

# Crazy Rally - Renntableau

## Max. Geschwindigkeit



Nicht vorhandene Geschwindigkeitspunkte wegstreichen  
Pöpel auf Endwert stellen. Bei Geschwindigkeitsveränderung entsprechend versetzen

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

## Wendigkeit



Nicht vorhandene Wendigkeitspunkte wegstreichen  
Pöpel auf Endwert stellen und bei Wendigkeitsverlust entsprechend versetzen

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----

## Widerstand



Nicht vorhandene Widerstandspunkte wegstreichen  
Hier ist kein Pöpel nötig. Bei Widerstandsverlust einfach Kästchen streichen.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----