

BIATHLON

B L A S T

ReGLER



6

5

4

3

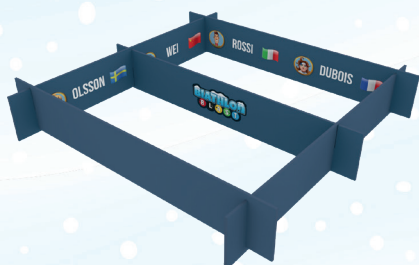
2

1

carlmax

carlmax

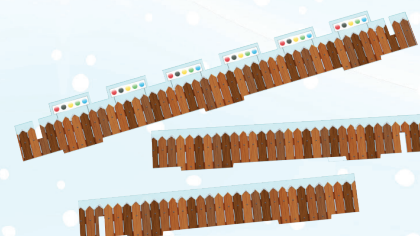
INDHOLD



1 RUM-INDELER



1 SPILLEBRÆT



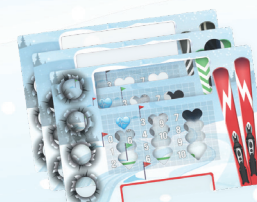
1 SKYDESTAKIT



1 SKY



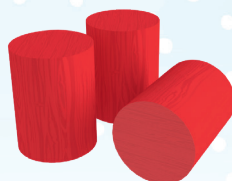
6 PAR SKI



6 SPILLERPLADER



6 PULSMARKØRER



19 PATRØNER



14 SKIVOKS



9 ÆSKER

(1 per Skiskytte + 1 til Motivationskort)



8 SKISKYTTEFIGURER



8 TRÆFSIKKERHEDSBRIKKER



100 SKIKORT

(9 per Skiskytte + 28 Motivationskort)



1 PROFIL-OVERSIGT



5 SKYDETERNINGER

INTRODUKTION

Skiskydning er en nervepirrende olympisk vintersport hvor to vidt forskellige færdigheder kombineres: langrendssportens udholdenhed og skydningens præcision. Skiskytterne gennemløber en løjpe og stopper ved skydebanen for at afgive 5 skud mod skiskydningens faldmål. Hver misser straffes, så træfsikkerhed under pres er lige så vigtigt som fart.

Det er en prøvelse på udholdenhed, fokus og timing. En fejl eller en nøje planlagt spurt kan afgøre løbet.

KORT OM SPILLET

I *Biathlon Blast* påtager du dig rollen som skiskytte og anvender dine personlige Skikort til at gennemløbe snedækket terræn for at standse og gennemføre to kritiske skydninger. Det er din opgave at holde styr på pulsen, mens du med omhu vælger dine forceringer i løjpen og anvendelsen af dine begrænsede ressourcer af Patroner og Skivoks.

Løbet udspiller sig på én af fire løjper, hver med deres sæt af udfordringer. Hver skiskytte har unikke styrker, som påvirker, hvordan du løber på ski og skyder. For at vinde må du tilpasse din strategi efter terræn, vind og dine modstandere. Det kan indebære, at du tager føringer på bakkerne, sparer kræfter til en sidste spurt eller sætter dine skud under pres.

Løjpen venter. Er du klar til udfordringen?

INDEN FØRSTE SPIL

Tag de 4 barrierer med skiskytter og byg en ramme inden i boksen. Byg rammen så skiskytterne matcher billederne på boksens ydersider. Placer den femte barriere med *Biathlon Blast*-logoet i midten for at dele boksen i to rum.

Tryk de øvrige brikker ud og sorter kortene:

- 9 Skikort hørende til hver skiskytte
- 28 Motivationskort (uden portræt)

Læg hver Skiskyttefigur, Træfsikkerhedsbrik og Skikort i sin tilhørende Æske, og læg herefter æsken på siden mellem rum-inddeleren og boksens ydersider.



FORBEREDELSE

1. Vælg løjpe

- 1 Vælg en af siderne på **Spillebrættet** og vælg enten den *Korte* eller *Lange* løjpe.
Er det dit første spil anbefaler vi Bad Wolfsheim – Kurz (kort løjpe).
- 2 Fastgør **Skydestakittet** ved Skydebanen.
- 3 Læg **Skyen** på vindstille-ikonet  ved Skydebanen.

2. Klargør dit udstyr

Hver spiller tildeles tilfældigt et **Par Ski** (2 ski i samme farve). Tag **Spillerplade** og **Pulsmarkør** i tilhørende farve sammen med 3 **Patroner** .

Tag korrekt antal **Skivoks** for din farve:

 : 2,  : 3,  : 4,  : 3,  : 2

Den **Røde** spiller får ingen Skivoks, men starter i stedet med 4 Patroner.

Placer din Pulsmarkør ved 0  på din Spillerplade. Placer dine Patroner  og din Skivoks  i de matchende huller.

3. Vælg skiskytte

Herefter skiftes spillerne til at vælge skiskytte i rækkefølge efter deres skifarve:



Så den **Røde** spiller vælger først, derefter den **Sorte** og så videre. Dette kaldes *skifarve-rækkefølge* og anvendes undervejs til at afgøre ligheder i spillet.

Tag **Æsken for din Skiskytte**. Den indeholder:

- 1 Skiskyttefigur
- 1 Træfsikkerhedsbrik
- 9 Skikort

Placer Træfsikkerhedsbrikken i din Spillerplade  og fastgør Skiskyttefiguren til skiene.

Tag Skikortene på hånden.





De seks farver i spillet repræsenterer forskellige færdigheder, som vist nedenfor. Du kan let se og jævnføre hvordan hver skiskytte præsterer i hver færdighed ved at anvende Profil-oversigten når du træffer dit valg af atlet.

-  **TRÆFSIKKERHED & INITIATIV**
-  **SKILØB OPAD**
-  **SKILØB FLADT TERRÆN**
-  **SKILØB NEDAD**
-  **PULSKONTROL**
-  **VINDKONTROL**

4. Saml publikum

Åbn Æsken til Motivationskort, og tag de 28 Motivationskort. Bland bunken, og læg de øverste 2 kort med forsiden opad på Spillebrættet **8**, **9**. Lad resten af bunken ligge med bagsiden op i den tredje rude **10**.

5. Forbered skydebanen

Slå alle 5 Skydetermininger ved Skydebanen **11**. Dette afgør deres startværdi, som visse Skikort refererer til. Terningerne rulles ikke igen, før nogen skyder på ny.

6. Indtag position

Hver spiller tager tilfældigt 1 af sine 9 Skikort og lægger det med forsiden op til venstre for sin Spillerplade **12**. Dette bliver det første kort i din Henlagte Bunke, hvor det ligger indtil du tager alle dine kort op igen (forklares senere).

Placer skiskytterne på de markerede startpladser **13** bag Startstregen , baseret på initiativet (det **røde** tal i det øverste venstre hjørne på det henlagte kort). Spilleren med højeste initiativ placerer sin skiskytte først, efterfulgt af næsthøjeste og så videre. Ved lighed i initiativ gælder skifarve-rækkefølgen.

OBS!

Visse kort anvender ikoner i stedet for cifre:

-  : antallet som vises på terningen i den farve (uden at slå)
-  : det dobbelte af det viste antal

Klar ved startstregen? Sæt i gang!

SPILLETS GANG

Dit mål er at kombinere høj fart med træfsikker skydning over 3 omgange på løjpen.

På de første to omgange løber du til Skydebanen, skyder og fuldfører omgangen med en kort strækning efterfølgende. På tredje og sidste omgang løber du direkte til Målstregen.

Start med at løbe i den retning som  viser. Når du når , følger du enten den Korte eller den Lange løjpe, som valgt under forberedelserne. Efter anden skydning følger du , som viser vejen mod Målstregen.

Den første spiller, som passerer Målstregen, vinder, og løbet afsluttes direkte herefter.

Rundens gang

Spillet er inddelt i runder. I hver runde vælger alle spillere et Skikort samtidigt og tager herefter deres tur én ad gangen:

1. ALLE SPILLERE:

- Vælg kort
- Bestem rækkefølge

2. EN SPILLER AD GANGEN:

- Vælg Handling
- Udfør Handling:

FLYT

JUSTER PULS

ÆNDRE VIND

- Henlæg eller fjern kortet

Anvend Patroner  og Skivoks      for at forbedre din præstation:

- Patroner hjælper dig med at tage din Henlagte Bunke af kort eller øge antallet af træffere når du skyder.
- Skivoks styrker din Handling ved at lade dig flytte længere, sænke din puls eller ændre vinden, afhængigt af voksens farve.

Du kan anvende flere ad gangen, men de er efterfølgende ude af spillet så anvend dem med omtanke.

Skikortets opbygning

INITIATIV

Afgør din plads i rækkefølgen for runden.

TOP-HANDLING

En af de to Handlinger du kan vælge.

Den viser:

- hvor langt du kan flytte **A**
- hvordan den påvirker din puls **B**
- om du kan ændre vinden **C**
- hvad der sker med kortet (baggrund) **D**

BUND-HANDLING

Den anden Handling du kan vælge.

Opbygget på samme vis som Top.

VIRTUOSO

CIRKELIKON

Sort cirkel: 4 kort - samme for alle spillere
Guld cirkel: 5 kort - unik for din skiskytte
Ingen cirkel: Motivationskort - fås under løbet

1. ALLE SPILLERE

1a. Vælg kort

I starten af hver runde **vælger du et kort fra din hånd** og lægger det med bagsiden op umiddelbart under din Spillerplade, ved udskæringen hertil.

Alle vælger samtidigt. Skulle der opstå uenighed om rækkefølgen, anvendes skifarve-rækkefølgen for at afgøre, hvem som vælger først.

Når alle er klar **vendes kortene samtidigt**.

Hvis din hånd er tom i starten af en runde, tager du din Henlagte Bunke med kort op og vælger at spille et kort herfra. Er din Henlagte Bunke også tom, er du ude af løbet.

Rød Patron:



Anvend 1 Patron, hvis din hånd ikke er tom i starten af en runde, for at tage din Henlagte Bunke af kort op, inden du vælger kort.

1b. Bestem rækkefølge

Spilleren med **højeste initiativ** (rødt tal i øverste venstre hjørne) gennemfører hele sin Handling. Herefter er det spilleren med næsthøjeste initiativ og så videre, indtil alle har haft tur. Ved lighed i initiativ anvendes skifarve-rækkefølgen for at afgøre, hvem som starter.



Eksempel: I et to-mands spil vælger den **Gule** spiller kortet Virtuoso med initiativ 9, mens den **Blå** spiller vælger kortet Offset, som har initiativ 3. Eftersom den **røde** terning viser 3, bliver den **Blå** spillers initiativ $2 \times 3 = 6$. Den **Gule** spiller har derfor sin tur først.

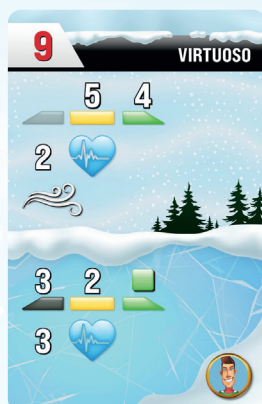
OBS!

Terningerne rulles kun under forberedelserne og ved skydning. Hvis en spiller skyder, kan det være nødvendigt at kontrollere rækkefølgen igen, da antallet på og kan ændres.

2. EN SPILLER AD GANGEN

2a. Vælg Handling

Vælg enten **Top-** eller **Bund-Handling** på dit kort. Handlingerne beskrives i detaljer på side 8-10.



2b. Udfør Handling

Når du har valgt din Handling, er det tid til at gennemføre den. Hver Handling består af 3 dele, som udføres i rækkefølge:

FLYT



JUSTER PULS



ÆNDRE VIND



FLYT

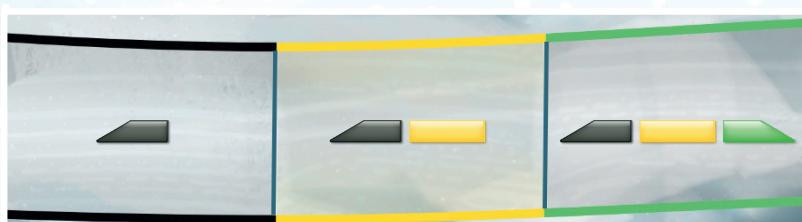


Den første del af hver Handling viser, **hvor mange ryk du kan udføre**, og hvilket terræn de gælder for. Ryk kan altid anvendes i lettere terræn.

Sort ryk: Ryk til stigning. Kan også anvendes på fladt **gult** og **grøn** nedfart.

Gult ryk: Ryk til fladt terræn. Kan også anvendes til **grøn** nedfart.

Grønt ryk: Ryk til nedfart alene.



Anvend dine ryk i **vilkaflig rækkefølge**, og kombiner frit mellem stigning, fladt og nedfart, når du flytter. Du kan **standse når som helst**, selv om du ikke har anvendt alle ryk.

Sort Skivoks:



Gult Skivoks:



Grøn Skivoks:



Anvend Skivoks til at **forøge antallet af ryk i din Handling**. Ryk kan som sædvanlig anvendes i lettere terræn.

Udover terræn kommer felterne på banen i to former:

- Enkeltsporet felter til 1 skiskytte.
- Dobbeltsporet felter til 1 skiskytte i hvert spor, adskilt af en stiplel linje.

(Skydebanen er en undtagelse som kan holde alle 6 skiskytter.)

Du kan bevæge dig igennem et felt, hvor der allerede findes en skiskytte, men du skal **stoppe på et ledigt felt**. Vend skiskytten med front mod næste felt, når du stopper. Hvis du krydser Målstregen, vend da i retning fremad.



Eksempel: Wei tænker over hvordan hun skal anvende sine ryk:



- **1** er en stigning, så hun må bruge 1 **sort** ryk til stigning for at flytte hertil.
- **2**, **3**, og **4** er nedfart, så hun kan bruge 3 af sine 5 ryk til nedfart på disse.
- **5** er fladt. Hendes 2 resterende ryk til nedfart kan ikke anvendes her, men hun har 1 **sort** ryk til stigning tilbage, som fungerer i alt terræn, så hun kan bruge det til at flytte hertil.
- **6** er stigning igen. Da hun ingen **sorte** ryk har tilbage, kan hun ikke flytte hertil.

Hun kan til enhver tid vælge at stoppe og afslutte sit flyt på felterne **1** til **5**, eller blive stående på sit startfelt.

OBS!



Du skal stoppe ved Skydebanen. Placer din skiskytte på den ledige måtte med laveste nummer, og vend den, så den har front mod skydeskiverne.

Krydse Startstregen

Når du krydser Startstregen , tager du enten 1 af de 2 Motivationskort med forsiden opad, eller trækker det øverste kort fra bunken. Hvis du tager et kort med forsiden opad, fyldes det tomme felt direkte med et nyt.

Du får kun 3 Motivationskort i løbet, så det gælder om at vælge smart. Det første får du ofte allerede i 1. runde, så **glem ikke at få lidt ekstra motivation** fra det jublende publikum.

JUSTER PULS



Når du har flyttet, justerer du din puls ved at flytte Pulsmarkøren på din Spillerplade.
Din totale pulsændring er summen af:

- Pris for Handling:** vises på den Handling, du valgte
- Slipstrøm:** ± 1 , hvis du står direkte bag en anden spiller
- Vind:** Modvind: ± 1 | Medvind: ± 1

Din puls kan ikke gå under 0. Hvis din puls overstiger 10, tages du ud af løbet.

Pris for Handling

Hvis den valgte Handling har en pulspris, vises den ved siden af .

- En positiv pris forhøjer din puls
- En negativ pris sænker din puls

Blå Skivoks:



Anvend blå Skivoks for at sænke Pris for Handling.

Slipstrøm

Er du i slipstrøm sænkes din puls med ± 1 . Du er i slipstrøm hvis du afslutter dit flyt 1 felt direkte bag en anden spiller. Du er ikke direkte bag, hvis du står diagonalt bag i dobbeltsporet felt.

OBS!

Du er ikke i slipstrøm, hvis I begge er på Skydebanen, da det er samme felt.

Vind

Modvind forhøjer din puls med ± 1 , mens medvind sænker den med ± 1 .

MODVIND:

Du har front mod vinden og er ikke i slipstrøm bag en anden spiller.

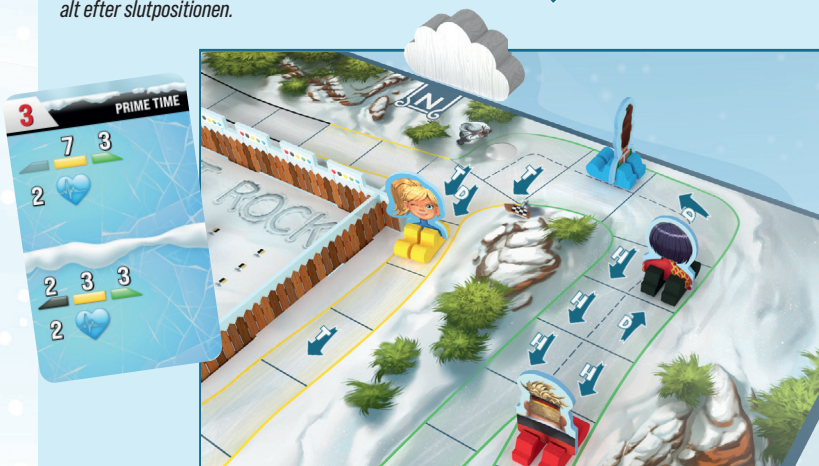
MEDVIND:

Du har vinden i ryggen, og ingen står i slipstrøm bag dig (og blokerer medvinden).

SPILLETS
GANG

Eksempel: Fischer (Rød) er 3 felter bag Wei (Sort) og har front mod vinden fra Nord. Han vælger **Top-Handlingen** på kortet **Prime Time**, som giver mulighed for at flytte op til 10 felter til en Pris for Handling på 2 . Den totale pulsændring afhænger af, hvor han stopper, da slipstrøm og vind varierer alt efter slutpositionen.

- SLIPSTRØM** ± 1
- MODVIND** ± 1
- MEDVIND** ± 1



Hvis Fischer stopper i højre spor direkte bag Wei får han en justering på ± 1 (slipstrøm, ingen vind). I venstre spor bliver det ± 1 (ingen slipstrøm, modvind). På samme vis giver det ± 2 (slipstrøm, medvind), hvis han stopper bag Olsson (Gul), mens han ikke får nogen justering, hvis han stopper umiddelbart efter hende (ingen slipstrøm, ingen medvind).

Afhængigt af slutpositionen varierer justeringen mellem ± 2 og ± 1 . Det indebærer at den totale pulsændring, inklusive Pris for Handling, ligger mellem 0 og 3 .

ÆNDRE VIND



Efter at have justeret pulsen kan du, hvis din Handling viser vindsymbolet , ændre vindretning.

Hvid Skivoks:



Anvend 1 hvid Skivoks for at din Handling kan ændre vinden.

For at ændre vindretning, placeres Skyen ved Spillebrættet ved én af de fire verdenshjørner (Nord, Øst, Syd eller Vest) for at vise, hvorfra vinden blæser. For at gøre det vindstille lægges Skyen på vindstille-ikonet ved Skydebanen.

2c. Henlæg eller fjern kortet

Når du har udført din Handling, skal kortet enten henlægges eller fjernes fra spillet.

Hvis kortet har en **lys baggrund med sne**, lægger du det i din **Henlagte Bunke** til venstre for din Spillerplade. Du kan få disse kort tilbage, når din hånd er tom, eller ved at anvende 1 Patron.

Hvis kortet har en **mørkere, iset baggrund**, fjernes kortet fra spillet. Læg det til siden, du kommer ikke til at anvende det igen.

PÅ SKYDEBANEN

Når du starter din tur på en måtte på Skydebanen, forløber turen lidt anderledes end normalt. **Du spiller stadig et Skikort, men kun for dets initiativ.** Kortets Handling anvendes altså ikke.

Når det bliver din tur, **vælger du i stedet en af de to Skydebanehandlinger**, som vises på **Spillebrættet**:

- **Vent**, og *forbliv* på måtten (normal blå baggrund)
- **Skyd**, og *forlad* måtten (rød baggrund)

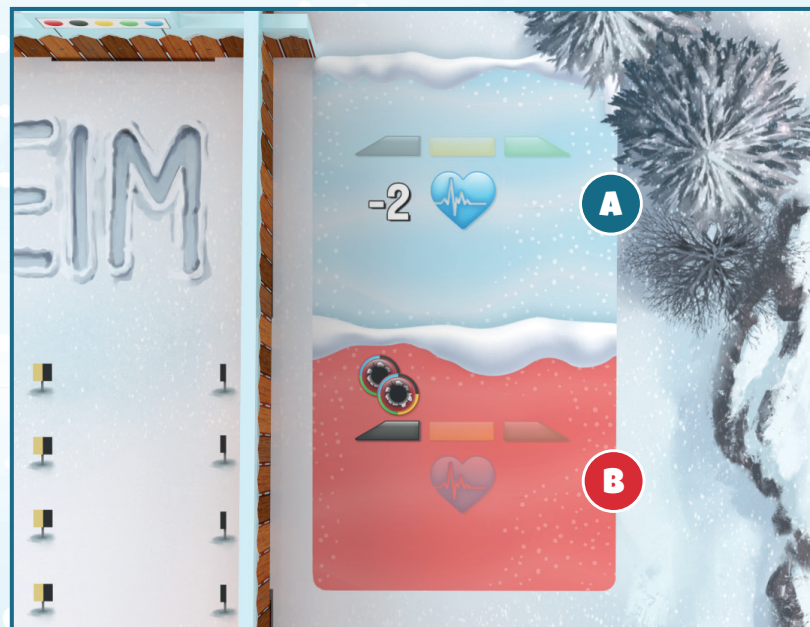
Udfør herefter den valgte Skydebanehandling, og henlæg eller fjern dit kort, som Handlingen angiver. Det betyder for eksempel, at du kan anvende Skivoks for at forstærke din Handling, og at du må justere for slipstrøm og vind.

Vent **A**

Når du vælger Vent-Handlingen, forbliver du på måtten uden at skyde. Du kan anvende **blå** og **hvid** Skivoks, men anden Skivoks går til spilde, eftersom du forbliver på samme felt.

Skyd **B**

Når du vælger Skyd-Handlingen, forsøger du at **træffe 5 mål ved at slå 5 terninger**. I modsætning til virkeligheden, hvor missere giver en straf, bliver du i *Biathlon Blast* belønnet for hver træffer. **Jo flere træffere, desto stærkere bliver din Handling**, præcision forvandles til en kraftfuld tur.



Begynd med en kort skydesekvens for at afgøre hvor stærk din Handling bliver:

- Slå terningerne
- Tæl antal træffere 
 1. Hver terning som opfylder din Træfsikkerhed giver  
 2. Sidevind:   | Vindstille:  
 3. Anvend Patroner for ekstra træffere
- Anvend træfferne til Skyd-Handlingen

SLÅ TERNINGERNE

Slå alle 5 Skydeterninger inden for Skydestakittet. Dette er den eneste gang, terningerne rulles under spillet, bortset fra under forberedelserne.

TÆL ANTAL TRÆFFERE

Din Træfsikkerhed vises på din Spillerplade ovenfor Pulsmarkøren. Den forværrer, jo højere puls du har. Der findes tre niveauer af træfsikkerhed, afhængigt af om din puls er lav (0-2), mellem (3-6) eller høj (7-10).

Hver Skydeterning (0 til 5) giver  , hvis den opfylder din træfsikkerhed.

Som eksempel betyder en træfsikkerhed på  at du træffer på 1-5 og misser kun på 0. En træfsikkerhed på  betyder at du træffer på 2-5 og misser på 0 og 1.

Når du har talt dine træffere, justeres totalen for vinden. Sidevind giver   (mindst 0), mens vindstille giver   (højest 5).

SIDEVIND: Vinden kommer fra din venstre eller højre side.

VINDSTILLE: Skyen ligger på vindstille-ikonet .

Rød Patron:



Anvend Patroner efter at vinden er medregnet, op til 5 træffere totalt.

ANVEND TRÆFFERNE

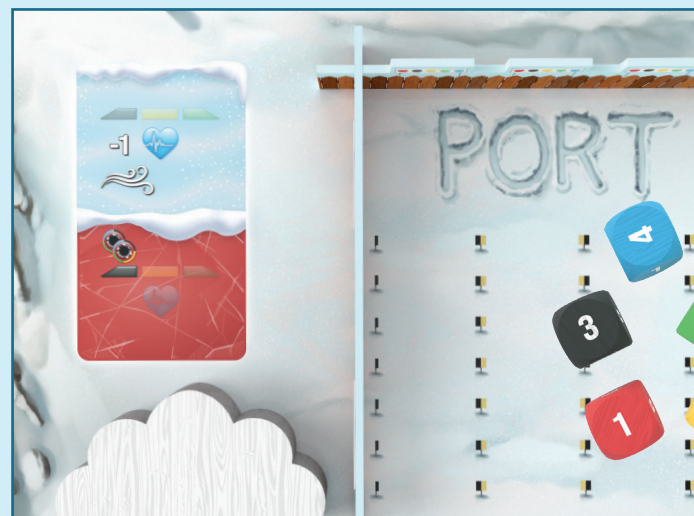
Når antallet af træffere er afgjort, anvender du det til at bestemme din Skyd-Handling.

Symbolet  på Skyd-Handlingen betyder det dobbelte antal af træffere, så  giver dig 2 ryk til stigning per træffer. For 0-5 træffere giver det 0, 2, 4, 6, 8 eller 10 ryk til stigning.

Udfør herefter Handlingen præcis som ved en normal tur. Selv hvis du rykker 0 felter, skal du forlade måtten og vende dig mod næste felt i løbsretningen i stedet for mod skydeskiverne.



Eksempel: Pinto er på Skydebanen på Port Rock og spiller kortet Carnival. Hun vælger den røde Skyd-Handling på Spillebrættet og slår terningerne. Med en puls på 5 er hendes Træfsikkerhed , så hun træffer på alle terninger, der viser 3 eller højere.



Pinto får 2 træffere (sort & blå), og da det er vindstille, får hun yderligere   i alt 3 træffere. Hun kan anvende Patroner for flere træffere, men gør det ikke. Antallet af ryk til stigning er det dobbelte af antal træffere, så hendes Handling ser således ud:

3 TRÆFFERE



Pinto har altså 6 ryk til stigning til en Pris for Handling på 0. Men eftersom Skyd-Handlingen på Port Rock har mørk, iset baggrund, fjernes Carnival-kortet fra spillet.

TRÆNERZONER

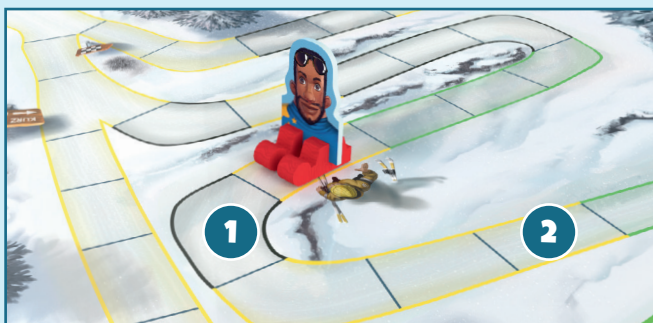
Langs løjpen findes markerede Trænerzoner, hvor trænerne hepper og giver et boost til de skiskytter, som ender der.

Du får ingen fysiske komponenter, men du får den effekt, som vises (Patroner eller Skivoks), som om du havde dem.

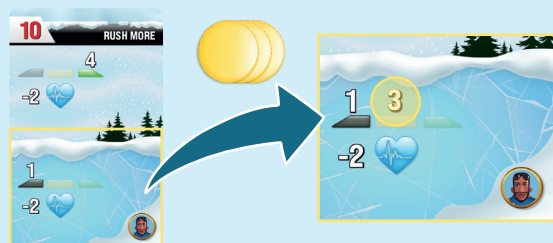
Du skal bruge dit boost i førstkommande tur, hvilket indebærer:

-   anvendes direkte **samme** tur, inden du afslutter din Handling
-     anvendes på din **næste** tur

Alle spillere kan anvende alle Trænerzoner, uanset skifarve. Antallet af ikoner i en Trænerzone viser, hvor mange Patroner eller Skivoks dit boost svarer til.

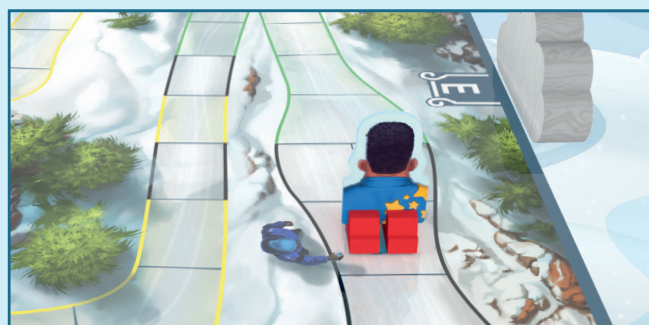


Eksempel: På sin forrige tur afsluttede Owens sit flyt i **gul** Trænerzone med . Det gør, at han nu får effekten af 3 **gule** Skivoks, som giver ekstra ryk, der kan anvendes i fladt eller nedfart terræn. Hvis han vælger Bund-Handlingen på kortet Rush More, kan han derfor i stedet for at nå 1 fortsætte hele vejen til 2.

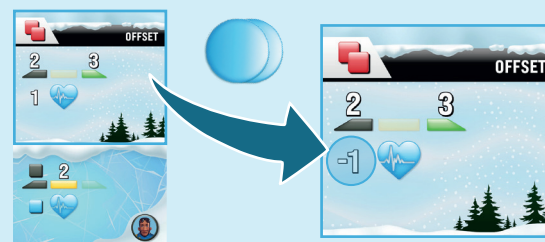


OBS!

Hvis du i forrige tur endte i en **rød** Trænerzone, kan du vælge at anvende Patronen  til at tage din Henlagte Bunke eller få  efter skydningen.



Eksempel: I denne tur afslutter Owens sit flyt i en **blå** Trænerzone med . Top-Handlingen på Offset har en Pris for Handling på 1 , men takket være effekten af **blå** Skivoks reduceres prisen med -2 . Den totale pulsændring bliver altså .



OBS!

Hvis du ender dit flyt i en **hvid** Trænerzone, udfør din Handling, som om den havde vindsymbolet .



VINDER

Den som først krydser Målstregen  vinder, forudsat at pulsen er 10 eller lavere. Hvis pulsen overstiger 10 på grund af Handlingen, er spilleren ude af løbet, og løbet fortsætter.

Når en vinder er fundet, afsluttes spillet omgående, også selv om ikke alle spillere i runden har haft sin tur. De øvrige spillere rangeres efter, hvor tæt de er på Målstregen. Hvis 2 spillere er lige tæt, afgøres placeringen ved skifarve-rækkefølge.

WORLD CUP

I World Cup dystur I i en serie af 4 spændende løb for at afgøre den endelige vinder af *Biathlon Blast*. Hvert løb spilles efter samme regler som i et normalt løb, men med en ekstra bonus for en god præstation.

I det første løb vælges skifarverne tilfældigt, præcis som normalt. Fra og med andet løb vælger spillerne i stedet skifarve i den rækkefølge, de kom i mål i forrige løb: vinderen vælger først, herefter toeren og så videre. Eftersom skifarve afgør rækkefølgen, der vælges skiskytte, indebærer det for eksempel, at du med Røde ski sikrer, at du vælger skiskytte først.

	PETER	MARY	KIM	CARL
BAD WOLFSHEIM				
LANG	1	3	2	4
KURZ	2	1	3	4
PORT ROCK				
SHORT	4	3	2	1
LONG	4	1	3	2
	8/10			

Point: 1 point for 1. plads, 2 point for 2. plads og så videre, op til 6 point. Spillere, som udgår inden vinderen går i mål, regnes sidst blandt de resterende. Eksempel: I et firemands-spil regnes den, som udgår først, som 4. plads. Den næste, der udgår, bliver nr. 3, og så videre.

World Cup vinder: Efter 4 løb vinder den spiller som får det laveste samlede antal point. Ved lighed afgøres placeringen af, hvem der placerede sig bedst i det sidste løb.

Vejen til succes starter på *Bad Wolfsheim*, hvor to helt forskellige løjper venter. Begge afsluttes dog med den samme sidste korte omgang, hvor præcision i skydningen inden, kan afgøre alt.

1. Løb - Lang-løjpen: En hård start med bratte stigninger, snævre sving og ujævn rytme. Denne løjpe presser din styrke og udholdenhed til det maksimale.



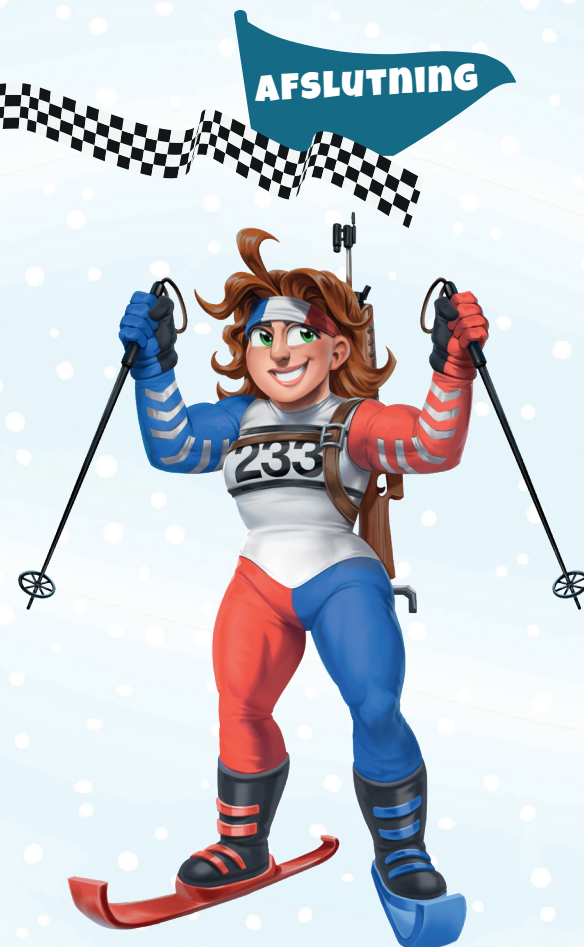
2. Løb - Kurz-løjpen: En super hurtig løjpe, hvor fart afgør alt. Hold dog stadig styr på pulsen, ellers risikerer du at misse det afgørende skud, når det virkelig gælder!

Konkurrencen går nu videre til *Port Rock*, et stadion kendt for sin brutale, smalle stigning mod mål, hvor hvert ryk mod Målstregen bliver en kamp om position.

3. Løb - Short-løjpen: En krævende løjpe med kuperet terræn. Den lange sidste omgang gør det muligt at kompensere for dårlig skydning, men skiftende vinde kan gøre den ubarmhjertig.



4. Løb - Long-løjpen: Et sidste opgør med to hårde stigninger. Du behøver al din styrke og taktik, men formentlig bliver det den sidste stigning, der afgør, hvem der bliver mester!



MEDVIRKENDE

Spildesign: Carl Tenland, Lars Max Jensen

Produktion: Chris Solis

Udvikling: John Brieger

Illustration: Alexandro Ockyno, Damien Mammoliti

Grafisk Design: Katherine Boils

Spilsimulering: Seth Nielsen

Spiltest:

Allan Gregersen, Andrea Klemming, Andreas Jakobsen, Andreas Mann Kjeldsen, Andreas Voigt Dalgaard, Anna Søgaard Ambrosi, Annika Zimmermann, Aslak Olofsson, Benjamin Aagren, Benjamin Emborg, Bertram Müller, Birgitte Rahbek Kornum, Bo Velds Andresen, Boris Garcevic, Brenna Noonan, Cassandra Tenland, Cecilie Ryhmer Hesselund, Christian Kirk, Christian Sabroe, Daniel Cortes, Dann May, Elisya Foo, Emil Fredfeldt, Emil Hofman, Filippa Edcra, Flemming Michael Hansen, Flemming Salomon Christensen, Frank Rasmussen, Fredrik Gard, Frida Rahbek Kornum, Gitte Salomon Christensen, Gustav Bille Gørtz, Helena Nielsen, Henrik Syberg Jespersen, Hjalte Heikel Øster, Ida Lundqvist Jensen, Inge Li Gørtz, Jacob Engelbrecht Gollander, Jacob Jaskov, Jakob Houe, Janus Schmidt, Jeppe Rønnow, Jeppe Woetmann Nielsen, Jesper Salomon Engelbrecht, Johannes Müller, Jonas Grøn, Jonas Henriksen, Jonathan Salomon, Jurgen Stuyck, Kasper Lapp, Katrin Bamdeg-Hvolbek, Katrine Witt Andersen, Kira Langesen, Kurt Holm Jensen, Lasse Geert Jensen, Lauge Rønbjerg, Liesbeth Macours, Lærke Pade, Mads Conradsen, Marie Kragh, Marie Rahbek Kornum, Marie-Louise Juul, Markus Müller, Martin Eggert, Martin Everhøj, Martin Rahbek Kornum, Martin Vestergaard, Mathilde Diers, Merete Wedel Svendsen, Michelle Salomon Engelbrecht, Michelle Wandegren, Monika Wandegren, Morten Frølich, Nathalie Nordahl Skjoldborg Rammeskov, Nick Mikkelsen, Niklas Boesen, Nikolaj Trampedach, Oline Jensen, Oskar Conradsen Liljegren, Patrick Rauff, Peter Holm Larsen, Philip Bille, Ruben Engmose, Silas Jensen, Sofia Gard, Soroush Aini, Stinus Rønnow Pade, Sune Radich Vestergaard, Tajs Hviid Pedersen, Thomas Hansen, Thomas Jensen, Thomas Palme, Thomas Tenland, Thorbjørn Kristiansen, Tim Garder, Tonje Kragbæk, Tor Juul Groth, Torben Peitersen, Trine Bruun, Vitus Jensen, Ziggy Langesen



ÆRESRUNDE

Inden vi runder af, får du nogle hurtige tips, som hjælper dig med at forstå spillet bedre og spille mere effektivt. **Detaljerne er ikke nødvendige for at kunne spille**, men de giver spillet ekstra kolorit og gør, at du kan værdsætte hver skiskytte endnu mere.

Optimal udnyttelse

Hver Handling har mindst ét sted på en løjpe, hvor den kan udnyttes fuldt ud. Spiller du den dér, matcher dine ryk løjpen foran dig perfekt, og du får maksimal effekt af dit flyt. Disse ideelle punkter kan være svære at nå, men det kan være forskellen mellem en godkendt placering og sejren.

Farve i flag = Færdighed

De farvede flag er mere end pynt. De viser skiskyttens styrker og svagheder. **Jo mere en farve er repræsenteret i flaget, desto bedre er skiskytten til den pågældende færdighed.** Savnes en farve, ligger skiskytten under gennemsnittet heri.



En høj **rød** rating betyder, at skiskytten er stærk i Træfsikkerhed, Initiativ eller begge dele. Balancen mellem disse færdigheder varierer dog mellem skiskytterne, så næste tip hjælper dig med hurtigt at se deres Træfsikkerhed.

Startnummer = Træfsikkerhed

Startnumrene har også en funktion. De viser, hvor god hver skiskytte er til at skyde. **Startnummeret svarer til skiskyttens Træfsikkerhed ved lav, mellem og høj puls.** Owens' startnummer 244 betyder, at han træffer på 2 eller højere ved lav puls og 4 eller højere ved mellem eller høj puls.



Owens har meget **rødt** i sit flag. For ham betyder det eksplosivt **initiativ**, så til trods for at hans **træfsikkerhed** svigter af og til, er han ofte først, når det virkelig gælder.



REFERENCE

Rundens gang

1. ALLE SPILLERE:

a. Vælg kort



b. Bestem rækkefølge

2. EN SPILLER AD GANGEN:

a. Vælg Handling

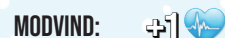


b. Udfør Handling:

FLYT



JUSTER PULS



ÆNDRE VIND



c. Henlæg eller fjern kortet



Færdighed

Ikon

Ved lighed

Træfsikkerhed & Initiativ



Skiløb opad



Skiløb fladt terræn



Skiløb nedad



Pulskontrol



Vindkontrol



Antal træffere

Antal træffere ×2



Viste terningsværdi*



Viste terningsværdi* ×2

* Anvend den nuværende værdi. Slå ikke terningen.