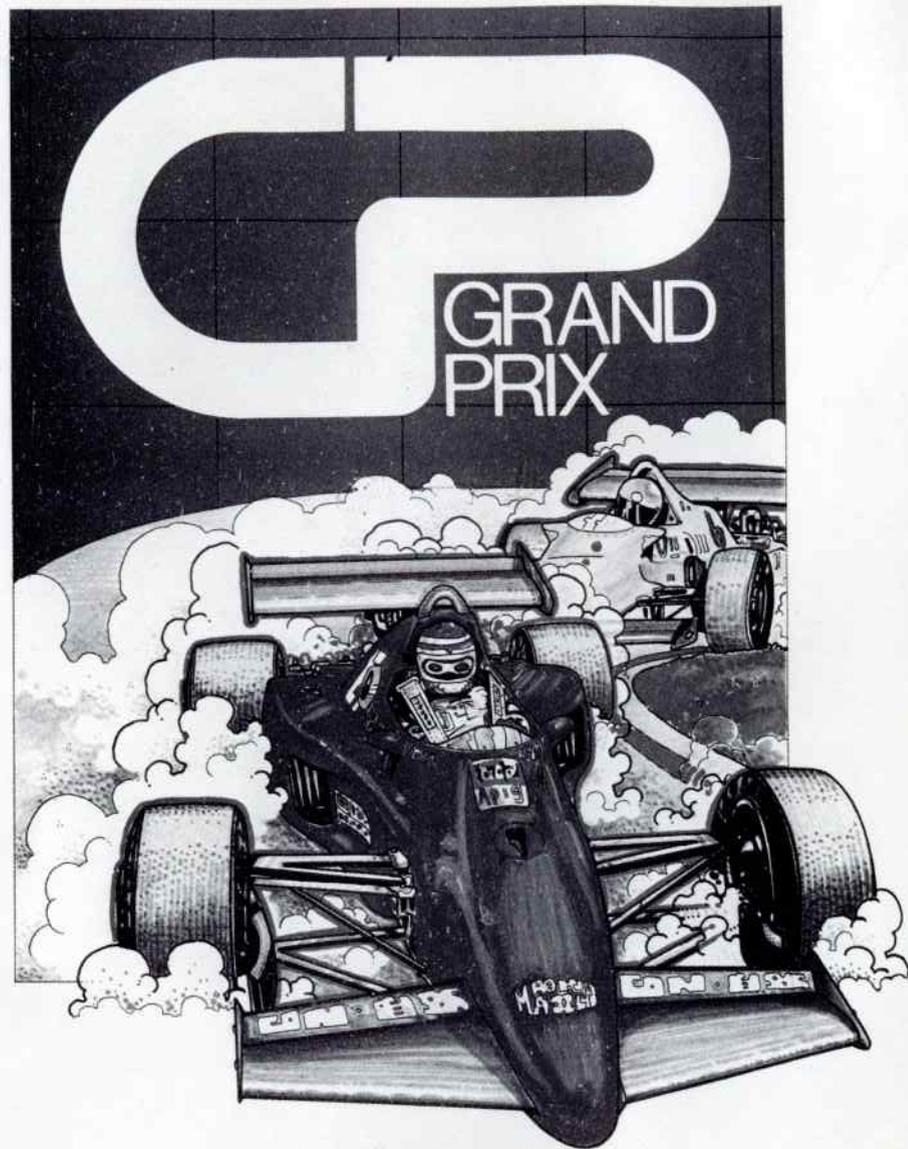


Art Director: Massimo Petrini
Ideazione: Marco Donadoni
Grafica: Nicoletta Pellegatta
Illustrazione: Mauro Moretti
Sviluppo: Roberto Bonsi
Testers: Massimo Amati
 Francesco del Forno
 Luigi Garlaschelli
 Mauro Lubrano
 Andrea Mannucci
 Matteo Rosa
 Antonio Toffoletto
 Claudio Villani

INTERNATIONAL
TEAM

made in
Italy



**REGOLAMENTO
REGLEMENT**

basico

regole per poter giocare ad un gioco completo,
ma abbastanza semplice da non impegnare troppo

de base

vous permet de vous divertir avec un jeu plus simple

avanzato

con regole addizionali o sostitutive
per sviluppare in senso tecnico tutte le nozioni presentate
più semplicemente nel basico.

avancé

Il comporte des règles plus poussées pour les joueurs qui
désirent atteindre un plus haut niveau de simulation

I SORPASSI

Nel momento in cui un movimento desse la possibilità di transitare in una casella contenente avversari, il pilota che vuole sorpassare lancia un dado. Se questo è superiore come esito al numero di vetture presenti, il transito è permesso. Se è pari o inferiore, il pilota ha due possibilità:

- decidere di fermarsi nella stessa casella o in una casella prima (se ciò è possibile), controllando comunque gli eventuali rischi che in essa dovesse correre per i fattori scritti sopra la casella stessa.
- Tentare la sorte lanciando un dado e regolandosi come in caso di incidente (vedi sopra). In questo caso però un esito dispari costringerebbe la vettura a sostare due turni invece di uno.

Nota

Nel sorpassare una o più vetture ferme in caselle aventi scritti dei valori, questi si sommano al numero delle vetture presenti determinando un fattore di rischio più alto.

POSSIBILITÀ DI STAZIONAMENTO

In ogni casella possono stare, durante la gara, fino ad un massimo di due vetture. È quindi impossibile decidere di terminare il movimento in caselle che contengano già due vetture. Esse possono comunque essere normalmente transitate in base alle regole viste sopra.

DURATA DELLA GARA

Su ogni mappa sono riportati i numeri di giri previsti, in base ad un contagiri. Al termine di ciascuno di questi, ogni volta cioè che il primo attraversa la linea di start, si sposta un segnalino qualsiasi in avanti sul contagiri.

VITTORIA

Vince la vettura che per prima supera il traguardo alla fine dell'ultimo giro. Se, nella stessa mossa, due o più vetture giungessero oltre il traguardo, a vincere sarebbe quella che arriva più lontana.

REGOLAMENTO AVANZATO

In questo regolamento si usa un solo dado e tutta la dotazione prevista nella scatola.

Il gioco è la simulazione di una gara di velocità su pista.

A seconda del tempo a disposizione si possono simulare una singola gara o tutto il campionato piloti. I tempi di gioco variano quindi da 1 ora a 2 e più ore.

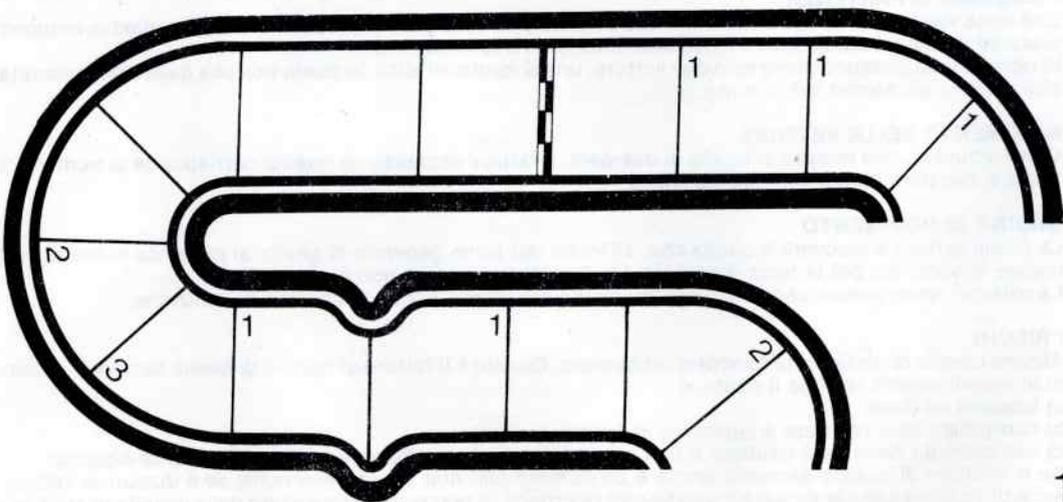
Il numero di giocatori può andare da 2 a 12.

È inoltre prevista la possibilità di giocare in solitario (vedi CAP. SOLITARIO).

LE PISTE

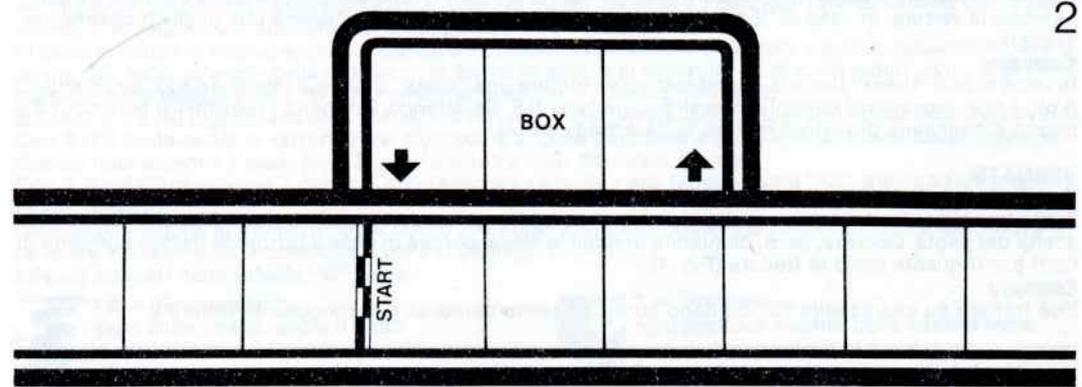
Le varie piste sono suddivise in caselle (in scala 50 metri), le quali servono a calcolare i movimenti.

In alcune caselle sono scritti numeri che indicano il fattore di rischio della casella stessa (1 = basso rischio; 2 = medio rischio; 3 = alto rischio). Le caselle senza numero si considerano di fattore 0 (Fig. 1).



1

A lato delle caselle-partenza sono rappresentati i boxes (Fig. 2). Sulla mappa sono riportati i contagiri e le tabelle "A" rischi e "B"- "C" danni.



2

DOTAZIONE DI OGNI TEAM

Ogni giocatore rappresenta un team di F. 1.

A sua disposizione saranno due pedine vettura (A e B), due pedine pilota e una scheda team.

Su quest'ultima sono riportate, per ciascuna delle due vetture, la serie delle marce (con velocità minima, velocità massima e possibilità di "tirata", cioè di aumentare la velocità), (Fig. 3), e quattro spazi per registrare i danni subiti. Sulla scheda, per segnalare la marcia innestata, si sposteranno le pedine pilota.

scheda TEAM

A	1	2	3	4	5	DANNI DEGATS	1	2	3	4
	MARCE VITESSE									
B	1	2	3	4	5	DANNI DEGATS	1	2	3	4
		0-3 (2)	2-5 (2)	3-6 (3)	5-9 (4)		8-12 (4)			

↑↑↑ tirata
↑ velocità massima
↑ velocità minima

3

MOVIMENTO DELLE VETTURE

Il movimento non dipende in alcun modo dal lancio del dado.

Il dado serve solo, in rapporto alla marcia che si vuole usare, a stabilire, sulla tabella-rischi, quale fattore di rischio si può superare, senza subire danni, durante tutta la mossa.

Il movimento dipende dalla marcia impostata; sulla tabella marce è scritto il numero minimo e massimo di caselle percorribili con ogni marcia. Il passaggio da una marcia all'altra deve essere graduale: dopo una terza si può mantenere la stessa marcia, oppure passare in quarta, oppure in seconda. Cambiare non è comunque mai obbligatorio.

È possibile "scalare" contemporaneamente due marce nella stessa mossa, previo lancio di un dado. Se questo non segna 6 il doppio passaggio è riuscito. Se segna 6 la marcia non è entrata, e si continua il movimento in "folle" (con la marcia cioè precedente e + 1 al lancio del dado-rischio). Alla fine del movimento si inserisce infine la marcia voluta.

In una mossa non si possono percorrere meno caselle del numero minimo previsto dalla marcia usata né più del numero massimo.

Per sapere, durante la propria mossa, quale fattore di rischio si può "reggere", dopo aver impostato la marcia voluta si lancia un dado.

Sulla tabella-RISCHI, incrociando la colonna della marcia usata con il risultato del dado, si legge il fattore massimo di rischio sopportabile senza subire danni.

Ciò sarà valido per tutto il movimento in quella mossa.

Più alta è la marcia, più veloci saranno i movimenti ma percentualmente più bassi i rischi sopportabili. In presenza di fattori da tre non è ammesso usare la quinta.

In qualsiasi caso, fattori superiori a 3 si considerano come 3.

FUORI GIRI

Per aumentare il numero di caselle percorribili si può "tirare" il motore in "fuori giri". Il numero di caselle massimo aggiungibile ai fattori di una marcia è scritto sulla stessa in un cerchio.

3

Dichiarato il tentativo di tirare ed il numero di caselle desiderato si lancia un dado. Se questo è superiore al numero di caselle dichiarato la "tirata" riesce e ci si muove. Se è pari o inferiore si danneggia il motore. Ciò significa che quel movimento avviene normalmente, sulla scheda-team si mette un danno-motore, e dalla mossa successiva tutti i fattori saranno ridotti di 1 punto. Una successiva rottura di motore eliminerebbe la vettura. In caso di "tirata" riuscita aumentano sia le caselle minime che quelle massime percorribili.

Esempio:

In terza si può "tirare" fino a 3. Dichiaro di voler tentare una "tirata" di 2 e poi lancio il dado. Se ottengo 3 o più i miei movimenti minimi e massimi diventano 5-8. Se ottengo 2 o meno i movimenti restano 3-6 e piazzi il segnalino di rottura motore sulla scheda danni.

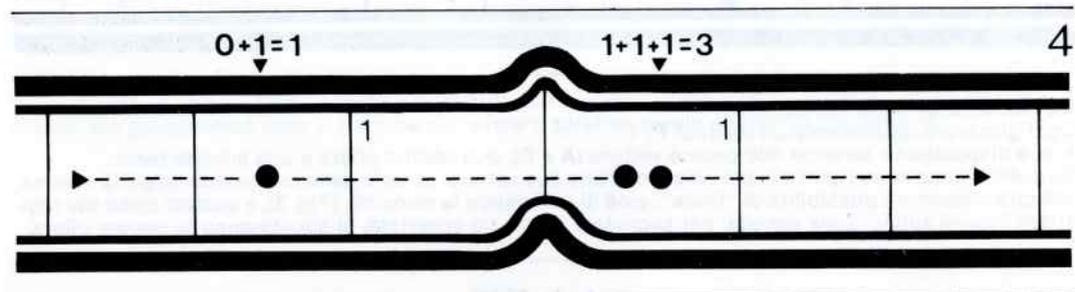
FRENATE

Per diminuire il numero di caselle minime percorribili con una marcia si può frenare.

Tante frenate si fanno, tante caselle in meno si percorrono. In quali caselle frenare è lasciato alla libera scelta del pilota. Occorre, però, dichiarare in quali si frena, perché in esse il fattore di rischio aumenta di tanti punti quante sono le frenate (Fig. 4).

Esempio

Due frenate su una casella "0" contano come 3 caselle percorse e la rendono di fattore 2.



STAZIONAMENTO IN CASELLE

In ogni casella "0" possono stare fino a 4 vetture
 In ogni casella "1" possono stare fino a 3 vetture
 In ogni casella "2" possono stare fino a 2 vetture
 In ogni casella "3" ci può stare una sola vettura

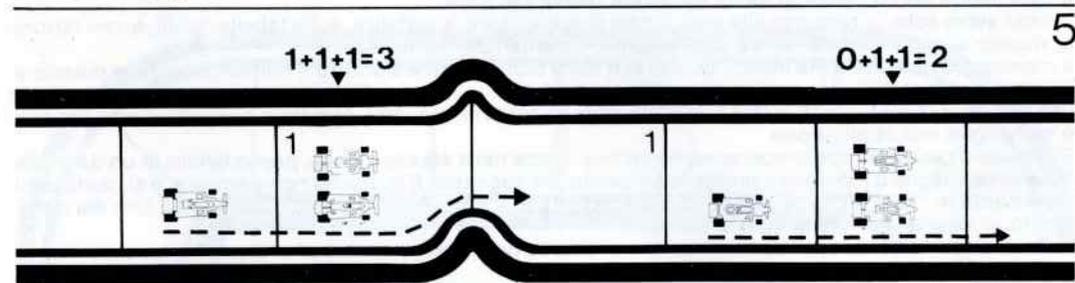
Se in una casella sono già presenti il numero massimo di vetture che possono stazionarvi, le altre vetture che eventualmente sopraggiungono dovranno sorpassarle o, se la cosa non fosse possibile, fermarsi nella casella precedente.

Per ricordare quali vetture sono avanti, nell'ambito di una stessa casella, le vetture mano a mano sopraggiunte si mettono sotto quelle arrivate precedentemente.

SORPASSI

Arrivare in una casella in cui sono già presenti altre vetture non incide sulla percorribilità.

Passare invece attraverso essa (cioè superare) ne aumenta il fattore di tanti punti quante sono le vetture da superare (Fig. 5).



È vietato superare se il fattore di rischio non può essere sopportato dalla vettura che supera.

Ciò si può invece fare se il movimento minimo lo obbliga.

È comunque obbligatorio fare tutto il possibile per evitare questo (è per esempio vietato mettere in quinta se si deve passare una casella con 3 o 4 vetture ammassate).

ORDINE DI MOVIMENTO

L'ordine di movimento non è rigido.

Esso dipende dalla posizione all'inizio della mossa. La prima a muovere è sempre la vettura in testa, muove poi la seconda e così via, fino al movimento dell'ultima.

Ad ogni mossa quest'ordine potrà dunque variare.

Le vetture che partono dai boxes o dopo essere uscite di pista in testa-coda, muovono per ultime, secondo l'ordine di posizione.

DANNI

All'inizio del gioco tutti i segnalini danni vengono messi insieme e i giocatori, mano a mano che li subiscono, li prendono e li piazzano sulla propria scheda Team.

In caso si debba (o voglia) entrare o transitare in caselle con fattore superiore a quello stabilito in base al lancio del dado all'inizio della mossa, ci si ferma in essa e si controlla se si sono subiti danni. Ciò verrà definito dalla **tabella-danni "B"**, in combinazione con il lancio di un dado.

Gli esiti **1 e 2 (N)** significano che, con molta fortuna, il rischio è superato e si può continuare a muovere. Con **3 (TC testa-coda)** la vettura esce di strada e si deve controllare se riparte la mossa successiva, lanciando nuovamente il dado (con 5 o 6 è distrutta, con altri esiti riparte).

Con **4, 5 o 6 (D)** si subisce 1 danno. Quale esso sia sarà dato alla **tabella-danni "C"**, grazie ad un ulteriore lancio di dado.

Questa operazione si ripete per ogni punto che supera il proprio fattore di rischio (il pilota che "regge" 1 se entra in caselle da 3 controlla 2 volte il danno).

I danni indicati dalla **tabella "C"** sono:

1-2 = Sospensioni:
 ogni volta che si lancia il dado per controllare il fattore di rischio si aggiunge 1 al dado stesso.

3 = Gomme:
 ogni livello di rischio delle caselle sulla mappa è aumentato di 1 punto. Questo danno agisce immediatamente.

4 = Cambio:
 ogni volta che si vuole cambiare marcia si tira un dado: con 6 si tiene la marcia precedente, con +1 al dado rischio. Con questo danno sono vietate le scalate doppie.

5 = Freni:
 non si può frenare.

6 = Telaio:
 la propria velocità massima dalla mossa successiva è abbassata di 1 punto.

In caso si subiscano due danni uguali, anche successivamente, la vettura è eliminata. Lo stesso avviene se si subiscono più di 4 danni (vedi capacità scheda-team). I danni subiti (pedine specifiche) vanno sempre piazzati sulla scheda-team.

INCIDENTI MULTIPLI

Se un incidente avviene in una casella dove si trovano già altre vetture occorre vedere se queste sono coinvolte nell'incidente.

Per ognuna di esse si tira un dado: risultato pari = nessun danno; risultato dispari = la vettura è coinvolta nell'incidente e controlla quale danno subisce nella tabella danni "C".

Ricordate comunque che è vietato creare volontariamente incidenti multipli.

BOX

Su ogni mappa sono riportate, a lato della partenza, tre caselle boxes, a cui si può accedere, al massimo in terza, secondo le normali regole di movimento.

L'uso di marce superiori (quarta e quinta) preclude l'ingresso ai boxes.

È vietato transitare attraverso i boxes; se si entra, si ripartirà successivamente in prima.

Nei boxes si possono riparare i danni subiti lungo il circuito, nel numero di un danno per ogni turno di fermata ai boxes. La scelta di quali danni riparare e in quale ordine è libera. I danni riparati si tolgono dalla scheda team. Non è obbligatorio riparare tutti i danni prima di ripartire.

L'arrivo ai boxes si considera nel momento in cui si entra nella prima casella arrivo. La casella centrale serve per lo stazionamento. Nella terza casella si piazza la vettura che riparte, considerando la prima casella di movimento sulla pista.

Unico danno che permette di ripartire al turno immediatamente successivo a quello di arrivo è quello delle **GOMME**.

Su ogni mappa è segnata una tabella **CONTAGIRI** su cui, spostando un segnalino qualsiasi, si tiene conto dei giri effettuati.

PARTENZA

Nella sola mossa di partenza, le vetture (tutte in prima) si spostano con un meccanismo particolare. Per ciascuna si lancia un dado. Con esito 6 il movimento massimo è di 3 caselle; con esito 5 il movimento massimo è di 4 caselle; con altri esiti il movimento massimo è di 5 caselle. Nella mossa di partenza non è ammesso "tirare". Tutte le altre regole di movimento e stazionamento restano valide.

TURNO DI GIOCO

Ogni giocatore, al proprio turno, dovrà svolgere le seguenti attività, obbligatoriamente in questo ordine:

- A) Impostazione della marcia
- B) Dichiarazione se si vuole "tirare"
- C) Lancio del dado per esito "tirata"
- D) Lancio del dado per controllare quale fattore di rischio si può "reggere"
- E) Movimento con eventuali frenate

l'accident subi; si le résultat de ce nouveau lancer de dé est un chiffre pair, rien ne se passe; si c'est un chiffre impair, la voiture quitte la piste et reste immobilisée pendant le tour suivant (pour s'en souvenir, le joueur place le pion en question à côté de la case où a eu lieu l'accident).

LES DEPASSEMENTS

Quand un pilote se trouve dans la condition de passer dans une case où se trouve déjà des adversaires, il lance un dé. Si le résultat est supérieur au nombre de voitures présentes sur la case le passage est autorisé; si le résultat est égal ou inférieur, le pilote a deux possibilités:

- a) il peut décider de s'arrêter sur la case en question ou sur une case précédente (si c'est possible) en contrôlant toutefois les risques éventuels qu'il doit affronter du fait du facteur de risque de la case;
- b) tenter sa chance en lançant un dé en se comportant comme en cas d'accident (voir ci-dessus). Dans ce cas toutefois un résultat impair oblige la voiture à sauter deux tours de jeu au lieu d'un.

Note

Le nombre de voitures dépassées sur les cases ayant un facteur de risque s'ajoute à ce facteur et la somme détermine ainsi un facteur de risque plus élevé.

POSSIBILITES DE STATIONNEMENT

Pendant la course, deux voitures au maximum peuvent se trouver sur la même case. Il est donc interdit de décider de terminer son déplacement sur une case qui contient déjà deux voitures. Ces cases peuvent toutefois être parcourues sans s'y arrêter en respectant les règles ci-dessus.

DUREE DE LA COURSE

Sur chaque carte est indiqué le nombre de tours que la course prévoit, sur la base d'un compte-tours. A la fin de chacun des tours, c'est-à-dire dès que le pilote de tête franchit la ligne d'arrivée, il faut déplacer un pion quelconque sur le compte-tours.

VICTOIRE

La voiture qui gagne la course est celle qui franchit en premier la ligne d'arrivée à la fin du nombre de tours prévus. Si pendant le même tour de jeu deux voitures ou plus franchissent la ligne d'arrivée, c'est celle qui arrive le plus loin au-delà de cette ligne qui gagne la course.

REGLEMENT AVANCE

Dans le jeu "avancé" les joueurs utilisent tous les éléments qui se trouvent dans la boîte sauf qu'ils n'utilisent qu'un seul des dés.

Le jeu est la simulation d'une course de vitesse sur piste.

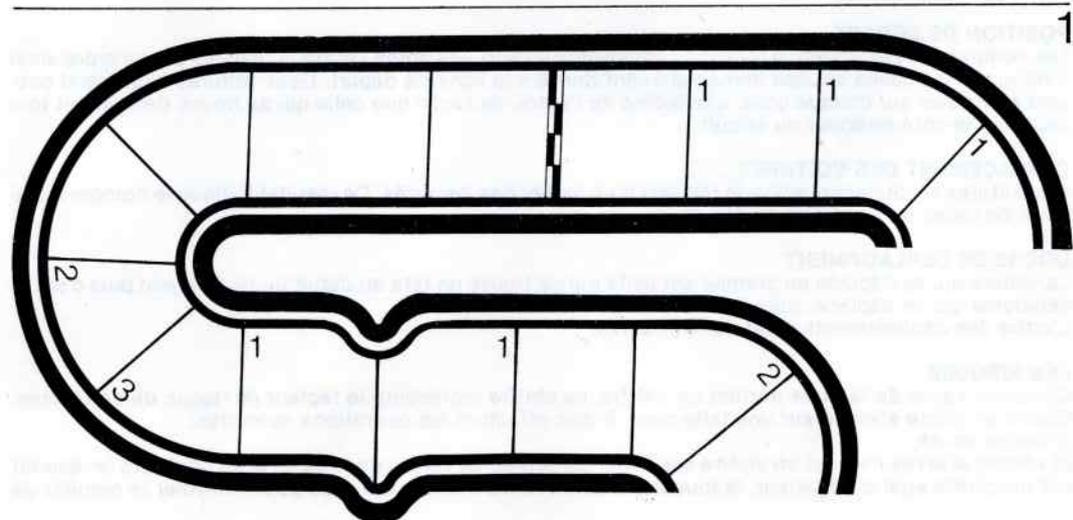
Selon le temps dont ils disposent, les joueurs peuvent simuler une seule course ou tout le championnat. Le jeu peut donc durer 1 heure, 2 heures ou plus.

Le nombre de joueur peut varier de 2 à 12.

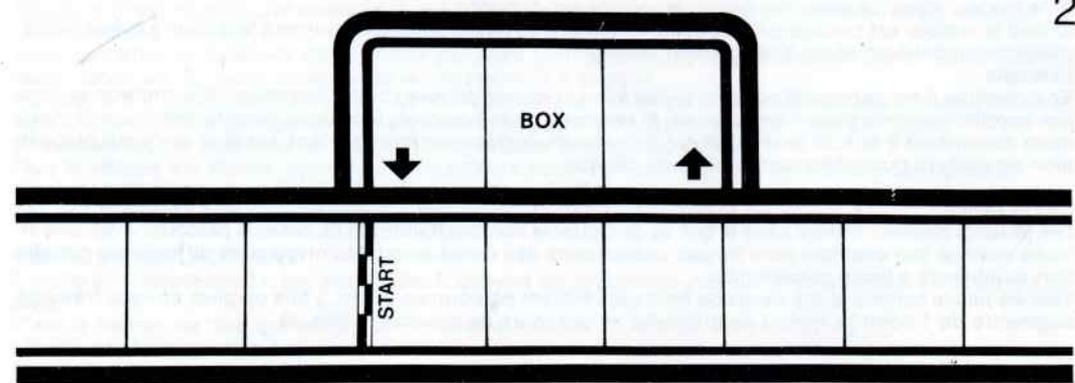
Le jeu prévoit en outre la possibilité de jouer en solitaire (voir le chapitre "Solitaire").

LES PISTES

Les chiffres inscrits sur certaines cases indiquent le facteur de la case (1 = risque faible; 2 = risque moyen; 3 = risque élevé). Les cases sans chiffre ont un facteur de risque égal à 0 (Fig. 1).



Sur le côté des cases de départ sont représentés les boxes (Fig. 2). Sur la carte se trouvent les compte-tours et les 3 tableaux "A" risques et "B"-"C" dégâts.



DOTATION DES TEAMS

Chaque joueur représente un team de Formule 1 (Ferrari, Lotus, etc.). Il a à sa disposition 2 pions voitures (A et B), 2 pions pilotes et une fiche team.

Sur cette fiche sont représentés pour chacune des 2 voitures la série des vitesses (vitesse minimum, vitesse maximum et possibilité de "pousser" le moteur, c'est-à-dire d'augmenter la vitesse), (Fig. 3) plus 4

fiche team

A	1	2	3	4	5	DANNI DEGATS	1	2	3	4
	MARCE VITESSE									
B	1	2	3	4	5		1	2	3	4
	0-3 (2)	2-5 (2)	3-6 (3)	5-9 (4)	8-12 (4)					
			↑↑							
			vitesse minimum	vitesse maximum						
				↑↑						
				pousser						

espaces permettant d'enregistrer les dégâts subis.

Pour signaler la vitesse choisie chaque joueur déplacera les pions "pilotes" sur la fiche.

DEPLACEMENTS DES VOITURES

Les déplacements ne dépendent jamais d'un lancer de dé.

Le dé sert à contrôler quel le facteur de risque qu'une voiture peut franchir sans subir de dégâts (vérifier sur le tableau des risques en fonction de la vitesse utilisée pendant le coup qui se joue).

Le déplacement dépend de la vitesse choisie. Pour chaque vitesse correspondent un nombre minimum et un nombre maximum de cases (voir tableau des vitesses).

Le passage d'une vitesse à une autre doit être progressif: quand un joueur est en 3e, il ne peut passer qu'en 2e ou en 4e (il peut aussi rester en 3e car il n'est jamais obligatoire de changer de vitesse).

Il est toutefois permis de rétrograder en même temps de 2 vitesses pendant un même tour de jeu après avoir lancé un dé. Si le résultat est différent de 6 la manoeuvre a réussi. Si le résultat est 6, la nouvelle vitesse n'est pas insérée; dans ce cas, le joueur poursuit son déplacement à la vitesse précédente et ajoute 1 point au résultat du dé vérifiant le niveau de risque du parcours. A la fin du déplacement, le joueur pourra enfin passer la vitesse souhaitée.

Il est interdit de parcourir pendant un tour de jeu moins de cases que le minimum prévu pour la vitesse utilisée et plus de cases que le maximum autorisé.

SUR-REGIMES

Pour parcourir un plus grand nombre de cases, les joueurs peuvent essayer de "pousser" les moteurs au-delà du régime normal. Le nombre maximum de cases supplémentaires est inscrit entre parenthèses sur le tableau des vitesses.

Le joueur qui annonce une tentative de "pousser" son moteur indique le nombre de cases supplémentaires souhaité puis lance un dé. Si le résultat du dé est supérieur au nombre de cases déclaré, la manoeuvre

vre réussit et le joueur peut se déplacer. Si le résultat est égal ou inférieur, le moteur est endommagé. Dans ce cas le déplacement s'effectue normalement (sans cases supplémentaires) mais le joueur place un dégat-moteur sur sa fiche de team. A partir du coup suivant tous les facteurs maximum de déplacement seront réduits de 1 point.

Si le moteur subit un nouveau dégat, la voiture est éliminée.

Quand le moteur est poussé avec succès, le nombre de cases supplémentaires s'applique à la fois au déplacement minimum et au déplacement maximum.

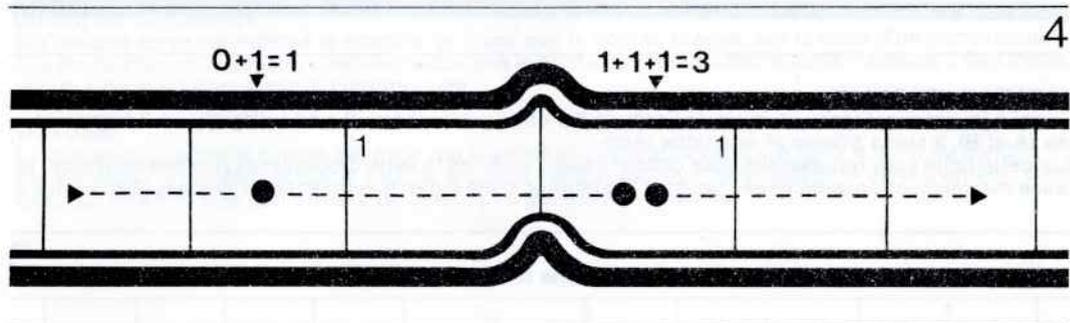
Exemple

En troisième il est permis de pousser jusqu'à 3. Un joueur déclare vouloir "pousser" son moteur de 2 cases supplémentaires puis il lance un dé. Si le résultat est 3 ou plus, les déplacements minimum et maximum deviennent 5 et 8. Si le résultat est 2 ou moins, les déplacements restent 3 et 6, et le joueur place le pion de rupture du moteur sur la fiche de dégats.

FREINAGES

Les joueurs peuvent freiner dans le but de diminuer le nombre minimum de cases à parcourir avec une vitesse donnée (par exemple pour ne pas passer dans des cases ayant des niveaux de difficulté de circulation supérieurs à leurs possibilités).

Tout se passe comme si les cases de freinages étaient parcourues 2 fois, 3 fois ou plus; chaque freinage augmente de 1 point le niveau de difficulté de parcours de ces cases (Fig. 4).



En d'autres termes, à chaque coup de frein correspond une case en moins à parcourir. Les pilotes choisissent librement sur quelles cases effectuer ces freinages.

Il faut toutefois déclarer sur quelle case d'effectue le freinage car le facteur de risque y augmente d'autant de points qu'il y a eu de freinages.

Exemple

2 freinages sur une case de niveau "0" comptent comme 3 cases parcourues mais portent cette case à un niveau de difficulté "2".

STATIONNEMENT DANS LES CASES

Dans chaque case de niveau "0" peuvent stationner 4 voitures

Dans chaque case de niveau "1" peuvent stationner 3 voitures

Dans chaque case de niveau "2" peuvent stationner 2 voitures

Dans chaque case de niveau "3" ne peut stationner qu'1 voiture.

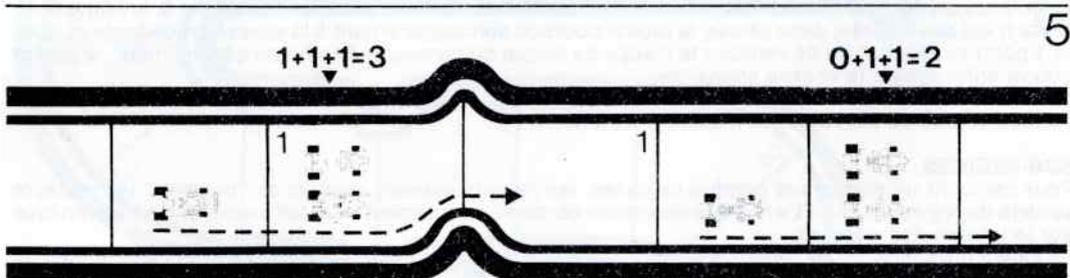
Si dans une case se trouvent déjà toutes les voitures autorisées, un nouvel arrivant devra dépasser cette case; si c'est impossible, il devra s'arrêter sur la case précédente.

Pour rappeler l'ordre d'arrivée des voitures sur une même case, les nouveaux arrivants seront placés au fur et à mesure sous les voitures déjà présentes.

DEPASSEMENTS

Le fait d'arriver sur une case déjà occupée n'a pas d'incidence sur son niveau de difficulté.

Au contraire, le fait de traverser une case occupée (c'est-à-dire de dépasser les voitures qui s'y trouvent) en augmente le niveau de difficulté d'autant de points qu'il y avait de voitures à dépasser (Fig. 5).



Il est interdit d'effectuer un dépassement si le niveau de difficulté de la case est trop élevé pour la voiture qui veut doubler.

Il faudra pourtant le faire si le déplacement minimum rend le dépassement obligatoire.

Toutefois les joueurs devront obligatoirement faire tout leur possible pour ne pas se mettre dans cette situation (il est interdit, par exemple, de se mettre en 5e s'il faut traverser une case où se trouvent déjà 3 ou 4 voitures).

Pour connaître le niveau de difficulté de parcours qu'il peut "supporter", le pilote dont c'est le tour de jouer lance un dé, après avoir passé la vitesse qu'il a choisie.

Il trouvera sur le tableau des risques, à l'intersection des lignes qui correspondent à la vitesse utilisée et au résultat du dé, le niveau de difficulté maximum qu'il peut franchir sans subir de dégats.

Ce niveau vaudra pour tout le déplacement pendant le coup qui se joue.

Plus la vitesse est élevée, plus les déplacements sont rapides mais plus les risques sont grands.

Il est interdit d'utiliser la 5e vitesse en présence de difficultés de niveau 3.

Les difficultés de niveau supérieur à 3 sont considérées comme étant de niveau 3.

ORDRE DE DEPLACEMENT

L'ordre de déplacement n'est pas rigide. Il dépend de la position des voitures au début du coup qui se joue.

C'est la voiture de tête qui se déplace en premier, puis la seconde, et ainsi de suite.

L'ordre peut donc varier à chaque fois.

Des voitures qui repartent après un arrêt au boxes ou après être sorties de la piste par suite d'un tête-à-queue se déplacent toujours en dernier, dans l'ordre de la position qu'elles occupent.

DEGATS

Au début du jeu tous les pions "dégats" sont rassemblés et les joueurs au fur et à mesure qu'ils en subissent les prennent et les placent sur leur fiche "team".

Si un joueur veut (ou doit) entrer ou circuler dans une case ayant un facteur de risque supérieur à ce qui a été établi par un lancer de dé au début du tour de jeu, il s'y arrête et vérifie par un lancer de dé s'il y a subi ou non des dégats.

Si un pilote doit (ou veut) entrer dans une case ayant un niveau de difficulté supérieur au niveau "supportable", il s'y arrête et vérifie par un lancer de dé s'il y a subi des dégats. Cette vérification s'effectue sur le tableau de dégats "B" qui donne les indications suivantes:

1-2 (N): le pilote a eu beaucoup de chance et a pu franchir l'obstacle sans subir de dégats; il peut poursuivre son déplacement.

3 (TC): le pilote effectue un tête-à-queue et sort de la piste; il doit alors lancer à nouveau le dé pour vérifier s'il pourra repartir pendant le coup suivant (résultats 1, 2, 3 et 4 = la voiture pourra repartir; résultats 5 et 6 = la voiture est détruite).

4-5-6 (D): la voiture subit 1 dégat; pour en connaître l'importance, il faudra consulter le tableau "C" en fonction d'un nouveau lancer de dé.

Les opérations décrites ci-dessus doivent être répétées autant de fois qu'il y a de points de différence entre le niveau de difficulté de la case et les possibilités du pilote (si un pilote qui peut supporter des difficultés de niveau 1 entre dans une case de niveau 3, il devra contrôler 2 fois les dégats éventuellement subis).

Les dégats inscrits sur le tableau "C" sont les suivants selon le résultat du dé:

S **1-2 = Suspensions** (chaque fois qu'un pilote lance un dé pour vérifier le niveau de difficulté d'un parcours, il devra ajouter 1 point au résultat du dé).

G **3 = Pneumatiques** (tous les niveaux de difficulté de parcours inscrits sur les cases de la carte sont augmentés d'1 point). Cette mesure prend effet immédiatement.

C **4 = Changement de vitesses** (chaque fois qu'un pilote désire changer de vitesse il doit lancer 1 dé; si le résultat est 6, le pilote doit conserver la vitesse précédente et ajouter 1 point au résultat du dé vérifiant la difficulté du parcours). Il est impossible de rétrograder de 2 rapports en même temps avec un changement de vitesses endommagé.

F **5 = Freins** (il est impossible de freiner).

T **6 = Chassis** (la vitesse maximum de la voiture baisse de 1 point dès le coup suivant).

Si un pilote subit 2 dégats identiques (même pendant des coups différents), il est éliminé.

Il en est de même s'il subit au total plus de 4 dégats (voir la capacité de la fiche "team").

Les dégats subis (pions spéciaux) doivent toujours être placés sur la fiche "team".

ACCIDENTS MULTIPLES

Si un accident se produit dans une case où se trouvent d'autres voitures, il faut vérifier si elles aussi sont concernées par cet accident.

Chaque joueur intéressé lance un dé pour chaque voiture: si le résultat est un chiffre pair, la voiture est indemne; si le résultat du dé est un chiffre impair, la voiture a été entraînée dans l'accident et son pilote devra contrôler les dégats subis sur le tableau "C".

Souvenez-vous toutefois qu'il est interdit de provoquer volontairement des accidents en série.

BOXES

Sur tous les circuits, à côté du départ, se trouvent 3 cases figurant les boxes. Les pilotes peuvent y accé-

der en respectant les règles normales des déplacements, et à condition de rouler au maximum en 3e vitesse (il est interdit de pénétrer dans les boxes en 4e ou en 5e).

Il est également interdit de circuler dans les boxes sans effectuer un arrêt; quand un pilote y entre, il ne peut en ressortir par la suite qu'en 1ère.

Les arrêts aux boxes servent à réparer les dégats subis le long du circuit, à raison de 1 dégat par tour de jeu passé arrêté au box.

Les joueurs choisissent en toute liberté les dégats qu'ils souhaitent réparer et l'ordre dans lequel effectuer les réparations.

Une fois qu'ils sont réparés, les dégats sont enlevés de la fiche du team.

Il n'est pas obligatoire de réparer tous les dégats avant de repartir.

L'arrivée au box prend effet au moment où la voiture entre dans la 1ère case d'arrivée. La case centrale sert pour le stationnement. La troisième case sert à placer les voitures qui repartent, en commençant à compter le déplacement à partir de la 1ère case de la piste.

La seule dégat qui permette de repartir dès le coup suivant est le changement de pneumatiques.

Sur chaque carte se trouve un tableau "compte-tours"; on y tient le compte des tours effectués sur le circuit en déplaçant la marque "temps".

DEPART

Il existe, seulement pour le départ, un système particulier de déplacement.

Au moment du départ toutes les voitures sont en 1ère; les joueurs lancent un dé pour chaque pilote.

Si le résultat est 6, le déplacement maximum sera de 3 cases. Si le résultat est 5, le déplacement maximum sera de 4 cases. Avec tout autre résultat, le déplacement maximum sera de 5 cases.

Il est interdit de "pousser" le moteur au moment du départ.

Toutes les autres règles concernant le déplacement et le stationnement restent valables.

TOUR DE JEU

Chaque joueur, quand arrive son tour de jouer, doit effectuer les opérations suivantes, obligatoirement dans cet ordre:

- A) Choix de la vitesse
- B) Décision de "pousser" ou non le moteur en sur-régime
- C) Lancer du dé pour vérifier le résultat du sur-régime
- D) Lancer du dé pour vérifier les difficultés du parcours
- E) Déplacement avec freinages éventuels

VICTOIRE

C'est la voiture qui franchit en premier la ligne d'arrivée au terme du nombre de tours prévus pour chaque circuit qui gagne la course.

Si pendant le même coup plusieurs voitures franchissent la ligne d'arrivée, c'est celle qui arrive le plus loin qui gagne. Dans ce cas, les niveaux de difficulté des cases situées au-delà de la ligne d'arrivée ne sont pas pris en considération.

Si deux voitures franchissent la ligne d'arrivée pendant le même coup et finissent sur la même case, c'est celle qui y est arrivé en premier qui gagne.

SCORES

Si les joueurs organisent un championnat en plusieurs épreuves, le classement général peut être effectué en suivant deux systèmes différents qui peuvent être utilisés séparément ou ensemble (il pourrait donc y avoir dans le deuxième cas deux vainqueurs différents).

A) Classement des pilotes - Les points sont attribués comme dans la réalité, à savoir: 9 points au 1er, 6 au 2e, 4 au 3e, 3 au 4e, 2 au 5e et 1 au 6e.

B) Classement des constructeurs - Chaque joueur fait la somme des points obtenus par les deux pilotes de son team.

DEPLACEMENT AUTOMATIQUE DES VOITURES ET JEU EN SOLITAIRE

Il est possible de jouer seul; toutefois, un team ne peut pas participer tout seul à une course.

C'est pourquoi il a été mis au point un système de déplacement "automatique" des voitures sans joueur.

Donc, en suivant l'ordre de départ décidé et à chaque tour de jeu en suivant l'ordre donné par la position des voitures, le déplacement des voitures "automatiques" s'effectue en fonction du résultat d'un lancer de dé selon le tableau suivant:

- 1-2 = déplacement de 5 cases
- 3-4 = déplacement de 6 cases
- 5-6 = déplacement de 9 cases

Le lancer de dé est répété chaque fois qu'une voiture "automatique" doit se déplacer. Pour ces voitures, il n'est pas tenu compte des niveaux de difficultés de parcours.

Le départ de la course est effectué en suivant les règles normales.

Ce système peut aussi être utilisé quand il y a peu de joueurs; en effet il faut se rappeler que la présence de nombreuses voitures sur la piste est un élément de la course qui est déterminant même dans la réalité.

ORDRE DE DEPART

La disposition des voitures au moment du départ peut être décidée de différentes façons:

A) Historiquement - S'il est possible de retrouver l'ordre réel de départ d'une course donnée, les joueurs peuvent l'adopter dans le jeu; ils placent les quatre premières voitures dans la première case, les quatre suivantes dans la deuxième et ainsi de suite.

B) Aléatoirement - Les voitures sont placées dans un quelconque récipient et placées sur la piste dans l'ordre de leur extraction.

C) Après une séance d'essais - Les essais qui dans la réalité déterminent l'ordre de départ peuvent être simulés dans le jeu de la façon suivante: chaque voiture devra parcourir seule en piste un tour de circuit avec départ lancé (c'est à dire en partant de la ligne d'arrivée avec une vitesse - au choix - déjà passée). On tiendra compte pour chaque voiture du nombre de coups nécessaire pour effectuer le tour complet, plus en décimales le nombre de cases franchies pendant le dernier coup au-delà de la ligne d'arrivée. Les dégats ou les tête-à-queue subis pendant ce tour ne seront pas reportés sur la fiche de team et ne seront pas pris en considération. Ils compteront chacun comme un coup supplémentaire dans le temps réalisé aux essais.

Les voitures se présentent au départ de chaque nouvelle course indemnes de tout dégat.