

Riassunto individuale **RACE! FORMULA 90** (Regolamento ver. 10)

Giocatore

Fase A – Dichiarazioni di inizio Turno

- Saltare il turno (è possibile cambiare Strategia)
- Pit-stop (retrocedere del numero di Sezioni indicato dal Circuito, recuperare carte e pneumatici, scegliere pneumatici, cambiare strategia)
- Tentativo di Traiettoria Estrema (Blind Check al valore indicato sulla ET)

Fase B – Pescare e Giocare

- Pescare 1 Race Card
- Gioca una carta qualunque o due carte (combinazioni: +1/+X o +2/+2)

Fase C – Risolvere i simboli della carta giocata

- Pagare risorse (Pneumatici/Carte, Danni)
- Sostenere i Check della carta
- Pescare Race Card nel numero indicato dalla carta
- Piazzare le Bandiere indicate dalla carta
- Cambiare il Meteo

Fase D – Movimento

- Aggiungere tutti i Bonus accumulati e sottrarre tutte le penalità
- Muovere la propria auto spendendo tutti i Punti Movimento

Fase E – Dichiarazioni di fine Turno

- Tentativo di Frenata Ritardata (Blind Check al valore indicato sulla LB)
- Occupare traiettorie (se libere)
- Risoluzione delle traiettorie Fuori-pista

Giocatore

Fase A – Dichiarazioni di inizio Turno

- Saltare il turno (è possibile cambiare Strategia)
- Pit-stop (retrocedere del numero di Sezioni indicato dal Circuito, recuperare carte e pneumatici, scegliere pneumatici, cambiare strategia)
- Tentativo di Traiettoria Estrema (Blind Check al valore indicato sulla ET)

Fase B – Pescare e Giocare

- Pescare 1 Race Card
- Gioca una carta qualunque o due carte (combinazioni: +1/+X o +2/+2)

Fase C – Risolvere i simboli della carta giocata

- Pagare risorse (Pneumatici/Carte, Danni)
- Sostenere i Check della carta
- Pescare Race Card nel numero indicato dalla carta
- Piazzare le Bandiere indicate dalla carta
- Cambiare il Meteo

Fase D – Movimento

- Aggiungere tutti i Bonus accumulati e sottrarre tutte le penalità
- Muovere la propria auto spendendo tutti i Punti Movimento

Fase E – Dichiarazioni di fine Turno

- Tentativo di Frenata Ritardata (Blind Check al valore indicato sulla LB)
- Occupare traiettorie (se libere)
- Risoluzione delle traiettorie Fuori-pista

Giocatore

Fase A – Dichiarazioni di inizio Turno

- Saltare il turno (è possibile cambiare Strategia)
- Pit-stop (retrocedere del numero di Sezioni indicato dal Circuito, recuperare carte e pneumatici, scegliere pneumatici, cambiare strategia)
- Tentativo di Traiettoria Estrema (Blind Check al valore indicato sulla ET)

Fase B – Pescare e Giocare

- Pescare 1 Race Card
- Gioca una carta qualunque o due carte (combinazioni: +1/+X o +2/+2)

Fase C – Risolvere i simboli della carta giocata

- Pagare risorse (Pneumatici/Carte, Danni)
- Sostenere i Check della carta
- Pescare Race Card nel numero indicato dalla carta
- Piazzare le Bandiere indicate dalla carta
- Cambiare il Meteo

Fase D – Movimento

- Aggiungere tutti i Bonus accumulati e sottrarre tutte le penalità
- Muovere la propria auto spendendo tutti i Punti Movimento

Fase E – Dichiarazioni di fine Turno

- Tentativo di Frenata Ritardata (Blind Check al valore indicato sulla LB)
- Occupare traiettorie (se libere)
- Risoluzione delle traiettorie Fuori-pista

Robot

Fase A – Dichiarazioni di inizio Turno

- Pit-stop (retrocede del numero di Sezioni indicato dal Circuito)
- Tentativo di Extreme Trajectory (Blind Check al valore indicato sulla ET)

Fase D – Movimento

- Aggiungere tutti i Bonus accumulati e sottrarre tutte le penalità
- Muovere il Robot spendendo tutti i Punti Movimento

Fase E – Dichiarazioni di fine Turno

- Tentativo di Frenata Ritardata* (Blind Check al valore indicato sulla LB)
- Occupare traiettorie normali (se libere) o Traiettoria Estrema*
- Risoluzione delle traiettorie Fuori-pista

* = a scelta del Giocatore che detiene la Bandiera Arancione