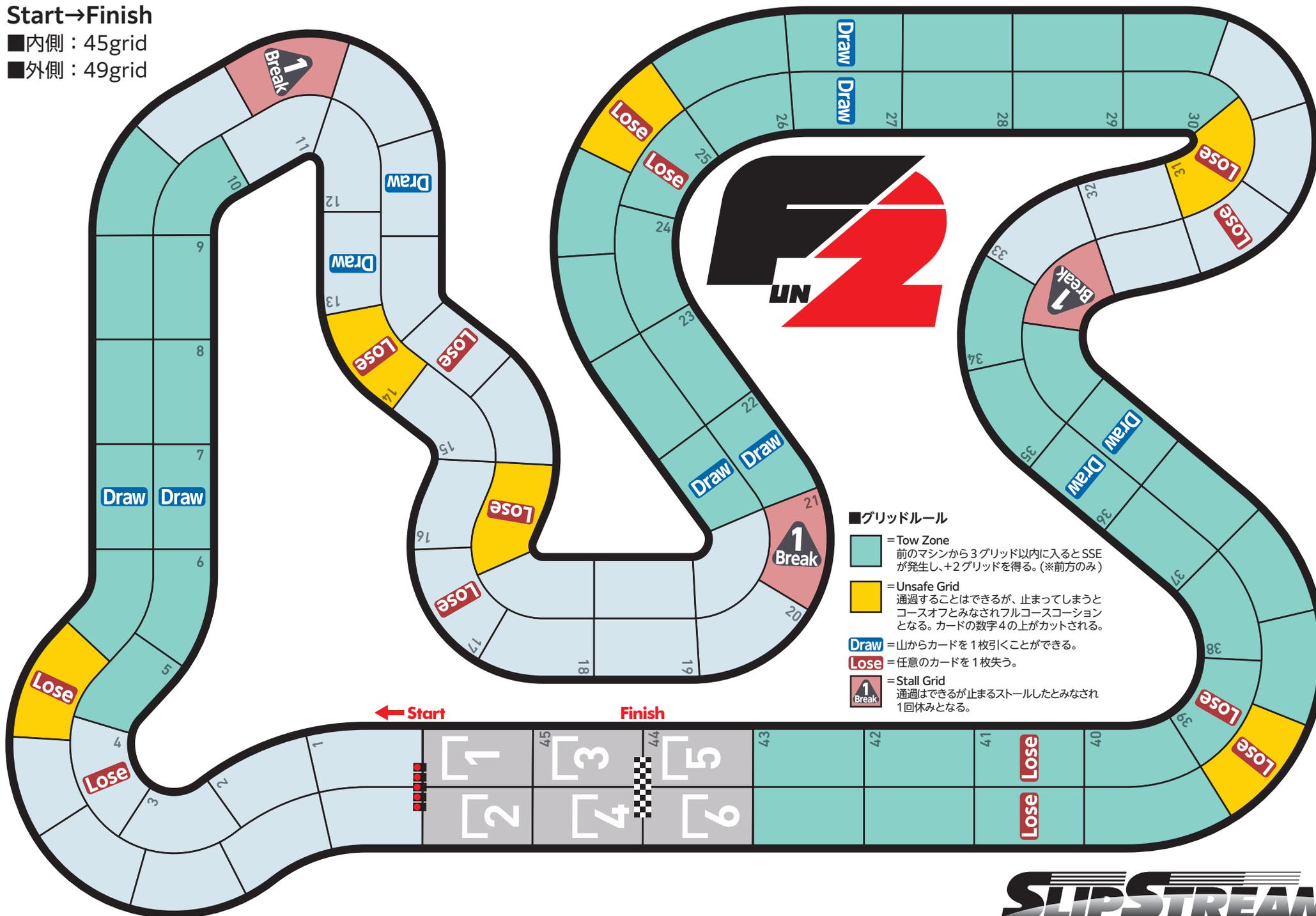


Start→Finish

■内側：45grid

■外側：49grid



■グリッドルール

- = Tow Zone
前のマシンから3グリッド以内に入るとSSEが発生し、+2グリッドを得る。(※前方のみ)
- = Unsafe Grid
通過することはできるが、止まってしまうとコースオフとみなされフルコースコーションとなる。カードの数字4の上がカットされる。
- = 山からカードを1枚引くことができる。
- = 任意のカードを1枚失う。
- = Stall Grid
通過はできるが止まるストールしたとみなされ1回休みとなる。



■グリッドルール

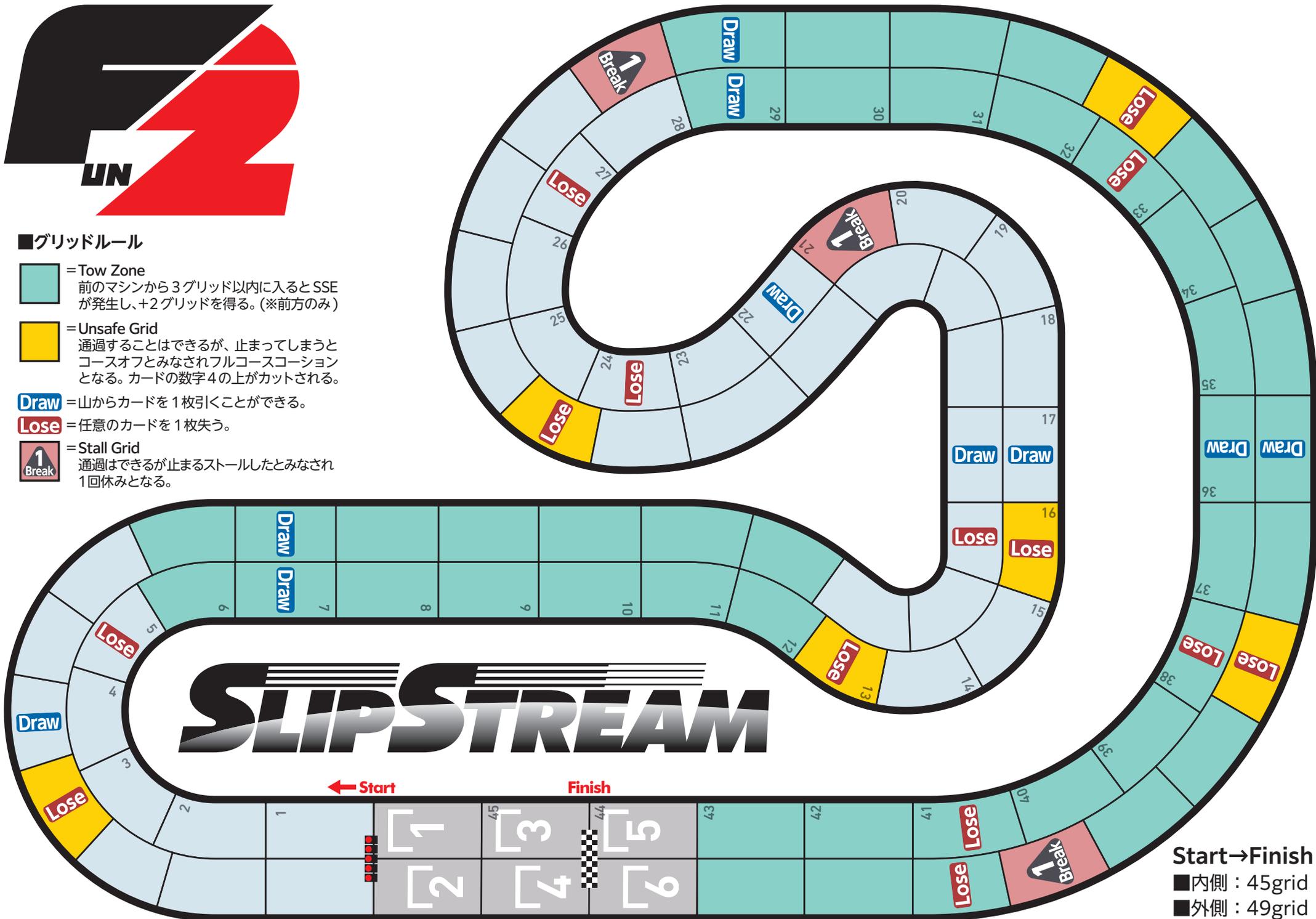
■ Tow Zone
 前のマシンから3グリッド以内に入るとSSEが発生し、+2グリッドを得る。(※前方のみ)

■ Unsafe Grid
 通過することはできるが、止まってしまうとコースオフとみなされフルコースコーションとなる。カードの数字4の上がカットされる。

Draw = 山からカードを1枚引くことができる。

Lose = 任意のカードを1枚失う。

1 Break = Stall Grid
 通過はできるが止まるストールしたとみなされ1回休みとなる。



SLIPSTREAM

← Start Finish

Start→Finish
 ■内側：45grid
 ■外側：49grid



SLIPSTREAM

予 選

- カードを5枚ずつ配る。
- 最初にスタートするプレイヤーを決め、順番に時計回りでカードをだして行く。
- 内側のグリッドを使用する。
- Start位置から出したカードの数字だけマシンを進める。
- 2番目のプレイヤーからは、出したカードの数だけ前のマシンの先からマシンを進める。
- Finishラインをトップで通過したプレイヤーが1位となり、その時点の順位が予選順位となる。
- 予選順位に従ってスターティンググリッドとプレイヤーの席順を決める。

FinalLap からの SlipStream

- ファイナルラップ宣言から移行する場合、宣言したプレイヤーのマシンを3番グリッドに置き、2番手以降はカード枚数をグリッドの差としてマシンを並べる。
- 決勝のルールでスタートする。

決 勝

- 全員に5枚のカードを配る。予選1位は2枚、2位は1枚追加できる。
※ FinalLapからの場合は手札が5枚になるよう補充。5枚以上ある場合はそのまま。
- カードを場に出してカードの数字の範囲内でグリッドを進む。
- 1グリッドに1マシンしか入れない。
- マシンのいるグリッドは通過できない。
- コーナー接点(グリッドが角で接しているポイント)は通過できない。
※一定の条件下では通過できるようになる。
- バックしてはいけない。それ以上進めるグリッドがないときはステイする。
※バック方向は、現在のグリッドより後方または後方に下がって見えるグリッド。
- 1度通過したグリッドに進むことはできない。
- 到達したグリッドではグリッドルールが適用される。
- Unsafe Gridに止まるとコースオフとみなす。
※カードを1枚(任意のカード)失う。
※ Unsafe Gridにマシンがいるときはフルコースコーションとなり、マシンが出るまで場に出すカードの数字は4の上をカットされる。

■グリッドルール

-  = Tow Zone
前のマシンから3グリッド以内に入るとSSEが発生し、+2グリッドを得る。(※前方のみ)
-  = Unsafe Grid
通過することはできるが、止まってしまうとコースオフとみなされフルコースコーションとなる。カードの数字4の上がカットされる。
-  = 山からカードを1枚引くことができる。
-  = 任意のカードを1枚失う。
-  = Stall Grid
通過はできるが止まるストールしたとみなされ1回休みとなる。

● Blue Flagのカードを使用された場合、使用したプレイヤーのマシンの優先的に通すため。以下のようにグリッドを譲らなければならない。

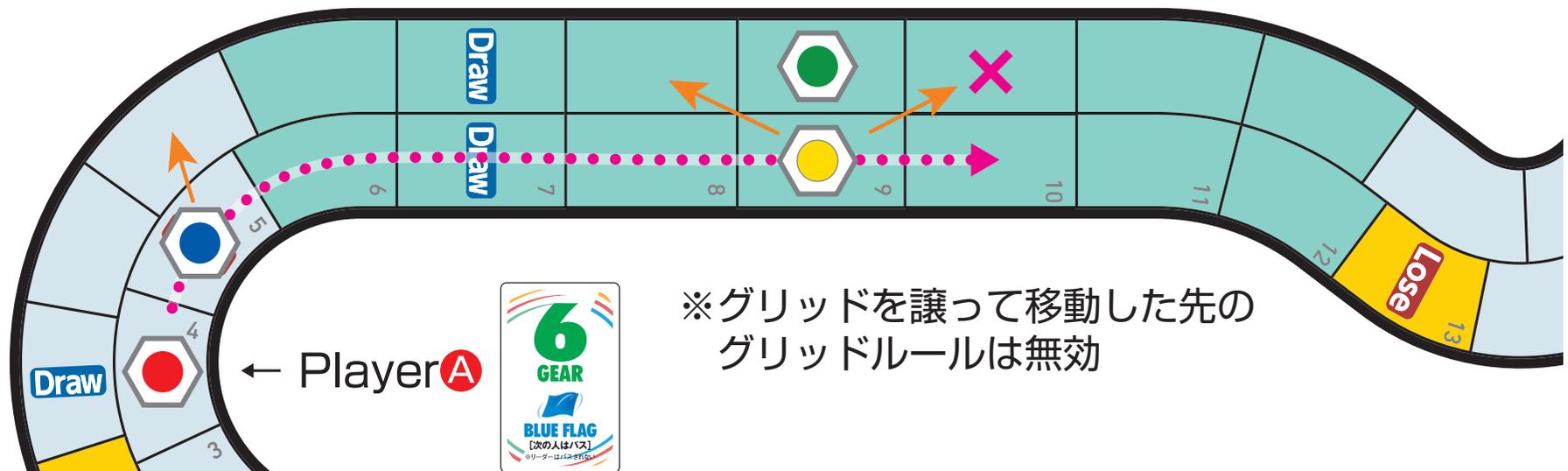
※グリッドを譲るマシンはラインを変え、現在のグリッドに隣接するグリッド(コーナー接点による隣接も含む)に移動する。完全に1グリッド前に出るグリッドは不可。

※複数のマシンが移動する場合、順位が変わらないようにする

※ラインを譲ったマシンの移動先のグリッドルールは無効とする。

■ Blue Flagのイメージ

Blue Flagのカードを出されたらライン上のマシンは
ラインを変えてグリッドを譲らなければならない
ただし完全に1グリッド前に出るグリッドは不可とする



● Tow Zone内では、同じライン上で前のマシンから3グリッド以内に入ったら、スリップストリーム効果 (SSE) により2グリッド多く進まなければならない。またコーナー接点を通過して進むことができる。

※到達したグリッドの前方3グリッド以内にマシンがいて、双方がTow Zone内の場合、さらにSSEが発生する。

※Blue Flagを使用した場合はグリッドを譲られるのでSSEは得られない。

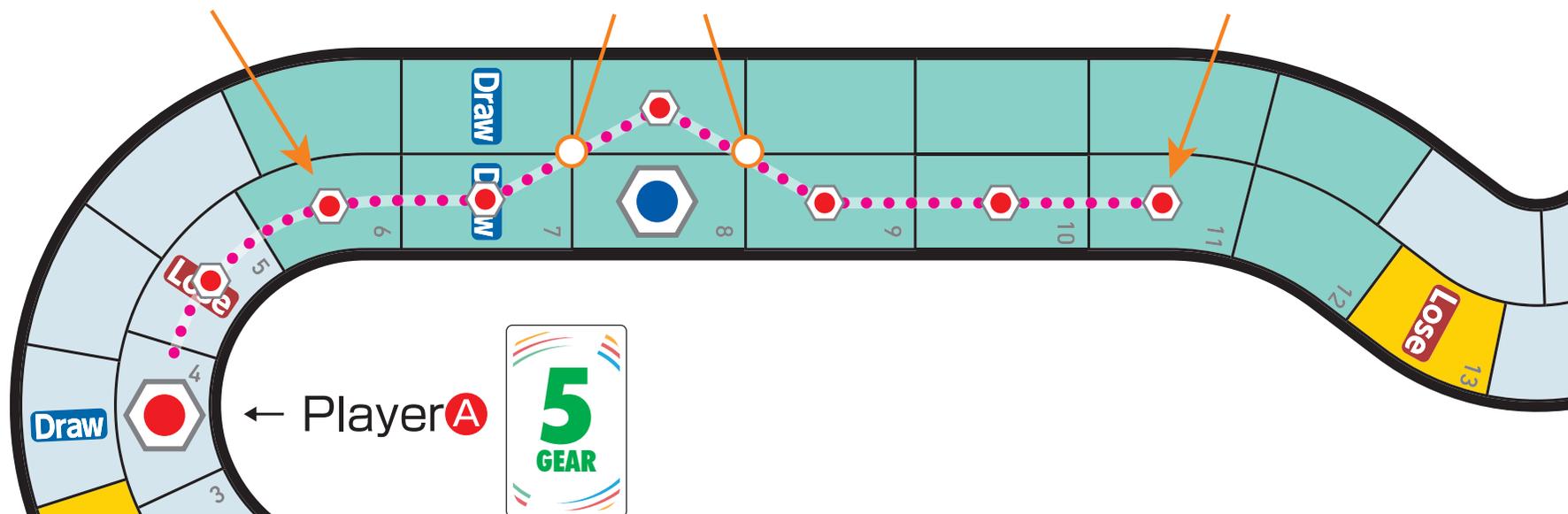
※手番の時の起点が前のマシンから3グリッド以内にあるとき、1グリッド以上近づくことができればSSEが得られる。

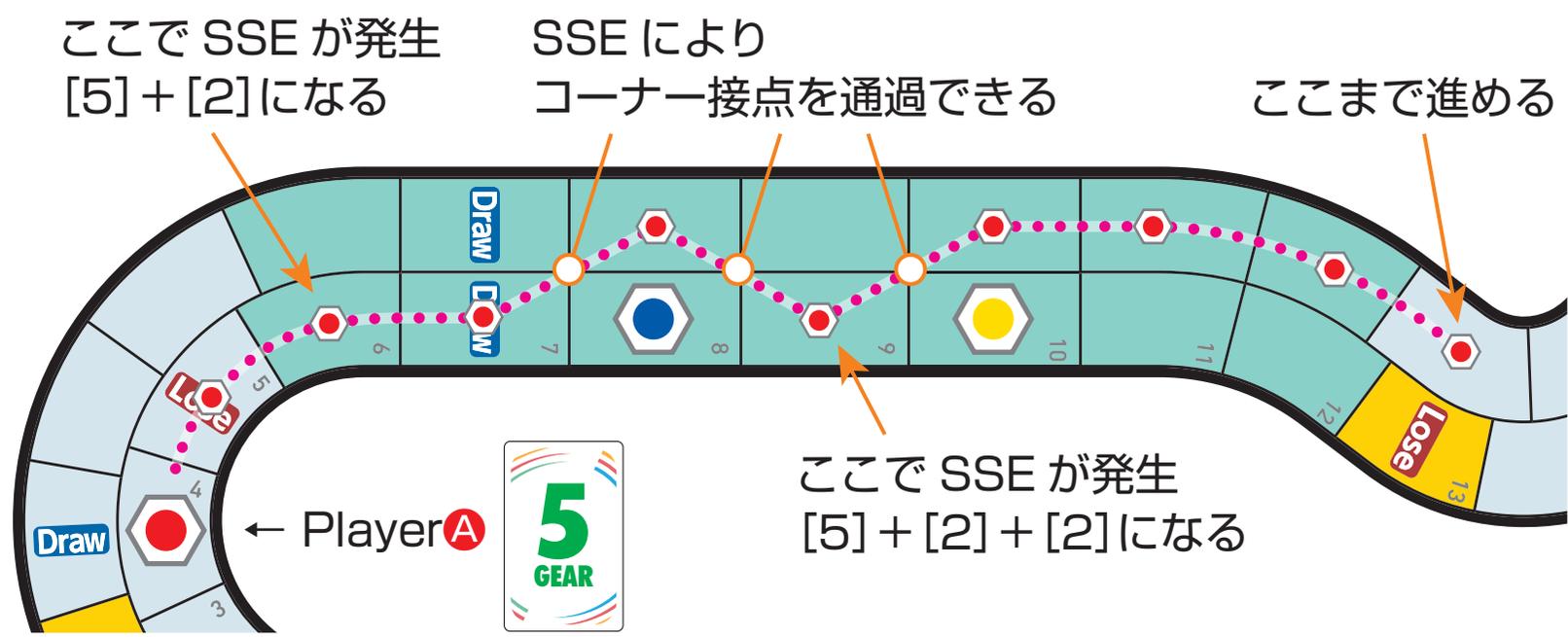
■ Tow Zoneのイメージ

ここで SSE が発生
[5] + [2] になる

SSE により
コーナー接点を通過できる

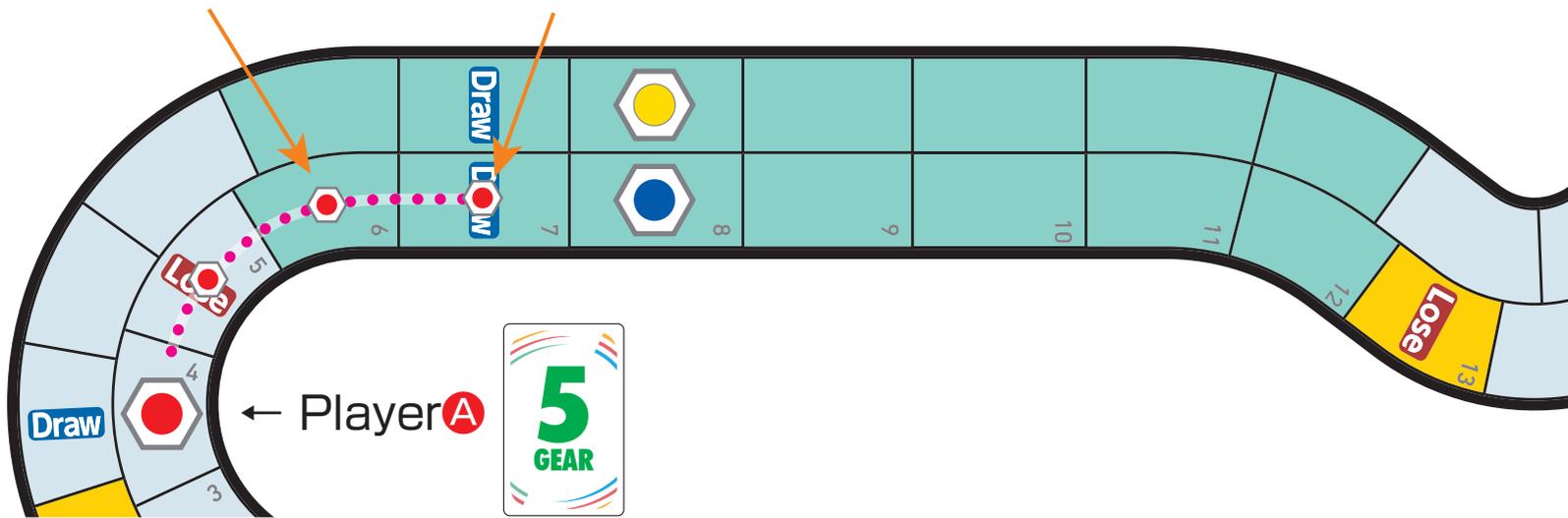
ここまで進める





ここで SSE が発生
[5] + [2] になる

進めるグリッドがなく
ここまでしか進めない



ここで SSE が発生
[5] + [2] になる

ここで SSE が発生
[5] + [2] + [2] になる

ここまで進める



SSE により
コーナー接点を通過できる

- WEATHER CHANGEカードで雨になったら1巡の間レインルール。
 - ※カードの数字は5の上をカット。
 - ※SSEは得られない。
 - ※Blue Flagは有効とする。
- P★UP!併用は+1GEARに加え、コーナー接点を通過することができるようになる。単独使用でもコーナー接点を通過できる。

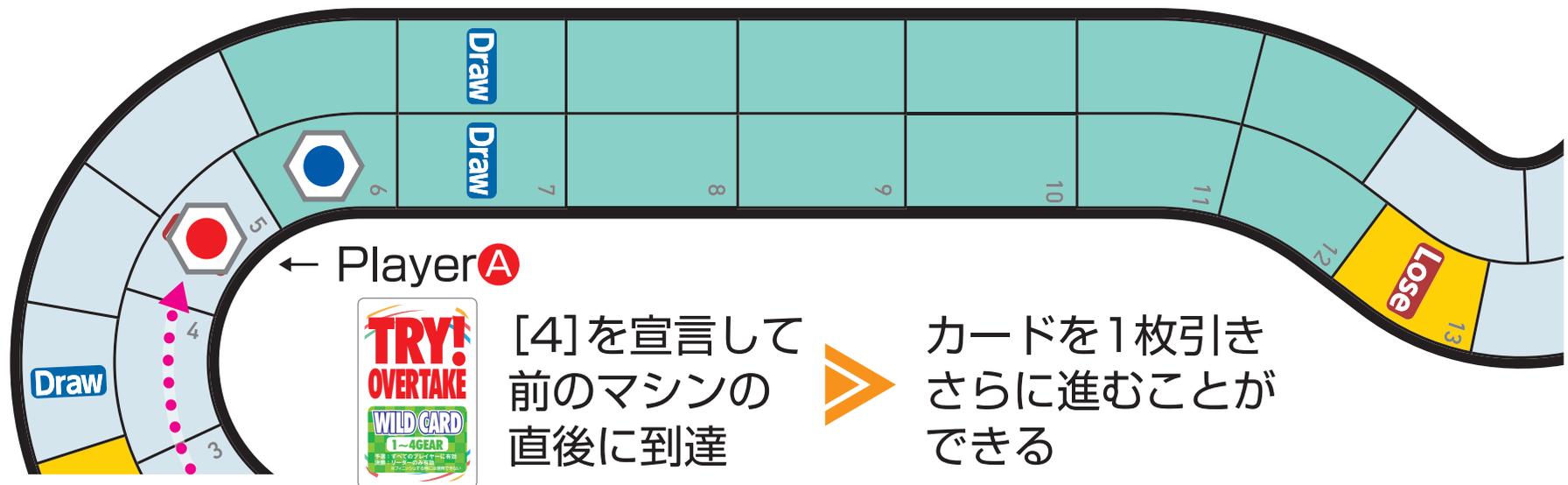
- TRY! OVERTAKEはワイルドカード(1~4)として使用する。
- Tow Zone外でTRY! OVERTAKEを使用して前のマシンの後ろにちょうど着くと、山からカードを引いてさらに進むことができる。

※引いたカードがP★UP!なら追いついたマシン(※複数台直列に並んでいれば全てのマシン)を飛び越えて前に進むことができる。

※引いたカードがTRY! OVERTAKEならそれ以上進むことはできない。

■ TRY! OVERTAKEのイメージ

Tow Zone外でTRY! OVERTAKEを使用して前のマシンの後ろにちょうど着くと、山からカードを引いてさらに進むことができる





カードの山から
[4]を引いた

ここまで進める



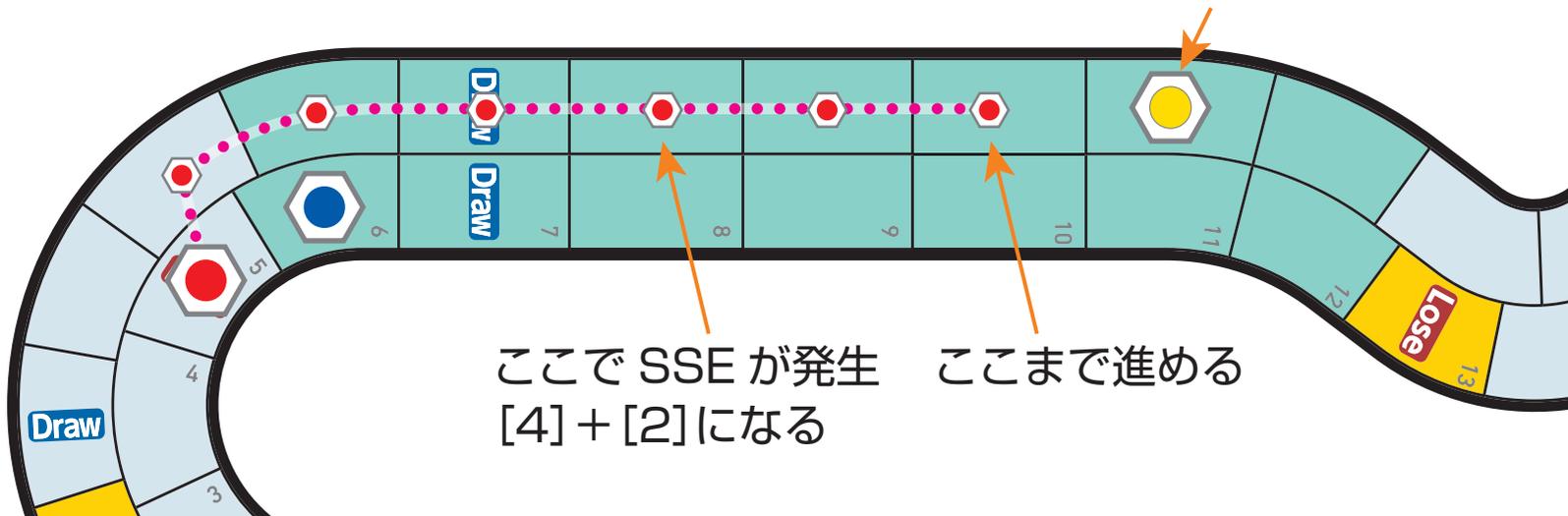
※引いたカードにWEATHER CHANGEや
Blue Flagマークがあればルールが適用される

※引いたカードにWEATHER CHANGEや
Blue Flagマークがあれば各ルールが適用される

※TRY! OVERTAKEカードならオーバーテイク失敗

進んだ先がTow Zone内で、前のマシンから3グリッド
以内に入れば、SSEでさらに+[2]進むことができる

このマシンから
3グリッド以内



ここで SSE が発生
[4] + [2] になる

ここまで進める

- 途中でカードがなくなったらピットインしてカードを補充する。
- 任意のタイミングでピットインの宣言ができる。ピットインしたらコマを横に倒しカードの山から5枚を引く。

※再度ピットインしたときも5枚のカードを引く。

※ピットイン中はマシンを倒し、そのグリッドにはいないものとする。



ピットインを宣言したら RACEカードを山から5枚引く。引いたカードは手元に伏せて横向きに置く。

ピットサインを1枚取り、「Pit IN」の面を上にして手元のカードの上に重ねる。

1巡後、ピットサインを場に見せるように置き、カードを手にとって1回休み。

さらに1巡後、ピットサインの「Pit OUT」の面を場に見せるように置きレースに復帰する。