

TOP SPEED

EJEMPLO DE RONDA

La ronda comienza con los coches en la siguiente situación. El número de vueltas restantes se reduce en 1.



Fase de robar cartas. Rojo comienza. Después verde, azul, amarillo, rojo,...

Rojo tiene un 'Problema mecánico' en su fila de daños.

Turno	Rojo	Verde	Azul	Amarillo
1				
2				
3				
4				
5		¡2 'Salidas de pista!' la ronda del verde termina sin puntos de movimiento.		
6			Azul se planta. Su ronda termina con 3 puntos de movimiento.	¡2 'problemas mecánicos!' La ronda del Amarillo termina sin puntos de movimiento.
7	Rojo se planta. Su turno termina con 5 puntos de movimiento, menos 1 por el 'problema mecánico' de su fila de daños. Total = 4			El Amarillo se queda con una de las 2 cartas de 'problema mecánico' y forma con ella su 'fila de daños'.

Fase de movimiento:

Hay 2 cartas de 'bandera amarilla' en la mesa. No se puede adelantar en este turno.

Rojo avanza 4 espacios, cruzando la meta (el número de vueltas restantes se reduce en 1). Verde no se mueve. Azul no puede adelantar porque está prohibido en esta ronda. Amarillo no se mueve.

