En cas de succès, la Voiture est placée sur la dernière Case disponible et sa Vitesse est réduite de manière appropriée.

8.4.2 Si une Voiture obtient autre chose que "OK" sur la *Table de Chance*, la **Voiture percutée** doit également effectuer *1 Jet de Chance*, avec un **Modificateur spécial de -1** ajouté à son Modificateur de Compétence (DRM).

9. TÊTE-À-QUEUE *(SPINOUTS)*

9.1 Chaque fois qu'un Tête-à-queue est obtenu, la Voiture doit s'arrêter sur la **1ère Case avec une Vitesse affichée**.

9.1.1 La Voiture est placée **au bord de la Piste** à côté de la Case où le Tête-à-queue s'est produit. [ASR 2-3]

9.2 *Au Tour suivant*, la Voiture doit débuter à sa **Vitesse de Départ**, comme indiqué sur sa Table de Performances.

9.2.1 Une Voiture qui redémarre après un Tête-à-queue **se déplacera en dernier** au *Tour suivant*. Si les **Cases** disponibles sont **bloquées**, la Voiture cumulera sa Vitesse mais devra attendre le *Tour suivant* pour reprendre la Piste. [ASR 2-3]

9.3 Lors des Tours subséquents, elle peut accélérer selon ses limites d'Accélération.

9.4 Chaque fois qu'un Tête-à-queue est obtenu, le joueur peut choisir d'effectuer à la place **1 Jet de Danger** [ASR 2-1]

TABLE DE DANGER	
2D6	**Effet**
2-5	OK, Tête-à-queue évité !
6	Tête-à-queue
7	Tête-à-queue + ***Crevaison –*** Pneu à plat, doit s'arrêter au Stand. Ne peut pas utiliser les PNEUS de l'emplacement actuel aux Stands.
8	Tête-à-queue + ***Dommage au Nez –*** Réduit la Vitesse Max et toutes les Limites des Virages de 20 mph. Peut aller au Stand pour remplacer le Nez en perdant 2 Tours.
9	Tête-à-queue + ***Problèmes d'Allumage –*** doit s'arrêter au Stand en perdant 2 Tours.
10	***Moteur en vrac –*** abandon. De l'huile dans la 1ère Case de Virage pour ce Tour et les 3 suivants : 1 Jet de Chance pour toutes les Voitures qui y pénètrent.
11	***Défaillance des Freins –*** Décélération réduite de 20 mph, Coût en PNEUS doublé pour les Virages pris au-delà de la Limite de Vitesse.
12	***Crash de plusieurs Voitures –*** La Voiture est hors course. Toutes les Voitures se trouvant directement derrière la Voiture accidentée se crashent également. Si 2 Voitures ou plus supplémentaires se crashent, le Tour de Piste recommence à partir de la Ligne S-F (Départ/Arrivée).
N'oubliez pas d'appliquer votre Modificateur de Compétence (**DRM**)	

10. AUGMENTER LA VITESSE DE DÉPART

10.1 Un Pilote peut tenter de dépasser sa Vitesse de Départ en début de course, en sortant des Stands ou en redémarrant après un Tête-à-queue.

10.2 Le Pilote prévoit 20 mph de plus que sa Vitesse de Départ et effectue **1 Test de Démarrage** :

TABLE DE TEST DÉMARRAGE	
2D6	**Effet**
2-3	Augmente la Vitesse de Départ de 40 mph.
4-8	Augmente la Vitesse de Départ de 20 mph, comme prévu
9-12	CALÉ : Voiture au point mort (0 mph) ce Tour *.
N'oubliez pas d'appliquer votre Modificateur de Compétence (**DRM**)	

* Rester **Calé durant 3 Tours** consécutifs entraîne un abandon de la course.

11. GAGNER LA COURSE

11.1 La course se poursuit jusqu'à ce qu'une ou plusieurs Voitures franchissent la Ligne d'Arrivée après le nombre de Tours de Piste convenu. Si plusieurs Voitures la franchissent au même Tour, celle qui roule le plus loin derrière la Ligne est gagnante.

11.2 En cas d'égalité, c'est la Voiture qui a franchi la Ligne en premier qui gagne.

11.3 S'il est nécessaire de déterminer une 2ème ou une 3ème place, poursuivez la course avec les Voitures qui n'ont pas encore terminé en utilisant les critères énoncés en 11.1 et 11.2 pour établir l'ordre d'arrivée.

12. TEMPS DE RÉACTION

La course automobile est, plus que tout autre sport, une question de timing en une fraction de seconde. Par conséquent, **dès lors que tous les joueurs connaissent le jeu**, nous vous invitons à adopter les règles suivantes.

12.1 Une fois qu'une Voiture a été déplacée, elle ne peut pas retracer son itinéraire mais doit suivre le chemin emprunté.

12.2 Chaque Pilote n'a que **10 secondes** pour déplacer sa Voiture. Ces 10 secondes débutent pour la Voiture en tête après que tous les Pilotes aient révélé leurs Vitesses enregistrées pour le Tour. Une fois qu'elle a fini de bouger, la Voiture actuellement en 2ème position a 10 secondes pour se déplacer, et ainsi de suite.

13. TOURS DE PISTE SUPPLÉMENTAIRES *(EXTRA LAPS)*

13.1 Lorsque vous courez plus d'un Tour, la Spécification **PNEUS** change : elle **double** pour une course sur 2 Tours, **triple** pour 3 Tours de course, etc.

13.2 Les **unités** PNEUS **inutilisées** peuvent être **accumulées** d'un Tour de Piste à l'autre.

13.3 Des unités PNEUS excédentaires dues aux Tours futurs peuvent être utilisées durant n'importe quel Tour de Piste.

14. ENREGISTRER L'USURE DES PNEUS *(WEAR)*

14.1 La Table des Spécifications du Pilote peut enregistrer jusqu'à 12 unités PNEUS, soit suffisamment pour 2 Tours de Piste. Cette même fiche de pointage peut être utilisée pour enregistrer davantage d'unités PNEUS en utilisant un **système de cases à cocher**.

14.2 Supposons que vous vouliez enregistrer des PNEUS pour une course de 4 Tours. Une Voiture avec un maximum d'unités PNEUS aurait un total de 24 unités. Chaque fois qu'une unité PNEUS est utilisée, vous devez tracer une ligne diagonale dans 1 Case PNEUS. Puisque **chaque Case PNEUS représente maintenant 2 unités PNEUS**, elle nécessite 2 lignes diagonales perpendiculaires [X] pour être complètement utilisée.

14.3 D'autres systèmes d'enregistrement similaires de votre propre conception peuvent être utilisés pour suivre un grand nombre de dépenses d'unités PNEUS.

14.4 Après avoir décidé du système d'enregistrement que vous utiliserez, grisez complètement les Cases PNEUS qui ne sont pas nécessaires pour refléter les unités PNEUS de départ d'une Voiture.

15. SÉRIE DE COURSES

15.1 Participer à plusieurs Courses sur des Pistes différentes est une meilleure indication des compétences de pilotage.

15.2 Les joueurs peuvent construire de **nouvelles Voitures** avant chaque Course, **ou** exiger que tous les Pilotes utilisent la **même Voiture** sur chaque Piste. Cette

décision doit être convenue avant de construire une Voiture pour la 1ère Course. Les dommages des Courses précédentes sont automatiquement réparés avant le début de la prochaine Course.

15.3 À chaque Course, les joueurs se disputent les **Points** comme suit :

Position finale	Voitures en Course	
	6-8	2-5
1er	5 pts	4 pts
2ème	3	2
3ème	2	1
4ème	1	0
DNF	-1	-1
Crash	-2	-2

15.3.1 Un schéma de Points alternatif : [SC Acc Pack #1]

Finish	Pts	Finish	Pts
1er	9	4ème	3
2ème	6	5ème	2
3ème	4	6ème	1

15.4 Le joueur ayant le plus de Points à la fin de la compétition est le **Grand Gagnant**.

15.5 En cas d'égalité pour le Grand Gagnant, c'est celui qui a obtenu la **meilleure Position Finale** sur le Circuit de **Monza**.

16. PLUS GRANDES COURSES
{Conseils fournis pour l'achat de pièces de rechange, de voitures supplémentaires, etc., omis}

17. EXEMPLE DE PARTIE
{Plusieurs mouvements de 6 Voitures présentés sur 2 pages., Omis}

18. MÉTÉO [ASR 1-2]

18.1 Avant le début de la Course ET chaque fois que le Leader (Voiture en tête) franchit la Ligne d'Arrivée, lancez 1 Dé et consultez la *Table Météo*. Le résultat prend effet immédiatement.

18.2 Si vous obtenez la **Pluie**, réduisez de 20 mph toutes les Limites de Vitesse affichées dans les Virages.

18.3 Si une Voiture fait un **Arrêt au Stand** pour prendre des **Pneus Pluie**, elle peut continuer aux Limites de Vitesse normales affichées.

18.4 Si vous obtenez la **Pluie avant le début de la Course**, toutes les Voitures peuvent indiquer qu'elles roulent avec des **Pneus Pluie** et n'encourir aucune pénalité.

18.5 Si les Jets de Météo indiquent un **Temps Sec durant 2 Tours de Piste consécutifs**, les Voitures avec des **Pneus Pluie** sont obligées d'obéir à une réduction de 20 mph de la Limite de Vitesse dans tous les Virages, à moins d'aller au Stand pour mettre des **Pneus Secs**.

TABLE MÉTÉO	
1D6	Effet
1	Pluie
2-6	Sec

19. STANDS *(PITS)* [ASR 1-2]

19.1 Chaque fois qu'un **Arrêt aux Stand** est indiqué, les Voitures doivent se rendre aux Stands à la première occasion. Ils peuvent s'arrêter dans le Stand de leur choix. **Tous les Arrêts aux Stands sont ignorés lors du dernier Tour de Piste**.

19.2 Les Voitures peuvent entrer dans la **Voie des Stands** à n'importe quelle Vitesse. Aucune Décélération n'est requise. Les Voitures s'arrêtent simplement lorsqu'elles atteignent le Stand de leur choix.

19.2.1 Variante optionnelle : Les Voitures doivent s'arrêter dans un **Stand désigné** à une Vitesse suffisamment basse pour descendre à **0 MPH au prochain Tour** et gagner **5 Points PNEUS supplémentaires**.
Exemple : Tour 1 = Vitesse d'entrée au Stand 40 ; Tour 2 = Point mort (0 MPH), vous gagnez 5 unité PNEUS ; Tour 3 = redémarrage à la Vitesse de Départ. [ASR 2-3]

19.3 En quittant les Stands, les Voitures doivent utiliser leur **Vitesse de Départ** comme indiqué sur leur Table de Performances.

19.4 Les Voitures dans les Stands doivent **céder le passage à toutes les Voitures sur la Piste**. Si la Piste est bloquée, empêchant une Voiture de sortir des Stands, cette dernière doit attendre que la Piste soit dégagée.

19.5 Les Voitures peuvent procéder à une Accélération normale après le Tour durant lequel elles ont quitté les Stands.

20. QUALIFICATIONS [ASR 1-2]

20.1 À partir d'un arrêt complet sur la Ligne de Départ, les Pilotes effectuent individuellement **1 Tour de Piste**, en utilisant leur Table de Spécifications normale. Comptez le **Nombre de Tours** requis pour effectuer le Tour de Piste, ainsi que le **Nombre de Cases** au-delà de la Ligne d'Arrivée que la Voiture franchit au dernier Tour.

Enregistrez ce **Temps** ainsi : **NOMBRE DE TOURS / CASES**. La Voiture ayant le meilleur Temps est en **Pole Position**, le 2ème meilleur Temps vers l'extérieur de la 1ère Ligne, etc. Les égalités peuvent être brisées par un Jet de Dé : le plus petit résultat obtenant la meilleure Position.

EXEMPLE – La Voiture A effectue 1 Tour de Qualification en 8 Tours de jeu et termine le 8ème Tour à 4 Cases au-delà de la Ligne d'Arrivée, pour un Temps de 8/4. La Voiture B se qualifie à 8/6 et obtient la Pole car elle est allée plus loin (6 Cases contre 4) dans le même nombre de Tours.

20.2 En cas d'égalité de Qualification, c'est d'abord la **Vitesse la plus élevée dans le dernier Virage** qui compte. Si l'égalité persiste, c'est la lancer de Dé. [ASR 2-1]

21. RÈGLES OPTIONNELLES ASR (ALL STAR REPLAY)

21.1 Tactiques d'Équipe *(Team Tactics)* – Le second Pilote reçoit 1 Point de Préparation en moins pour les Spécifications de sa Voiture. [ASR 3-1]

21.2 Option de Qualification– Lors du contre-la-montre pour déterminer la Grille de Départ, les Voitures utilisant des unités PNEUS durant le Tour de Qualification débutent la Course avec leurs unités restantes. [ASR 3-1]

21.3 Formule Alternative – Spécifications pour d'autres types de Voitures de course. [ASR 2-2]

21.3.1 Formule Super Vee (FSV) ou Formule 3 :
2 Points de Performance,
Départ (SS) 40, ACC 40, DEC 40, MAX 140,
PNEUS 4
Création : *FSV* 1971 / *F3* 1950

21.3.2 Formule 2 FIA (F2) ou Indy Lights de l'Atlantique :
3 Points de Performance,
Départ (SS) 40, ACC 40, DEC 40, MAX 160,
PNEUS 5
Création : *F2* 1947 / *Indy Lights* 2002

21.3.3 Formule 5000 (F5000) ou CanAm (Prototypes) :
4 Points de Performance,
Départ (SS) 60, ACC 40, DEC 40, MAX 180,
PNEUS 4
Création : *F5000* 1968 / *CanAm* 1966

21.3.4 USAC (IndyCar) ou CHAMP (Champ Car) :
4 Points de Performance,
Départ (SS) 40, ACC 60, DEC 20, MAX 180,
PNEUS 3
Création : *USAC* 1956 / *IndyCar* 1911 / *Champ Car* 1979

21.3.5 Formule 1 :
5 Points de Performance,
Départ (SS) 40, ACC 60, DEC 40, MAX 180,
PNEUS 5
Création : 1946

21.3.6 Formule 1 de 1950 : [ASR 3-3]
1-2 Points de Performance,
Départ (SS) 40-60, ACC 40, DEC 20, MAX 140-160,
PNEUS 0-2

CRÉDITS :
Edition originale du jeu *Speed Circuit* : 3M (1971) ;
Source des présentes règles : Édition **Avalon Hill** (1977) ;
Compilation des règles publiées dans les Magazines ***All Star Replay*** & ***The General*** : Heckmac (**2009-2010**) ;
Traduction française : Cyrunicorn, le 5 Mai 2020.