

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
Scelta squadra 7 carte a testa	Assegnazione BOX tirando 1d6 si ottiene la griglia di partenza	Cancello Partenza 1° 1d6 + ⚡ +3 2° 1d6 + ⚡ +2 3° 1d6 + ⚡ +1	1° Giro	2° Giro	3° Giro	4° Giro ♥ -1	5° Giro ♥ -1	6° Giro ♥ -2	7° Giro ♥ -2

GIRI

- Evento
- 1° rettilineo
- 1° curva
- 2° rettilineo
- 2° curva

VITTORIA

1d6 x 1.000
sesterzi

SQUADRA

- Carri
- Piloti
- Cavalli
- Difficoltà
- Pettegolezzi

STATISTICHE

- Agilità
- Svolta
- Velocità
- Blocco
- Riflessi
- Stamina

EVENTO

pescare 2 carte (max 5 in mano)

RETTILINEO

dall'ultimo in senso orario

Attaccante

Difensore

Esito

1d6 + >

1d6 +

SORPASSO

1d6 + ^

1d6 +

NIENTE

1d6 + =

1d6 +

AGGANCIO (vedi)

CURVA

dall'ultimo in senso anti-orario

Attaccante

Difensore

Esito

1d6 + >

1d6 +

SORPASSO

1d6 + ^

1d6 +

NIENTE

1d6 + =

1d6 +

AGGANCIO (vedi)

AGGANCIO

Attaccante

Difensore

Esito

1d6 + >

1d6 +

DIF. tira

1d6 + <

1d6 +

ATT. tira