

Fehlschuss

Ein anonymer Biathlet schießt aus versehen auf Deiner Schießbahn eine Deiner Scheiben um. Glück gehabt.

⇒ Karte aufheben und am Schießstand zusätzlich zum eigenen Schießen ausspielen..

Zwischenspur

2 zusätzliche Spurtunkte – können jederzeit eingesetzt werden

⇒ Karte aufheben oder sofort ausspielen

Abfahrt-Training

Dein Abfahrttraining hat sich gelohnt – Du vermeidest einen Sturz bei der nächsten 6.

⇒ Karte aufheben und bei einer 6 auf der Abfahrstrecke ausspielen. Dann 8 Felder weiterrücken.

Zwischenspur

2 zusätzliche Spurtunkte – können jederzeit eingesetzt werden

⇒ Karte aufheben oder sofort ausspielen

Abfahrt-Training

Dein Abfahrttraining hat sich gelohnt – Du vermeidest einen Sturz bei der nächsten 6.

⇒ Karte aufheben und bei einer 6 auf der Abfahrstrecke ausspielen. Dann 8 Felder weiterrücken.

Windschatten

Wenn Du direkt hinter einer anderen Spielfigur landest, kannst Du beim nächsten Zug ohne zu würfeln ein Feld vor sie ziehen – nicht an Steigungen!

⇒ Karte aufheben oder sofort ausspielen

Abkürzung

Du findest unbemerkt eine Abkürzung, die Dich bis auf 2 Felder hinter den Führenden bringt!

⇒ Karte aufheben und anstatt zu würfeln ausspielen.

Gebüsch *

Du kommst von der Loipe ab und landest im Gebüsch – da kommst Du erst wieder raus, wenn der nächste Spieler an Dir vorbeizieht und Dir hilft!
(Falls Du Letzter bist → 1 x aussetzen)

⇒ Karte muss sofort ausgespielt werden!

Steigungs-Training

Dein Steigungstraining hat sich gelohnt – bei allen restlichen Würfeln an den Steigungen werden höchstens 2 Punkte abgezogen.

⇒ Karte offen vor sich ablegen!

Gemeinheit *

Ein anderer Biathlet stellt Dir einen Stock und Du stürzt. Das Aufstehen kostet Zeit → beim nächsten Wurf 3 Punkte abziehen

⇒ Karte muss sofort ausgespielt und bis zum nächsten Wurf offen vor sich hingelegt werden!

Rückenwind *

Der Wind schiebt Dich ein Feld weiter
- alle Anweisungen des neuen Feldes
gelten für Dich!

⇒ Karte muss sofort ausgespielt werden!

Stockbruch *

Zurück zum letzten Betreuer-Feld und von
dort beim nächsten mal weiter –
nicht direkt noch einmal würfeln !

⇒ Karte muss sofort ausgespielt werden!

Rückenwind *

Der Wind schiebt Dich ein Feld weiter
- alle Anweisungen des neuen Feldes
gelten für Dich!

⇒ Karte muss sofort ausgespielt werden!

Stockbruch *

Zurück zum letzten Betreuer-Feld und von
dort beim nächsten mal weiter –
nicht direkt noch einmal würfeln !

⇒ Karte muss sofort ausgespielt werden!

Rückenwind *

Der Wind schiebt Dich ein Feld weiter
- alle Anweisungen des neuen Feldes
gelten für Dich!

⇒ Karte muss sofort ausgespielt werden!

Gegenwind *

Beim nächsten Wurf werden 2 Punkte
abgezogen!

⇒ Karte muss sofort ausgespielt und bis zum
nächsten Wurf offen vor sich hingelegt werden!

Au Weia !! *

Lass Deinen rechten Nachbarn eine Deiner
verbliebenen Spurt- und Technik-Karten
ziehen.
Diese wird ohne Wirkung abgelegt.

⇒ Karte muss sofort ausgespielt werden!

Gegenwind *

Beim nächsten Wurf werden 2 Punkte
abgezogen!

⇒ Karte muss sofort ausgespielt und bis zum
nächsten Wurf offen vor sich hingelegt werden!

Rückenwind *

Der Wind schiebt Dich ein Feld weiter
- alle Anweisungen des neuen Feldes
gelten für Dich!

⇒ Karte muss sofort ausgespielt werden!

Gegenwind *

Beim nächsten Wurf werden 2 Punkte
abgezogen!

⇒ Karte muss sofort ausgespielt und bis zum
nächsten Wurf offen vor sich hingelegt werden!

Hurra !! *

Mische die abgelegten Spurt- und Technik-Karten und nimm die oberste Karte.
(Die gezogene Karte kann aufgehoben oder sofort eingesetzt werden – jedoch nicht als zweite Technikkarte für diese Runde)

⇒ Karte muss sofort ausgespielt werden!

Spurt

2 Spurt-Punkte

(beliebig einsetzbar)

Hurra !! *

Mische die abgelegten Spurt- und Technik-Karten und nimm die oberste Karte.
(Die gezogene Karte kann aufgehoben oder sofort eingesetzt werden – jedoch nicht als zweite Technikkarte für diese Runde)

⇒ Karte muss sofort ausgespielt werden!

Spurt

2 Spurt-Punkte

(beliebig einsetzbar)

Hurra !! *

Mische die abgelegten Spurt- und Technik-Karten und nimm die oberste Karte.
(Die gezogene Karte kann aufgehoben oder sofort eingesetzt werden – jedoch nicht als zweite Technikkarte für diese Runde)

⇒ Karte muss sofort ausgespielt werden!

Spurt

2 Spurt-Punkte

(beliebig einsetzbar)

Technik

neue Zieleinrichtung

bei jedem Schuss plus 1 Würfelpunkt

(gilt nur in dieser Runde)

Spurt

2 Spurt-Punkte

(beliebig einsetzbar)

Technik

neue Skier

bei jedem Wurf plus 1 Würfelpunkt

(gilt nur in dieser Runde)

Massensturz *

Du und alle nachfolgenden Läufer müssen hier warten, bis der letzte Läufer abgeschlossen hat.

(Die Figuren werden so lange neben die Strecke gestellt – siehe Regel „Sturz“.)

⇒ Karte muss sofort ausgespielt werden!

Technik

neue Zieleinrichtung

bei jedem Schuss plus 1 Würfelpunkt

(gilt nur in dieser Runde)

Spurt

2 Spurt-Punkte

(beliebig einsetzbar)

Technik

neue Skier

bei jedem Wurf plus 1 Würfelpunkt

(gilt nur in dieser Runde)

Spurt

2 Spurt-Punkte

(beliebig einsetzbar)

Spurt

2 Spurt-Punkte

(beliebig einsetzbar)

Spurt

2 Spurt-Punkte

(beliebig einsetzbar)

Technik

neue Zieleinrichtung

bei jedem Schuss plus 1 Würfelpunkt

(gilt nur in dieser Runde)

Spurt

2 Spurt-Punkte

(beliebig einsetzbar)

Technik

neue Skier

bei jedem Wurf plus 1 Würfelpunkt

(gilt nur in dieser Runde)

Spurt

2 Spurt-Punkte

(beliebig einsetzbar)

Technik

neue Zieleinrichtung

bei jedem Schuss plus 1 Würfelpunkt

(gilt nur in dieser Runde)

Spurt

2 Spurt-Punkte

(beliebig einsetzbar)

Technik

neue Skier

bei jedem Wurf plus 1 Würfelpunkt

(gilt nur in dieser Runde)

Spurt

2 Spurt-Punkte

(beliebig einsetzbar)

Spurt

2 Spurt-Punkte

(beliebig einsetzbar)

Spurt

2 Spurt-Punkte

(beliebig einsetzbar)

Technik

neue Zieleinrichtung

bei jedem Schuss plus 1 Würfelpunkt

(gilt nur in dieser Runde)

Spurt

2 Spurt-Punkte

(beliebig einsetzbar)

Technik

neue Skier

bei jedem Wurf plus 1 Würfelpunkt

(gilt nur in dieser Runde)

Spurt

2 Spurt-Punkte

(beliebig einsetzbar)