

## OSTRUZIONISMO

*con questa carta potrai evitare un sorpasso ai danni di una delle tue vetture in pista.*

© 2007 - alecrespi

## CONTROLLI DI GARA

*scegli una delle vetture in gara. Essa dovrà subire un controllo e si fermerà ai PIT per uno Stop'n'Go, che gli farà perdere 6 posizioni.*

© 2007 - alecrespi

## AERODINAMICA AVANZATA

*ti permette di sorpassare senza che l'avversario in coda possa sfruttare la tua scia. (lui rimane fermo)*

© 2007 - alecrespi

## NITRO

*con una particolare iniezione di N.O.S. riesci ad ottenere un'accelerazione incredibile, che ti fa guadagnare +4 posizioni.*

© 2007 - alecrespi

## SOSPENSIONI MORBIDE

*le nuove tecnologie sono sbarcate direttamente nelle tue sospensioni attive, che ti consentono di evitare un sorpasso in curva.*

© 2007 - alecrespi

## ELETTRONICA AVANZATA

*In partenza ti lancia in prima posizione. Utilizzabile anche in gara come sorpasso +3 dopo una curva.*

© 2007 - alecrespi

## BENZINA ADDIZIONATA

*ad una carta sorpasso giocata su di te puoi dare un +1. (giocabile anche fuori turno)*

© 2007 - alecrespi

## BALLOTTINI

*alla fine del campionato si possono usare i soldi rimasti per far penalizzare in classifica un pilota.*

© 2007 - alecrespi

## GOMME NON CONVENZIONALI

*ti permettono di ottenere un +2 in curva e +1 in rettilineo in caso di sorpasso.*

© 2007 - alecrespi

## SABOTAGGIO

*Noie alla meccanica, al prossimo giro devi per forza effettuare un pit-stop.*

© 2007 - alecrespi

## VIRUS

*La tua elettronica è stata manomessa, in partenza finisci in ultima posizione  
Utilizzabile anche in gara come -3 dopo una curva.*

© 2007 - alecrespi

## MACCHIA DI OLIO

*3 auto vicine finiscono in ultima posizione.*

© 2007 - alecrespi

## SPECCHIETTO ACCECANTE

*la vittima retrocede di 5 posizioni.*

© 2007 - alecrespi

## SOSPENSIONI ATTIVE

*Un sorpasso in curva vale +2.*

© 2007 - alecrespi

## FUMATA NERA

*Utilizzabile durante un sorpasso, la macchina subito dietro di te viene accecata dal fumo e finisce in ultima posizione.*

© 2007 - alecrespi

## LIFO SFREMATO

*per un intero giro tutti i tuoi sorpassi valgono +1 non utilizzabile all'ultimo giro*

© 2007 - alecrespi

## BALLOTTINI

*alla fine del campionato si possono usare i soldi rimasti per far penalizzare in classifica un pilota.*

© 2007 - alecrespi

## VERIFICHE

*Gli ispettori di gara effettuano delle verifiche sulle vetture: chi ha giocato carte Equipaggiamento illegali (rosse) pagherà una multa di 20.000 €.*

© 2007 - alecrespi