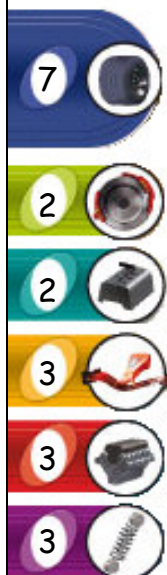


El Stuka Rakuda



Puede hacer su movimiento por encima de cualquier otro coche u obstáculo.

Tirada de problemas

Tira el dado de 20 caras

1: ¡El coche explota! Fin.

2-3: 1 punto de Neumáticos

4-6: 1 punto de Frenos

7-8: 1 punto de Caja de cambios

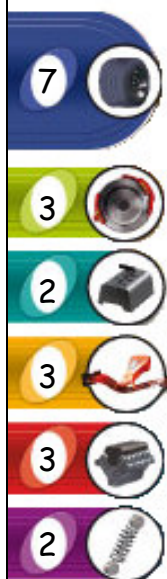
9-11: 1 punto de Carrocería

12-14: 1 punto de Motor

15-17: 1 punto de Suspensión

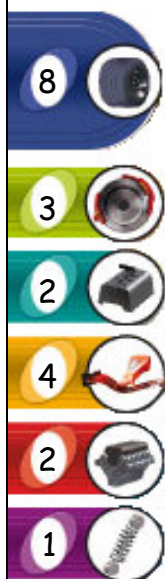
18-20: sin problemas

El Compact Pussycat

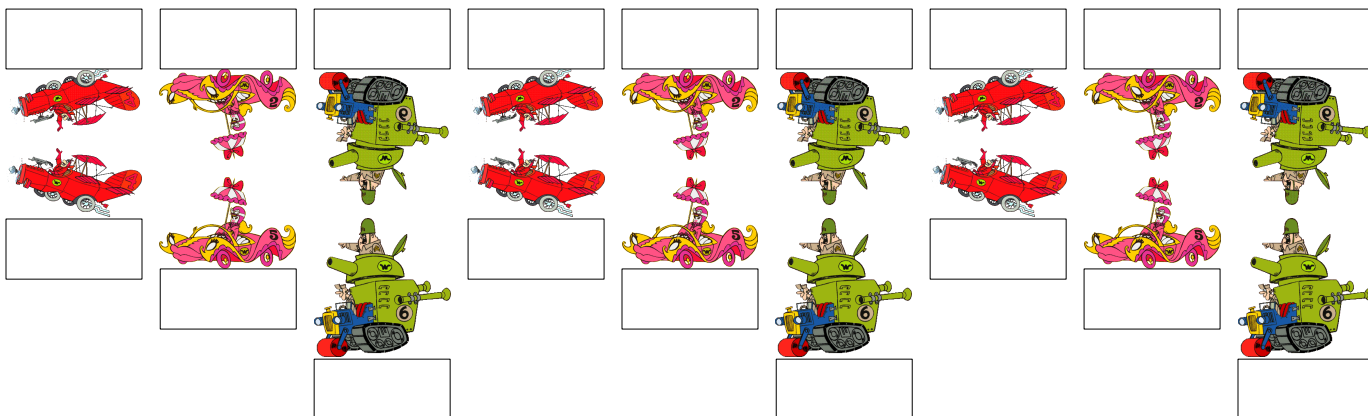


Si otro coche la rebasa, el jugador que pilota el Compact Pussycat podrá decidir el movimiento de dicho coche.

El Súper Chatarra



Puede disparar a otro coche más adelantado en la misma recta: hará una tirada de problemas.



El Súper Ferrari



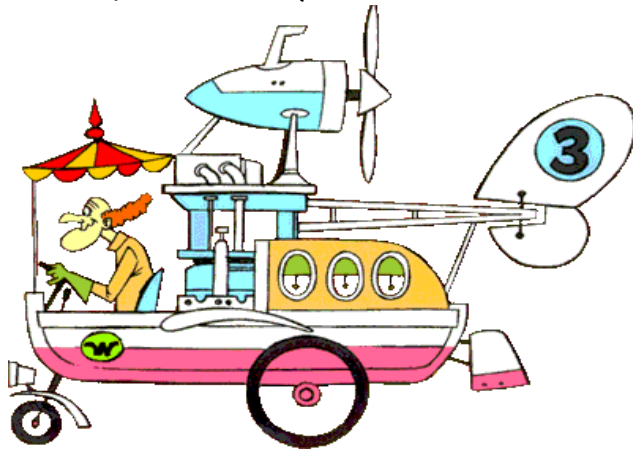
Antes de mover, puede colocar dos marcadores de clavos detrás suyo. Permanecerán el resto de la carrera. Cada vez que alguien pase por encima de alguno, incluido él, perderá un punto de neumáticos.

El Rocomóvil



En boxes recupera todos los puntos. Saldrá en primera.

El Auto Súper Convertible

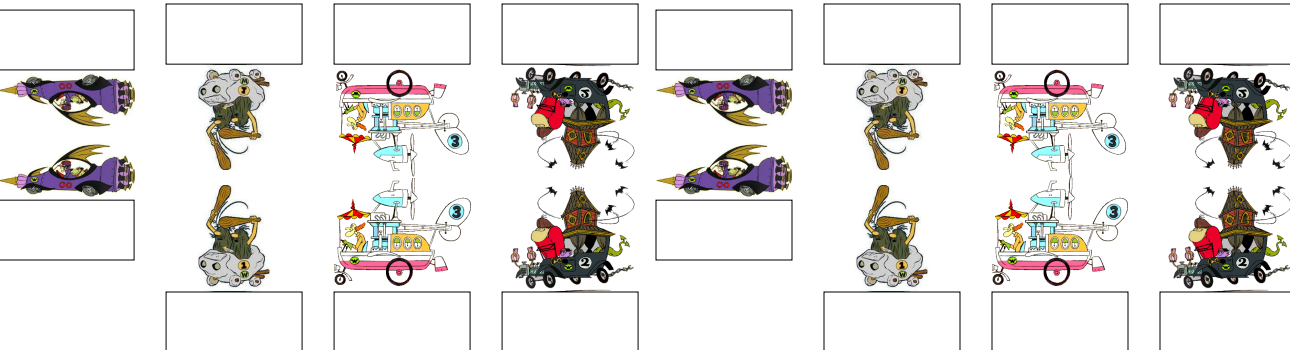


Puede decidir el resultado de una de sus tiradas, en lugar de tirar el dado.

El Espantomóvil



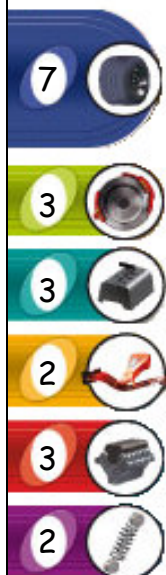
Puede asustar a un coche en contacto con él: no podrá cambiar de marcha.



Marcadores de clavos del Super Ferrari



La Antigualla



Puede subir dos marchas de golpe, es decir, de primera a tercera, de segunda a cuarta, de tercera a quinta o de cuarta a sexta.



El Alambrique Veloz



Después de mover puede sumar o restar 1-2 al movimiento, lanzando el dado ▲.

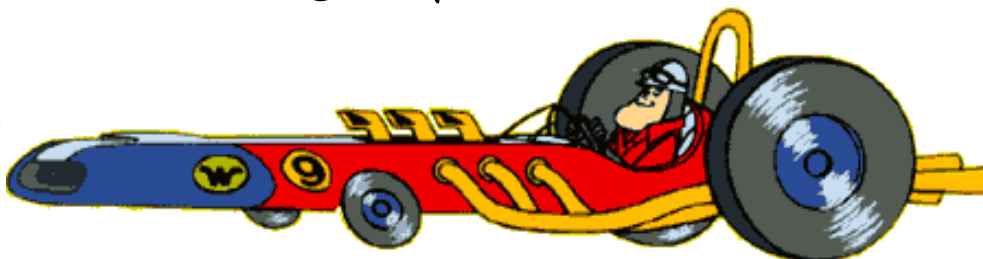


El Troncoswagen



Puede obligar a los coches en contacto con él a hacer una tirada de problemas, en lugar de la tirada de toque.

El Superheterodino



Después de mover puede hacer un movimiento extra, lanzando el dado que quiera, pero se arriesga a tener problemas: consulta la tabla adjunta.

- ▲ ■ Sin problemas
- ◆ 1 tirada de problemas
- 2 tiradas de problemas
- ◆ 3 tiradas de problemas
- ◆ 4 tiradas de problemas

