

Gra „Formuła 1 TGP” pozwala 2-4 graczom wcielić się w role szefów zespołów wyścigowych, którzy w trakcie sezonu F1 mają możliwość zatrudniania kierowców oraz mechaników samochodowych, zakupu silników, decydują o kierunku rozwoju bolidu, wreszcie planują wyścigową strategię w celu odniesienia zwycięstwa w trakcie 4 grand prix, z których składa się sezon.

Elementy gry:

4 plansze wyścigów: Barcelona, Monaco, Spa, Monza

Plansza rozwoju bolidu – po jednej dla każdego gracza

Plansza strategii wyścigowej – po jednej dla każdego gracza

8 kart kierowców

5 kart silników

20 kart opcji taktycznych

Żetony: 3 żetony zużycia opon miękkich, 8 żetonów OPONY TWARDE, 8 żetonów OPONY MIĘKKIE, 8 OPON DESZCZOWYCH, 8 żetonów bolidów, 16 żetonów taktyki startowej.

Do gry potrzebne jest ok. 60 żetonów w dowolnej postaci, np. monet, pionków z innych gier itp. Kiedy w instrukcji jest mowa o żetonie to chodzi właśnie o taki żeton.

Do gry potrzebna jest również jedna kostka sześciościenna (K6) i jedna dziesięciościenna (K10)

Na początku gry każdy z graczy dostaje jedną planszę rozwoju bolidu o raz jedną strategii wyścigowej. Następnie ustala się kolejność graczy w wykonywaniu poszczególnych czynności w fazie organizacyjnej. W tym celu każdy gracz rzuca D6 i gracz z najwyższym wynikiem wykonuje swoje akcje jako pierwszy.

Sezon F1 w grze składa się z 4 wyścigów. Przed każdym wyścigiem rozgrywana jest faza organizacyjna, podczas której gracze mogą dokonywać ulepszeń w bolidach, zatrudniać kierowców itd. Podczas tej fazy każdy gracz ma określoną ilość punktów aktywacji (**PA**), które może wykorzystać w ww. celach. Przed pierwszym grand prix w Barcelonie każdy gracz otrzymuje 15 pkt. aktywacji, przed kolejnymi po 10 pkt. aktywacji. Ilość **PA** jest zaznaczana na planszy z ulepszeniami bolidu na pasku PUNKTY AKTYWACJI żetonem. Na początku gry każdy gracz kładzie ten żeton na polu oznaczonym cyfrą 15 na pasku PUNKTY AKTYWACJI. Następnie gracz wykonuje akcje, które mają swój określony koszt w **PA**. Te akcje to:

- zakup silnika – koszt 1 **PA** – gracz ciągnie jedną z zakrytych kart silników, a następnie decyduje, czy chce, aby jego team używał tego silnika. Po odkryciu karty decyduje ile **PA** dodatkowo jest gotowy zapłacić za ten silnik. Pozostali gracze mogą licytować cenę za silnik płacąc **PA**. Licytacja odbywa się wg ustalonej wcześniej kolejności począwszy od gracza, który wylosował silnik. Gracz, który dał najwięcej **PA** zdobywa licytowany silnik i przesuwa swój żeton o odpowiednią ilość pól na pasku PUNKTY AKTYWACJI.
Np. Gracz nr2 (drugi w kolejności) decyduje się na zakup silnika i ciągnie kartę. Wyciąga silnik FERRARI i płaci 1 **PA** za wykonanie akcji. Decyduje dopłacić jeszcze jeden **PA** jako pierwszy licytujący (tak więc kolejny gracz musi dać minimum 3 **PA** aby go przelicytować). Kolejnym licytującym jest Gracz nr3. Aby przelicytować musi dać min 3 **PA**. Decyduje się na to. Gracz nr4 i Gracz nr1 pasują. Gracz nr2 daje 4 **PA**. Gracz nr3 pasuje. W takiej sytuacji gracz nr2 zabiera kartę silnika FERRARI i dodatkowo płaci 3 **PA** (1**PA** zapłacił kiedy podjął akcję zakup silnika) przesuując żeton na pasku PUNKTY AKTYWACJI

- zatrudnienie kierowcy – koszt 1PA – gracz ciągnie jedną z zakrytych kart kierowców. Następnie odbywa się licytacja w taki sam sposób jak podczas kupowania silnika.

zakup struktury – koszt 3PA – gracz może zakupić jedną z 4 struktur znajdujących się na planszy z ulepszeniami bolidu, tj. fabryka silników, tor testowy, komputer CFD, tunel aero. Struktury te umożliwiają rozwój bolidu zgodnie ze ścieżkami odwzorowanymi na planszy rozwoju. Jeśli gracz ma 2 struktury otrzymuje 1 punkt ratingu, który zaznacza na pasku RATING żetonem, za kolejne 2 struktury otrzymuje kolejny punkt ratingu. (Rating zespołu symbolizuje ogólny poziom rozwoju bolidu i infrastruktury zespołu wyścigowego, które nie są uwzględnione na drzewku rozwoju bolidu. Każdy punkt ratingu daje jeden punkt szybkości podczas wyścigu każdemu kierowcy z zespołu).

- rozwój bolidu- koszt 3PA- gracz może ulepszyć swój bolid w jednej z 4 dziedzin, przesuując żeton na drzewku ulepszeń. Pod każdym ulepszeniem jest opis co takie ulepszenie daje, w niektórych przypadkach jedno ulepszenie obejmuje dwie możliwości ustawień bolidu na wyścig, którego wybór jest dokonywany przed każdym wyścigiem. Np. Poprawione przednie skrzydło umożliwia ustawienie tegoż skrzydła w wariacie w którym kierowcy otrzymują 1 punkt szybkości lub 2 punkty szybkości ale tracą 1 punkt opon podczas wyścigu. Jest to więc rozwiązanie opłacalne na torach, które nie są zbyt wymagające dla opon.

Przesuwanie żetonu na drzewku ulepszeń oznacza, że wszystkie ulepszenia danego rodzaju kumulują się w bolidzie, np. jeśli żeton znajdzie się na polu pod FABRYKĄ SILNIKÓW „+2 przyspieszenie”, to kierowcy otrzymują również bonusy z pól „+1 niezawodność”, „+2 prędkość max.” i „ulepszona skrzynia biegów”.

-zatrudnienie załogi- koszt 2PA- gracz może zakupić do pięciu zespołów ludzi, którzy symbolizują fachowców odpowiedzialnych za obsługę bolidu podczas wyścigu. Ich ilość zaznaczona jest żetonem na pasku ZAŁOGA na planszy rozwoju bolidu. Jeśli gracz ma 2 załogi to otrzymuje premię do ratingu 1 punkt, jeśli kupi kolejnych trzech to otrzymuje kolejny punkt. Ponadto za każdy punkt załogi podczas wyścigu gracz otrzymuje jedną kartę taktyczną.

- Testy- koszt 2 PA- testy można przeprowadzać tylko 3 razy w czasie gry, każdy oznaczany jest żetonem na pasku TESTY na planszy rozwoju bolidu. Przeprowadzenie jednego testu daje 1 punkt ratingu.

Kiedy każdy z graczy wyczerpie swoje PUNKTY AKTYWACJI przechodzi się do wyścigu.

Struktura gry wygląda następująco:

FAZA ORGANIZACJI 15 PA – GRAND PRIX HISZPANII BARCELONA- FAZA ORGANIZACJI 10 PA GRAND PRIX MONACO - FAZA ORGANIZACJI 10 PA – GRAND PRIX BELGII SPA - FAZA ORGANIZACJI 10 PA – GRAND PRIX WŁOCH MONZA

WYŚCIG

Wyścig składa się z kilku faz rozgrywanych jedna po drugiej:

1. **Testy przed wyścigiem:** podczas testów odbywających się w piątki i sobotnie przedpołudnie zespoły testują nowe części i charakterystykę ogumienia. W grze

pierwszą czynnością podczas testów jest ustalenie stopnia degradacji opon miękkich na torze. Na planszy z torem jest podana wartość liczbową przy słowie OPONY TWARDE., który oznacza tempo zużywania się opon z twardej mieszanki na danym torze, im mniejsza jest ta wartość tym szybciej zużywają się opony. Do ustalenia pozostaje określenie stopnia zużycia opon z miękkiej mieszanki. W tym celu należy rzucić K6 i z tabeli nr 4 odczytać uzyskany rezultat, a następnie umieścić w polu OPONY MIĘKKIE odpowiedni żeton (0, -1, -2). Np. jeśli zużycie opon twardych na torze wynosi 6, to jeśli rzucimy K6 i wynik rzutu jest 4 oznacza to, że w kwadracie OPONY MIĘKKIE umieszczamy żeton -2, tak więc wartość zużycia opon miękkich w tym wyścigu wyniesie 4. Drugą czynnością podczas testów jest rozłosowanie kart opcji taktycznych. Każdy z graczy otrzymuje taką ilość kart opcji taktycznych ile ma punktów zatrudnionych załóg, np. jeśli na pasku ZAŁOGA jest zaznaczona liczba 3 otrzymuje 3 karty. Po rozdaniu kart faza testów jest zakończona.

2. **Kwalifikacje:** Kwalifikacje służą ustaleniu kolejności bolidów na starcie. W tej fazie każdy z graczy kładzie przed sobą planszę strategii wyścigowej i po obu jej stronach kładzie karty kierowców, tak, aby lewa strona z zaznaczonymi paskami PALIWO, OPONY, SZYBKOŚĆ, odpowiadała jednemu kierowcy zaś prawa drugiemu. Pola USTAWIENIA SILNIKA jest wspólne dla obu kierowców.

Następnie na pasku SZYBKOSC zaznacza się ilość punktów szybkości dla każdego kierowcy. Kierowca otrzymuje jeden punkt szybkości za każdy punkt znajdujący się na jego karcie charakterystyki obok cechy szybkość (np. Robert Kubica ma 2 punkty szybkości), jeden za każdy punkt ratingu zespołu, oraz odpowiednią ilość punktów za zakupione ulepszenia bolidu opisane na planszy rozwoju (w tym momencie należy również zaznaczyć, które opcje ulepszenia przedniego lub tylnego skrzydła gracz wybiera).

Teraz gracz musi oznaczyć na pasku CHARAKTERYSTYKA SILNIKA jak rozdziela moc silnika. Moc silnika to cecha zaznaczona na karcie silnika obok słowa MOC. Tą wartość można podzielić między dwie cechy: prędkość max. i przyspieszenie, np. jeśli MOC na karcie silnika Ferrari wynosi 5 to można podzielić ją na: prędkość max. 3, przyspieszenie 2. Do tych wartości należy dodać odpowiednie modyfikatory znajdujące się na karcie silnika lub na planszy rozwoju bolidu, np. silnik Toyoty ma cechę MOC 4 przyspieszenie +2 i gracz ma rozwój swojego silnika na poziomie prędkość max. +1, to może rozdzielić sumę w sposób: prędkość max.5, przyspieszenie 2 (nie może w tym przypadku ustawić przyspieszenia na 0, bo ma cechę przyspieszenie +2, co obliguje go do ustawienia przyspieszenia na poziomie minimalnym równym 2). Odpowiednie ustawienia mocy silnika powinny odbywać się w tajemnicy przed innymi graczami, dopiero kiedy wszyscy gracze ustalą parametry prędkości max i przyspieszenia wartości te są odkrywane.

Kolejnym krokiem jest określenie bonusu do punktów szybkości z tytułu posiadanych cech przyspieszenie i prędkość max. Na każdej planszy toru jest tekst mówiący dla jakiego przyspieszenia i prędkości max. ile punktów szybkości otrzymuje kierowca. Punkty te należy dodać do pozostałych na PASKU SZYBKOŚCI każdego kierowcy.

Następnie na karcie w tajemnicy (można do tego celu wykorzystać ARKUSZ KWALIFIKACJI) gracz zapisuje ile punktów szybkości jakie dany kierowca przeznacz na kwalifikacje oraz zapisywane jest na ile okrążeń tankowany jest jego bolid i jaka premia w kwalifikacjach z tego wynika, np. bolid zatankowany na 2 tury dostaje 10 punktów podczas kwalifikacji, na 4 tury dostaje 6 punktów itd. Premia ta jest podana na pasku PALIWO obok słowa QUAL. Następnie każdy z graczy ujawnia zapisane informacje nt. ilości paliwa oraz przeznaczony punktów szybkości. Dane te są zaznaczane

na planszach strategii wyścigowej w ten sposób, że na pasku PALIWO zaznaczana jest ilość tur na które zatankowany jest bolid, zaś z paska SZYBKOSC odjęta jest ilość punktów, które gracz przeznaczył na kwalifikacje dla każdego kierowcy.

Następnie dla każdego kierowcy określa się jak spisał się w kwalifikacjach. W tym celu dodaje się: premię z ilości zatankowanego paliwa, ilość przeznaczonych na kwalifikacje punktów szybkości, współczynnik szybkości z karty kierowcy oraz rzut K3. Uzyskane sumy porównuje się i na ich podstawie ustala się kolejność na starcie. Ten kto ma najwyższy wynik jest pierwszy itd. W przypadku remisu decyduje w kolejności: ilość wydanych punktów szybkości, premia paliwowa (kto ma większą wygrywa), ilość punktów szybkości na karcie kierowcy, rzut K3. Jeśli dalej jest remis to ponownie rzuca się K3.

Przykład: Kimi Raikkonen ma na swojej karcie 2 punkty szybkości. Rating jego zespołu wynosi 1, a ulepszenia to poprawione przednie skrzydło +1szybkość. Ma również 1 punkt szybkości z tytułu odpowiednio wysokiego ustawienia prędkości max. Daje mu to 5 punktów szybkości na cały wyścig. Kimi postanawia poświęcić 2 punkty szybkości na kwalifikacje (na sam wyścig zostanie więc z pozostałymi trzema) oraz zatankować swój bolid na 3 tury. Obliczamy więc jego wynik w kwalifikacjach: 2 punkty szybkości z karty charakterystyki + 2 punkty szybkości z paska SZYBKOSC + premia paliwowa za 3tury, czyli 8 + rzut K3, np.. 2 = 14
Wynik Kimiego Raikkonena to 14 punktów w kwalifikacjach.

3. **Przygotowanie do startu** . Każdy z graczy przed wyścigiem powinien mieć przed sobą planszę ze strategią wyścigową z położonymi po obu jej stronach kartami kierowców. Po kwalifikacjach zaznaczone powinny być odpowiednie pola na paskach PALIWO i SZYBKOSC. Kolejnym krokiem jest określenie pogody. Na planszy toru jest umieszczona tabelka z której po rzucie K6 można odczytać obecną pogodę na torze. Jazda w deszczu jest opisana dalej.

Następnie gracz dla każdego kierowcy określa jakich opon użyje on od początku wyścigu. Do wyboru są opony miękkie i twarde. Opony twarde nie dają żadnych bonusów do ruchu podczas wyścigu, opony miękkie dodają do każdego ruchu 1 pole. Po wyborze opon na pasku opon dla każdego kierowcy oznacza się żetonem odpowiednio „OPONY TWARDE” i „OPONY MIĘKKIE” wartość odczytaną z planszy toru, np. OPONY TWARDE 6, oznacza się na pasku cyfrą 6, OPONY MIĘKKIE -2, oznacz się na pasku cyfrą 4. Do tych wartości dodaje się lub odejmuje modyfikatory z planszy rozwoju bolidu.

4. **Start**. Na każdej planszy toru wyścigowego jest tor startu w kolorze szarym. Począwszy od pierwszego miejsca startowego umieszcza się tam samochody kierowców zgodnie z wynikami z kwalifikacji. Po ustawieniu samochodów każdy z graczy wybiera jedną z dwóch taktyk startowych dla każdego kierowcy kładąc odpowiedni żeton z zakrytym symbolem taktyki na wysokości poszczególnych kierowców obok toru startowego. Te taktyki to: „ZMIANA LINII” i „CAŁA NAPRZÓD”. Po położeniu żetonów taktyki dla każdego kierowcy gracz mający samochód na pierwszym polu (pole position) odsłania żeton taktyki i rzuca kostką K6. Wynik tego rzutu jest modyfikowany w ten sposób, że wynik 1 oznacza 1, wynik 2 lub 3 oznacza 2, wynik 4 lub 5 oznacza 3, wynik 6 oznacza 4. Jeśli kierowca miał taktykę „CAŁA NAPRZÓD” to do wyniku dodaje 1. Następnie rusza się po torze o ilość pól równą uzyskanemu wynikowi. Taktyka „CAŁA NAPRZÓD” pozwala na ruch tylko do przodu, nie można zmieniać linii jazdy. Jeśli kierowca podczas ruchu do przodu napotka inny samochód, to musi się zatrzymać i jego ruch jest zakończony,

nawet jeśli nie wykorzystał wszystkich punktów ruchu. Taktyka „ZMIANA LINII” pozwala na wielokrotną zmianę linii ruchu podczas startu, jeśli jednak cały tor startowy jest zablokowany to również kierowca kończy swój ruch. Po wykonaniu ruchu przez wszystkich kierowców widoczna jest kolejność bolidów po starcie, którą należy przenieść na właściwy tor i rozpocząć wyścig.

5. **Wyścig.** Bolidy należy ustawić w kolejności uzyskanej po starcie jeden za drugim w jakimkolwiek miejscu na torze. W grze „F1 TGP” istotne jest raczej jaka jest odległość między poszczególnymi bolidami, niż to gdzie się one znajdują. Na każdej planszy toru znajduje się pasek tur wyścigu, może być ich 8 lub 9. Po ustawieniu bolidów należy ustawić żeton tur na cyfrze 1. Następnie każdy z graczy, poczynając od prowadzącego rusza swój bolid. Ilość pól o jaką może gracz poruszyć swój bolid oblicza się następująco: Na pasku PALIWO na planszy strategii wyścigowej są trzy cyfry. Największa oznacza na ile tur ruchu zatankowany jest bolid, cyfra obok słowa Qual (np. +10) oznacza modyfikator używany podczas kwalifikacji. Cyfra obok słowa Ruch oznacza o ile pól gracz MUSI ruszyć swój bolid podczas fazy swojego ruchu. Jeśli kierowca używa miękkich opon to do tej wartości dodaje 1 pole. Jest to obligatoryjny zakres ruchu. Jeśli gracz posiada żetony szybkości to może wydać maksymalnie 2 podczas jednej tury na zwiększenie ruchu. Np. Kubica prowadzi po starcie, ma bolid zatankowany na 2 tury i miękkie opony, rusza się więc o 5 pól (Wartość Ruch na pasku PALIWO) + 1 za miękkie opony, co daje 6 pól, postanawia jednak wykorzystać swoje punkty szybkości i dodaje jeszcze 2, przesuważ żeton na pasku szybkość na swojej planszy strategii wyścigowej. W sumie rusza się więc o 8 pól do przodu. Po wykonaniu ruchu gracz przesuwa odpowiedni żeton na pasku PALIWO i OPONY o jedno pole do tyłu, np. Kubica po wykonaniu tego ruchu ma już paliwa na 1 turę i opony 3.

Jeśli podczas ruchu bolid stanie na pole zajmowane przez inny bolid następuje próba wyprzedzania. Wyprzedzanie na torach odbywa się tylko w określonych miejscach które są oznaczone nazwami słynnych zakrętów, np. PRIMA VARIANTE na torze MONZA. Obok nazwy zakrętu podane są parametry, które wpływają na możliwość wyprzedzenia w tym miejscu. Gracz wyprzedzający ma możliwość wyboru jednego z dwóch miejsc gdzie chce wyprzedzać. Np. Raikkonen ma wykonać ruch o 6 pól, po wykonaniu 4 napotyka przed sobą bolid Kubicy. Raikkonen MUSI podjąć próbę wyprzedzenia. Wybiera zakręt PRIMA VARIANTE do ataku na Kubicę. Obok zakrętu jest napis 5+, prędkość max., co oznacza, że aby manewr się udał musi rzucić na K6 więcej lub równo 5. Do tego dodaje się lub odejmuje parametr jaki brany jest pod uwagę na danym zakręcie. W przypadku PRIMA VARIANTE jest to „Prędkość max.”. Oznacza to, iż należy porównać parametry prędkości max. obu bolidów i dodać lub odjąć na korzyść kierowcy z większą wartością prędkości max 1 oczko. Wartość na planszy Raikkonena wynosi 7, zaś Kubicy 6, Raikkonen musi więc wyrzucić minimum 4 na K6. Rzuca i wypada 5. Sukces. Bolid Raikkonena stawiany jest na pole zajmowane przez Kubicę zaś bolid Kubicy cofany jest na pole zajmowane wcześniej przez Raikkonena. Raikkonen wykorzystał 1 punkt ruchu na wyprzedzanie więc z początkowych 6 został mu jeszcze jeden, rusza się więc do przodu o jedno pole. Jeśli Raikkonen nie wyprzedziłby Kubicy, tzn. rzucił np. 2, to ostatni punkt ruchu Raikkonen wykorzystuje na kolejną próbę wyprzedzenia Kubicy. Przy innych zakrętach na których można podjąć próbę wyprzedzania są również inne modyfikatory: przyspieszenie – działa jak prędkość max. tzn. dodaje się lub odejmuje 1 oczko po porównaniu przyspieszenia między bolidami zaangażowanymi w manewr, kierowca – dodatkowy modyfikator uwzględniający umiejętności kierowcy przedstawione na karcie kierowcy, np. Heidfield wyprzedza Alonso, Heidfield ma wartość

UMIEJĘTNOŚCI równą 3 zaś Alonso 4, co oznacza, że jeśli bazowa wartość wynosi 5+ to Heidfield będzie potrzebował 6+ w rzucie K6, aby wyprzedzić Alonso, opony – ten kierowca, który ma większą wartość na pasku OPONY na planszy strategii otrzymuje jeden do rzutu, np. na SAINTE DEVOTO na torze MONACO Kubica wyprzedza Vettela i ma 4 opony, zaś Vettel 3 więc Kubica musi rzucić 6+ na K6 aby go wyprzedzić (Bazowa wartość 7+). Manewr wyprzedzania jest obligatoryjny nawet dla kierowców tego samego teamu, tzn. zawsze kiedy jest częścią obligatoryjnego ruchu trzeba go próbować wykonać. Jeśli podczas próby wyprzedzania gracz wyprzedzający wyrzuci jedynkę na K6 to dochodzi do kontaktu między kierowcami i każdy z nich musi wykonać test - test kierowcy - gracz rzuca K6 i jeśli wynik jest mniejszy od cechy UMIEJĘTNOŚCI na karcie kierowcy to idź do tab. 3.

Kiedy wszyscy kierowcy wykonają swoje ruchy po których muszą przesunąć żetony na paskach PALIWO i OPONY do tyłu o jedno pole kończy się tura.

Jeśli są jacyś kierowcy, których żeton paliwowy znajduje się na polu z cyfrą 0 na pasku PALIWO lub jakiś kierowca po prostu chce wcześniej niż to konieczne zjechać na tankowanie to zjeżdżają oni do pit stopu. Czynność ta wykonywana jest po zakończeniu ruchu przez wszystkie pojazdy w danej turze. Jako pierwszy to czy chce zjechać do pit stopu deklaruje prowadzący stawkę. Taki kierowca cofa swój bolid o ilość pól równą wartości PIT STOP uwzględnionej na planszy toru. Na ten ruch nie wpływa obecność innych samochodów, aż do pola na którym bolid po wyjeździe z pit stopu ma stanąć. Jeśli na tym polu jest inny bolid to bolid wyjeżdżający z pit stopu musi stanąć na polu za nim. Jeśli również na tym polu jest bolid to jest on cofany o jedno pole razem z innymi bolidami, które stoją bezpośrednio za nim. Np. Raikonen musi zaliczyć pit stop w MONACO, cofa więc swój bolid o 8 pól. Na końcowym polu tego ruchu stoi jednak Kubica, bezpośrednio za nim Vettel, za Vettelem Trulli, za Trullim jest puste pole i na kolejnym polu stoi Alonso. Raikonen stawia więc swój bolid na polu za Kubicą (tam gdzie stał Vettel), zaś Vettel i Trulli cofają swoje bolidy o 1 pole i teraz Alonso stoi bezpośrednio za Trullim. Po wykonaniu ruchu cofnięcia gracz ustala na ile tur tankuje swój bolid podczas pit stopu i jakie opony zakłada ustawiając żeton na pasku OPONY na polu w zależności od rodzaju opon. Pit stop jest odwiedzany przez wszystkie samochody, które sobie tego życzą (te które mają zero na pasku paliwa po turze muszą to zrobić) w kolejności, w jakiej znajdują się na koniec tej tury. Po odbyciu pit stopów przez bolidy, żeton na pasku tur przesuwany jest o jedno pole do przodu i rozpoczyna się kolejna tura. Po wykonaniu wszystkich ruchów w ostatniej turze kolejność bolidów na zakończenie tury określa miejsca w wyścigu. Za pierwsze miejsce gracz otrzymuje 4 punkty, za drugie 3 punkty, za trzecie 2 punkty, za czwarte 1 punkt. Zwycięzcą całej gry jest gracz, który zdobył najwięcej punktów za oba bolidy (nie liczy się zwycięstwo jednego kierowcy).

OPONY. Każdy z kierowców jest zobowiązany do użycia w wyścigu obydwu rodzajów opon przynajmniej w jednej turze. Użycie opon danej mieszanki oznacza się w ten sposób, że po użyciu opon danego rodzaju i zmianie na inny w pit stopie należy położyć ten żeton opon na karcie kierowcy. Jeśli w późniejszym czasie kierowca używa ponownie tego samego rodzaju opon to bierze go z karty kierowcy a kładzie tam zdjęty z paska OPONY żeton drugiego rodzaju opon. Po wyścigu kładzie używany w ostatniej turze żeton opon na karcie kierowcy. Po wyścigu na karcie kierowcy muszą znajdować się obydwa żetony opon, tzn. żetony: „OPONY TWARDE” i „OPONY MIĘKKIE”. Jeśli tak nie jest kierowca jest zdyskwalifikowany i nie otrzymuje żadnych punktów. Wyjątkiem jest deszcz, gdzie nie ma obowiązku używania dwóch rodzajów opon. W trakcie wyścigu po zakończeniu tury kierowca przesuwają żeton opon na pasku OPONY, co symbolizuje

zużywanie się opon w trakcie wyścigu. Jeśli na początku tury żeton z znajduje się na polu „szybkość -1” to ruch bolidu podczas tej tury jest redukowany o 1 pole (w przypadku jeśli założone są opony twarde to o 2 pola). Jeśli na początku tury żeton znajduje się na polu D6 4+, to oprócz ograniczenia szybkości o 1 lub 2 pola gracz musi rzucić K6 i jeśli wypadnie 4 lub więcej to następuje pęknięcie opony i koniec wyścigu dla tego kierowcy. Bazowa wartość OPONY może być zwiększana za pomocą rozwoju układu zawieszenia na torze testowym na planszy rozwoju bolidu.

RZUTY WYDARZEN. Każdy kierowca w trakcie wyścigu musi rzucić dwa razy K10 i ustalić wynik rzutu w tabeli nr1 ZDARZENIA LOSOWE. Rzuty te są wykonywane przed wykonaniem ruchu. Pierwszy rzut musi być wykonany w turach 1-4, zaś drugi w turach 5-8 lub 9. Po wykonaniu rzutu na kartę kierowcy kładziony jest żeton z kostką. Jeśli po 4 turze na karcie jakiegos kierowcy nie ma żetonu to musi on wykonać karny przejazd przez boxy bez możliwości tankowania i zmiany opon. Po 4 turze żetony te są sprzątane z kart, a następnie znów kładzione na kartach podczas tur 5-8lub9. Jeśli na koniec wyścigu kierowca nie ma na karcie żetony z kostką to jest zdyskwalifikowany. Informacje o skutkach rzutu zawierają tabele.

Jazda w deszczu.

Warunki deszczowe pojawiają się w momencie wyrzucenia w tabeli pogody dla konkretnego toru odpowiedniej liczby oczek. Jeśli gracz ma założone opony deszczowe to jego ruch jest taki sam jak opon twardych na torze suchym. Jeśli gracz ma założone opony miękkie lub twarde na deszczu to jego szybkość jest redukowana o 3 pola. Dodatkowo rzut na ZDARZENIA LOSOWE wykonywany jest wg tabeli nr 5.

Karty taktyczne

Karty taktyczne pozwalają graczowi wpłynąć na przebieg wyścigu. Na każdej karcie jest tekst, który informuje o tym kiedy daną kartę można zagrać i jaki wywiera ona wpływ. Zasady na karcie mają pierwszeństwo przed przepisami ogólnymi.