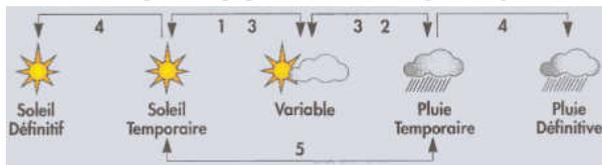


# RIEPILOGO TABELLE

## VARIAZIONE COND. METEO IN GARA



- Da Variabile a Sereno: il meteo è temporaneamente sereno fino al prossimo tiro per il meteo, la pista rimane o diventa asciutta.
- Da Variabile a Pioggia: il meteo è temporaneamente piovoso fino al prossimo tiro per il meteo, la pista rimane o diventa bagnata.
- Da Sereno a Variabile o da Pioggia a Variabile: la pista rimane nelle stesse condizioni in cui era prima del test e fino al prossimo tiro per il meteo.
- Dopo due tiri consecutivi di Sereno o Pioggia, la pista rimane definitivamente nelle condizioni tirate per il resto della gara, il meteo non cambia più.
- Da Sereno a Pioggia o da Pioggia a Sereno la pista diventa bagnata o asciutta.

## PNEUMATICI

Pneumatici Duri			Gara		
			1° G.	2° G.	3° G.
Pista Asciutta	Bonus al movimento	Curve	-	-	-
		Rettilinei	-	-	-
	Penalità	Overshooting	x1	x1	x1
Pista Bagnata	Slittamento	Curve	+3	+3	+3
		Rettilinei	-	-	-
	Penalità	Overshooting	x1	x1	x1

Pneumatici Morbidi			Gara		
			1° G.	2° G.	3° G.
Pista Asciutta	Bonus al movimento	Curve	+1	-	-
		Rettilinei	+1	-	-
	Penalità	Overshooting	x2	x2	x3
Pista Bagnata	Slittamento	Curve	+3	+3	+3
		Rettilinei	-	-	-
	Penalità	Overshooting	x2	x2	x3

Pneumatici da bagnato			Gara		
			1° G.	2° G.	3° G.
Pista Asciutta	Bonus al movimento	Curve	-	-	-
		Rettilinei	-	-	-
	Penalità	Overshooting	x2	x2	x3
Pista Bagnata	Slittamento	Curve	+1	+1	+1
		Rettilinei	-	-	-
	Penalità	Overshooting	x1	x1	x1

## PARTENZA

D20	Effetto
1	La Vettura ha problemi in partenza. La Vettura rimane ferma e in <b>stallo</b> ; nel turno successivo può partire dalla 1° marcia senza effettuare un'altra Prova Partenza.
2 - 3	Le gomme slittano. La Vettura ha una penalità di -1 casella al Dado da 1° marcia (può anche rimanere sul posto!). Nel turno successivo potrà inserire la 2° marcia.
4 - 17	Partenza normale. La Vettura parte in 1° marcia.
18 - 19	Buono spunto. La Vettura ha un bonus facoltativo di 1 Casella al Dado da 1° marcia.
20	Partenza bruciante! La Vettura muove di 4 caselle. Nel turno successivo potrà inserire la 2° marcia.

## MARCE E MOVIMENTO

Marcia	Dado	Spostamento (numero di caselle)
1°		1 a 2
2°		2 a 4
3°		4 a 8
4°		7 a 12
5°		11 a 20
6°		21 a 30

## SCALARE PIU' MARCE

- scalare 2 marce (es: dalla 6° alla 4°): 1 PSC (Punti Scatola del Cambio).
- scalare 3 marce (es: dalla 6° alla 3°): 1 PSC e 1 PF (Punti Freno).
- scalare 4 marce (es: dalla 6° alla 2°): 1 PSC, 1 PF e 1 PM (Punti Motore).

## FRENATA D'EMERGENZA

Caselle in eccesso	1	2	3	4	5	6	7	8
PF	1	2	3*	3*	3*	3*	3*	Elimin.
PG	0	0	0	1	2	3*	3*	Elimin.
PC	0	0	0	0	0	0	1*	Elimin.

E' possibile utilizzare Punti Pilota, ma solo al posto dei Punti Struttura segnati con l'asterisco. Inoltre, se si cancella l'ultimo Punto Gomma, l'Auto va in **Testacoda**

## FERITE AL PILOTA

Con un risultato uguale o inferiore alla marcia della vettura al momento dell'eliminazione, il pilota è stato ferito (aggiungi +3 se l'auto è stata eliminata per motore scoppiato e -1 se è stata eliminata tamponando un'altra vettura)

In caso di pilota ferito tira nuovamente senza modificatori:

D20	Effetto
1	Pilota è morto
2 - 3	ferita grave, il pilota salterà le prossimi due gare
4 - 8	il pilota salterà la prossima gara
9 - 15	lieve trauma ma alla prossima gara si riparte con una penalità di -3 al tiro griglia di partenza
16 - 20	totalmente ristabilito e ancora più motivato, alla prossima gara avrà un bonus di +2 al tiro griglia di partenza

## TIRI COLLISIONE

Le auto che devono effettuare un tiro collisione devono tirare un D20, con un risultato di 1 la Vettura perde 1 Punto Carrozzeria

Al tiro di dado devono essere applicate le seguenti penalità:

-1	Carico Aerodinamico Alto
-1	Pista bagnata
-1	Auto per cui si effettua il <b>Tiro Collisione</b> in stallo/ in testacoda / eliminata

## TEST TENUTA DI STRADA

Con un risultato è compreso tra 1 e 4 su un D20 la vettura perde un Punto Tenuta di Strada

In caso di pista bagnata la vettura perde un Punto Tenuta di Strada con un risultato compreso tra 1 e 5

## TEST DI AFFIDABILITA' TELAISTICA

Quando una vettura perde il suo ultimo Punto Carrozzeria e/o Punto Tenuta di Strada va in **testacoda** e acquisisce il segnalino **telaio rotto**.

Inoltre deve tirare sulla tabella seguente:

D20	Effetto
Meno di 11	Telaio distrutto. Vettura eliminata.
11 - 17	Alettoni danneggiati: da ora in avanti <b>slitta</b> di ulteriori 2 casella in curva
18 o +	Nessun ulteriore effetto

prima di lanciare il dado è possibile ottenere un bonus di +5 a questo tiro per ogni Punto Box speso

Se una Vettura con il segnalino **Telaio rotto** è costretta a ripetere il **Test di Affidabilità Telaistica**, per qualsiasi motivo, subirà una penalità di -3 al Dado Eventi.

Nel caso di ripetuti **test di Affidabilità** vale sempre il risultato peggiore

## VERIFICA MOTORE

Le auto che devono effettuare una verifica motore devono tirare un D20, con un risultato da 1 a 4 la Vettura perde 1 Punto Motore

Al tiro di dado devono essere applicate le seguenti penalità:

+1	Pista bagnata
-1	Carico Aerodinamico Basso
-1	La vettura monta il Kers

## TESTI DI AFFIDABILITA' MECCANICA

Quando una vettura perde il suo ultimo Punto Motore e/o perde un Punto Trasmissione quando non ne ha più, scala in 2° marcia senza ulteriori addebiti di punti struttura e acquisisce il segnalino **motore rotto**.

Inoltre deve tirare sulla tabella seguente:

D20	Effetto
Meno di 11	Il motore scoppia. Vettura eliminata.
11 - 17	Perdita di potenza: il movimento dell'auto sarà pari al valore più basso della marcia inserita
18 o +	Nessun ulteriore effetto

prima di lanciare il dado è possibile ottenere un bonus di +5 a questo tiro per ogni Punto Box speso

Se una Vettura con il segnalino **Motore rotto** è costretta a ripetere il **Test di Affidabilità Meccanica**, per qualsiasi motivo, subirà una penalità di -3 al Dado Eventi.

Nel caso di ripetuti **test di Affidabilità** vale sempre il risultato peggiore.

## BOOST

D20	Effetto
1	La vettura consuma 1PB, 1PT e 1PM
2 - 4	La Vettura consuma 1PB e 1PT
5 - 19	La Vettura consuma 1PB
20	Nessun consumo.

## KERS

PK utilizzati	Dado Marcia relativo	Caselle di movimento
1 PK	1D2	da 1 a 2 Caselle
2 PK	1D3 + 1	da 2 a 4 Caselle
3 PK	1D4 + 2	da 3 a 6 Caselle

## FINE DELLA GARA SUDDENDEATH

Turno dopo 3h	Fine gara con
1° Turno	1 su un D20
2° Turno	1 o 3 su un D20
3° Turno	Da 1 a 6 su un D20
4° Turno	Da 1 a 12 su un D20
5° Turno e successivi	Da 1 a 19 su un D20