

TABELE

Tab.1 ZDARZENIA LOSOWE RZUT K10

Wynik

- 1 - 1 szybkość w tej turze
- 2 Coś spotkało kierowcę – tab. 2
- 3 +1 szybkość w tej turze
- 4 Wydarzenie w wyścigu – tab. ZDARZENIA NA TORZE na planszy wyścigu, opis skutków tych zdarzeń znajduje się poniżej
- 5.10 nic się nie dzieje

OPIS WYNIKÓW Z TABELI „ZDARZENIA NA TORZE”

Graining – każdy samochód natychmiast traci 1 punkt opon

Żółta flaga – podana jest nazwa zakrętu na którym w tej turze nie można wyprzedzać

Safety car – na tor wyjeżdża samochód bezpieczeństwa, wszystkie przerwy między kierowcami są likwidowane, kierowcy ustawiają się jeden za drugi w kolejności jaka w danym momencie jest na torze, kierowcy którzy nie wykonali jeszcze ruchu w tej turze przesuwają swoje żetony na paskach PALIWO I OPONY o jedno pole do tyłu bez wykonywania ruchu. Po ustawieniu wszystkich samochodów jeden za drugim kierowcy poczynawszy od pierwszego decydują czy chcą zjechać do boksów. Kierowca zjeżdżający do boksów nie wykonuje ruchu o ilość pól przy słowie PIT STOP ale ustawia swój samochód za ostatnim samochodem w stawce. Po tankowaniu wszystkich, którzy chcieli się zatankować nie może być przerw między samochodami. Deklarację tankowania zaczyna prowadzący wyścig. Kolejna tura odbywa się normalnie.

Test pogody – ponownie sprawdzana jest pogoda.

Tab.2 COŚ SPOTKAŁO KIEROWCĘ RZUT K6

Wynik

- 1-4 - test kierowcy - gracz rzuca K6 i jeśli wynik jest **większy** od cechy UMIEJĘTNOŚCI na karcie kierowcy to tab. 3
- 5-6 – test silnika – gracz rzuca K6 i jeśli wynik jest **mniejszy** od cechy NIEZAWODNOŚĆ na karcie silnika to koniec wyścigu

Tab.3 NIEUDANY TEST KIEROWCY RZUT K6

Wynik

- 1 – uszkodzenie spojlera -1 szybkość, na karcie kierowcy należy położyć odpowiedni żeton, który można zdjąć po wizycie w pit stopie
- 2- uszkodzenie spojlera -1 szybkość, na karcie kierowcy należy położyć odpowiedni żeton, który można zdjąć po wizycie w pit stopie
- 3- wyjazd za tor, w tej turze – 2 szybkość
- 4- poważny błąd z obrotem auta, w tej turze -3 szybkość, każdy wyprzedzający samochód wyprzedza automatycznie
- 5- zablokowanie kół -1 opona
- 6- zablokowanie kół -1 opona

Tab.4 STOPIEŃ ZUŻYCIA OPON MIĘKKICH RZUT K6

Wynik

- 1 – 0 (tak samo jak opony twarde)
- 2-3 -1 (o jeden mniej niż opony twarde)
- 4-6 -2 (o dwa mniej niż opony twarde)

Tab.5 ZDARZENIA LOSOWE W DESZCZU RZUT K6

Wynik

- 1-2 -1 szybkość
- 3-4 Test UMIEJĘTNOŚCI kierowcy, jeśli nieudany to Tab.3
- 5- Coś spotkało kierowcę – Tab.2
- 6- Wydarzenie w wyścigu –Tab ZDARZENIA NA TORZE na planszy wyścigu,
- 7-10 nic się nie stało