

PA Disponibili: PA Utilizzati: PA da assegnare: Sel 1 Sel 1 Sel 1 Sel 1 Sel 1 1 1 Sel 1 ERS

Carico Aerodinamico:

| |
|--|
| |
| |
| |
| |

| | |
|---------------------------|--|
| Settore 1 (20-classifica) | |
| Settore 2 (10-last grid) | |
| Settore 3 (puntualità) | |
| Settore 4 (D10+D100) | |
| Tempo totale | |

| | Pista Asciutta | | | Pista Bagnata | | |
|------------------------------|----------------|--------------|-------------|---------------|--------------|-------------|
| | Bonus | Overshooting | Slittamento | Bonus | Overshooting | Slittamento |
| Pneumatici Hard | nessuno | x1 | nessuno | nessuno | x1 | tre caselle |
| Pneumatici Medium | +1 (1° giro) | x2 | nessuno | nessuno | x2 | tre caselle |
| Pneumatici Intermedie | nessuno | x2 | nessuno | nessuno | x1 | una casella |

Se un pilota ottiene il risultato massimo in 5° o 6° Marcia, alla fine del suo turno, se ti trovi in 4°, 5° o 6° marcia devi effettuare un test verifica motore

Verifica Motore pista asciutta: da 1 a 4 su un D20 (penalità di -1 con ERS), perdi un PM e lasci una Macchia d'Olio

Verifica Motore pista bagnata: da 1 a 3 su un D20 (penalità di -1 con ERS), perdi un PM e lasci una Macchia d'Olio

Tiro collisione: tira un D20, perdi un Punto Carrozzeria con un risultato inferiore o uguale al valore di difficoltà della curva o alla marcia inserita alla partenza

Penalità di -1 al tiro di dado in caso di pista bagnata

Penalità di -1 al tiro di dado in caso in cui l'auto adiacente per cui si fa il test, sia in testacoda, stallo o eliminata

Penalità di -1 al tiro di dado per Carico Aerodinamico Alto o Basso

Tenuta di Strada su pista asciutta: da 1 a 4 su un D20 perdi un Punto Sospensione

Tenuta di Strada su pista bagnata: da 1 a 5 su un D20 perdi un Punto Sospensione

Test di Affidabilità Meccanica tira un D20 (con segnalino "Auto Danneggiata" il pilota è eliminato automaticamente):

da 1 a 12 l'auto è eliminata

da 13 a 17 l'auto va in testacoda ed acquisisce il segnalino "Auto Danneggiata"

con 18+ l'auto acquisisce il segnalino "Auto Danneggiata"

Heavy Downshift

per saltare 1 marcia spendi 1 PT

per saltare 2 marcie spendi 1 PT + 1 PF

per saltare 3 marcie spendi 1 PT + 1 PF + 1 PM

Prova Turbocompressore: tira un D20

da 1 a 4 perdi 1 PB + 1 PM

da 5 a 19 perdi 1 PB

con 20 nessun consumo

Frenata d'Emergenza

| Caselle in eccesso | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|--------------------|---|----|----|----|----|----|---|
| Punti Freno | 1 | 2* | 2* | 2* | 2* | 2* | |
| Punti Gomma | 0 | 0 | 1 | 2 | 3* | 3* | |
| Punti Carrozzeria | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | |

Eliminato

Forzare il blocco

Se il pilota si trova la strada bloccata, può attraversare, ma non sostare, una sola casella che lo blocca, pagando 1 Punto Freno ed 1 Punto Carrozzeria; un segnalino detriti dovrà essere posto nella casella dove la vettura termina il movimento.

è possibile utilizzare un PP al posto dei Punti Struttura contrassegnati con *