

FLICK RAGERS



FORSTÅ SPILLET PÅ 1 MIN!



SE INTRODUKTIONSVIDEOEN

Regler er kedelige! Og sådan er det bare. Vi anbefaler derfor, at I først ser videoen her på 1 min, som giver en helt kort forklaring af, hvordan spillet fungerer. Det gør det nemlig nemmere for alle deltagere at forstå resten af regelsættet.

Find videoen på linket her, eller scan QR-koden med din mobil.

WWW.FLICKRACERS.DK/START



Illustrationer

Louise Rosenkrands

@LouiseRosenkrands

Lead Game Design & Art Direction **Jepph Olsen**

Lead Art Direction & Game Design **Simon Konski**

1. oplag 2022, produceret af

Det Dårlige Selskab, 2400 København NV.

Indhold i spillet

4 checkpointbuer (inkl. målbue) + 8 fødder • 30 boosterkort

8 karakterkort • 8 træbilbrikker • 8 papbilbrikker • 16 boosterstjerner

3 store og 3 små palmer • 8 dynamitter • sigtebrik • +1 brik

SPILLET KORT FORTALT

LÆS DET HER OP FOR DINE VENNER, FØRSTE GANG I SKAL LÆRE REGLERNE



- 1** Flick Racers er et racerløb, hvor man på skift kører sin bil. Man skal køre igennem banens buer (kaldet checkpoints) i den rigtige rækkefølge og vinderen er den, der kommer først i mål.
- 2** Man kører sin bil ved at "skyde" til bilbrikken med fingeren – ligesom et smølfespark. Når man har sin tur, må man for det meste skyde til sin bil 2 gange.
- 3** Bilerne kan gå i stykker på flere måder: De kan fx køre galt eller blive skudt af modstanderne. Heldigvis kan de altid fikses igen.
- 4** Under løbet kan man opsamle boosterkort ved at vælte stjernerne på banen. Boosters giver fordele såsom ekstra fart, våben, særlige egenskaber og måder at beskytte sin bil på.
- 5** Inden vi starter, skal vi først bygge racerbanen. Til det bruger vi spillets checkpoints, palmer, stjerner og så ting, som vi kan bygge bander og forhindringer med – fx tuscher, potteplanter, kopper osv.

I er nu klar til at læse resten af reglerne!

GOD FORNØJELSE!



INDEN START

1. OPSÆTNING AF BANEN

Allerførst skal banen bygges. Er det første gang I spiller, anbefaler vi, at I bygger Jyllandsringen på modsatte side. Næste gang I spiller, kan I besøge vores online værksted, hvor I finder flere baner samt tips og tricks til at bygge jeres helt egen bane. Læs mere på side 9.

Følg vejledningen under billedet af Jyllandsringen for, hvordan man skal sætte banen op.

Når banen er færdig, aftaler I, hvor mange omgange løbet skal køres over. Er det første gang I spiller, så anbefaler vi, at I kører 2 omgange.
Det kan være en god idé at prøvekøre eventuelt svære sektioner og rette dem til, hvis de er for svære.

Byg gerne banen nu, før I læser videre (evt. mens en af jer danner sig et overblik over punkt 2 og 3)

2. VALG AF KØRETØJ

I vælger nu hver en bil, og I får både bilbrikken i træ og jeres karakterkort.

Herefter blandes boosterkortene, og I må nu hver trække ét kort fra bunken. Kortet skal ikke vises til de andre deltagere. Boosterkortbunken lægges til venstre i æsken med bagsiden op, som vist på billedet af Jyllandsringen.



Vi anbefaler, at man opbevarer sine boosterkort sammen med sit karakterkort i tilfælde af, at man lægger sine boosterkort fra sig under spillet.

ER I 6 ELLER FLERE DELTAGERE...

Så kan I gå på hold sammen to og to. Vi anbefaler, at I max. spiller med 5 biler på banen ad gangen.

ER I KUN 2 DELTAGERE...

Kan I køre med to biler hver, og vinderen er den, der først får begge biler i mål. Inden start trækker I et booster kort til hver bil, og boosters tilhører bilen, der opsamlede dem.

3. HVEM STARTER?

For at afgøre hvilken rækkefølge I skal køre i, og altså hvem der starter, skal I køre kvalifikation.

Dette afgøres ved, at alle flicker med deres store bilbrik efter et udvalgt mål med ét flick – målet kan fx være at komme tættest på bordkanten uden at ryge ud over den.

(Er I i tvivl om, hvordan man flicker, så se afsnittet "De 2 handlinger" på side 5)

Den der kommer tættest på målet, starter spillet, den andentætteste er nummer to osv.

Herefter placeres pap-bilbrikkerne på de nummerede pladser i æsken ud fra den rækkefølge, I er kommet frem til.

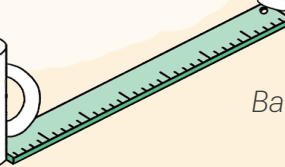
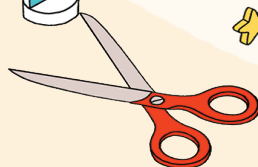
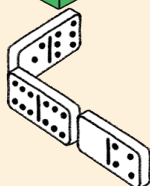
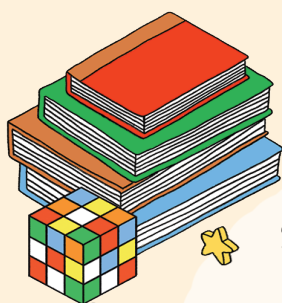
Under løbet går turen på skift blandt deltagerne i den fundne rækkefølge. Hvis I under løbet bliver i tvivl om, hvis tur det er, så kig da på startfeltet.

Bemærk at rækkefølgen IKKE ændrer sig under løbet.



**MIN HJERNE ER ALTID LIDT
BAGUD, SÅ DET ER GODT
AT JEG STARTER FORREST**





TIP #1

Afskærm banens sving med forskellige ting. Det sikrer, at I ikke kører ud over bordet, og at I kan tage lidt flere chancer.

TIP #2

Banens form og størrelse er selvfølgelig vejledende. I er altid velkomne til at tilpasse den med gode idéer.

SÅDAN BYGGER I BEGYNDERBANEN

Vælg et bord eller en anden glat overflade (har I et plankebord med store riller, så læg en dug på).

Flyt stole væk, så I kan gå rundt om hele banen under løbet.

1 Placer bundkassen i midten af banen. Under løbet bruger I kassen til at opbevare forskellige komponenter og kort i.

2 Sæt træfødderne på mål-buen og checkpointbuerne, og placer dem rundt på banen i den rigtige rækkefølge.

Obs: Hvis I får en idé til at ændre lidt på placeringen af et checkpoint, så prøv det endelig af.

3 Sæt stjernene ud i rækker med 4 stjerner i hver. Der skal være en række med stjerner placeret efter målbuen og efter hvert checkpoint.

4 Placer herefter palmerne, så de fx danner nogle smalle og farlige sektioner på banen, eller så de står i siden af banen forskellige steder.

5 Til sidst kan I tilføje alt muligt andet til banen. Gerne masser af bander, så I ikke ryger udover kanten hele tiden.

SPILLET'S GANG

OVERBLIK

DIN TUR

I hver tur må du udføre **2 handlinger**. Er din bil dog bagerst i feltet, må du udføre **3 handlinger**.

(Dette bliver uddybet i afsnittet "+1 Brikken" på næste side)

Du har 2 forskellige handlinger at vælge i mellem:

1 KØRE DIN BIL

2 FIKSE DIN BIL (HVIS DEN ER SMADRET)

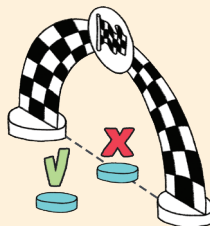
Når du har brugt dine handlinger og eventuelle boosters, giver du mundtligt turen videre til den næste deltager i rækken.

CHECKPOINTS

Checkpoints omfatter både målstregen og de nummerede buer. Banens checkpoints skal gennemkøres i den rigtige rækkefølge **og i den rigtige retning**.

LØBETS START

Som det allerførste i løbet lægger den startende deltager (der vandt kvalifikationen) sin bilbrik et valgfrit sted **bag målstregens linje** og må herfra flicke den afsted ved at bruge sin første handling. Herefter har deltageren endnu en handling i sin tur.



De øvrige deltagere starter deres løb på samme måde, når det er deres tur.

Når alle har haft deres første tur, lægges **+1 brikken** på den bagerste bil (læs mere i afsnittet "+1 Brikken" på næste side) og den startende deltager starter nu sin anden tur.

LØBETS AFSLUTNING

Vinderen er den, der først passerer målstregen efter det aftalte antal omgange. De øvrige biler fortsætter, indtil de resterende placeringer er fundet.

DE 2 HANDLINGER

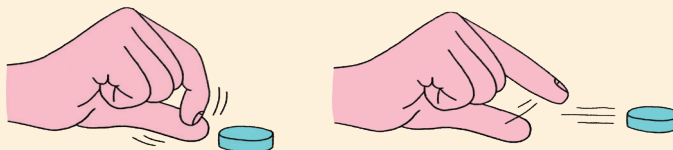
I din tur har du 2 forskellige handlinger at vælge i mellem (du må gerne bruge den samme handling flere gange):

1 KØRE DIN BIL

For at flytte din bil skal du flicke (altså "skyde") til din bilbrik med en valgfri finger (du må ikke "føre" bilen frem).

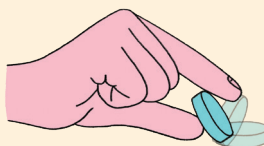
For et kraftfuldt flick kan du smølfesparke brikken med din pegefinger "sat i spænd" med din tommelfinger. For et blødere, men mere præcist skud kan du flicke uden at sætte fingeren i spænd. Vi anbefaler, at I prøver jer frem.

OBS: Det gælder stadig for et flick, selvom du kun snitter din bil, og den ikke flytter sig mere end et par millimeter.



2 FIKSE DIN BIL

Hvis din bil er smadret og derfor vendt på hovedet, kan den fikses ved at bruge en handling, og den må nu vendes til køreklar tilstand.



HVIS DIN BIL SIDDER FAST...

Hvis din bilbrik sidder fast - fx. klemt op i et hjørne - så du ikke kan komme til at lave et flick til bilen, må du rykke din bil ud med én fingers mellemrum.

Hvis din bilbrik sidder fast i en forhindring - fx i en lang tunnel - må du rykke bilen tilbage til lige før forhindringen (så den ikke står i vejen for andre), hvorefter den vendes til smadret tilstand. Når bilen igen er fikset og du må flicke igen, må den placeres et valgfrit sted før forhindringen.

HVORDAN SMADRER EN BIL?

Din bil kan smadre på forskellige måder, hvorefter den skal fikses, inden den kan køre videre.

Når din bil smadrer, vendes den på hovedet. En bil kan ikke smadres yderligere, hvis den i forvejen er smadret.



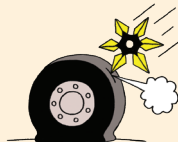
OBS: Jeres biler smadrer ikke ved at støde ind i hinanden.

Din bil smadrer, når følgende sker (læs bare overskrifterne nu, og vend tilbage hertil, når tingene sker i spillet):

A EN MODSTANDER BRUGER EN BOOSTER IMOD DIG

Dine modstandere kan bruge boosters imod dig, som kan smadre din bil, hvis du rammes af dem.

Det kan fx være forskellige typer af våben.



B DIN BIL VÆLTER EN PALME ELLER DYNAMIT

Hvis din bil kører ind i (eller bliver skubbet ind i) og vælter en **stående** palme eller dynamit.

Dynamitter fjernes fra banen, når de væltes.

Palmer bliver til gengæld liggende på banen, når de væltes. De kan dog ikke smadre biler mere, men blot ligge i vejen for dem.



C DIN BIL LANDER PÅ HOVEDET

Hvis din bilbrik **fysisk** vender sig om (fx under et kraftigt flick), så den lander på hovedet. Det gælder også, hvis du bliver ramt af andre, og din bil vender rundt.



D DIN BIL FALDER UD OVER BORDKANTEN

Hvis din bil falder ud over bordkanten sættes den tilbage til det checkpoint, som du senest er kørt igennem.

Bilen placeres langs ydersiden af en af checkpointets fødder og vendes på hovedet til smadret tilstand.

Når du har fikset din bil, må du flicke den afsted gennem buen fra et valgfrit sted bag checkpointets linje (ligesom da I startede løbet ved målbuen).



HVORDAN FIKSES EN BIL?

Når din bil er smadret kan den fikses på følgende måder:

1 BRUG EN HANDLING

Du kan bruge en af dine handlinger i din tur til at fikse din bil.

2 BRUG EN BOOSTER

Hvis du fx spiller boosteren **AUTOFIX**, kan du fikse din bil helt uden, at det koster en handling.



3 ET RENT TILFÆLDE

Hvis din smadrede bil ved et tilfælde **rent fysisk** vender sig om fra smadret til fikset tilstand – fx ved at blive skubbet rundt af en anden bil – så bliver den også fikset.

+1 BRIKKEN

Den bagerste bil i feltet har altid medvind!

Normalt har du kun to handlinger pr. tur, men er din bil den bagerste i feltet, **idet din tur starter**, får du én ekstra handling, så du har 3 i alt.

Til at huske på dette lægges +1-brikken ovenpå den bagerste bil, **når alle har haft deres første tur**.



Under løbet skifter brikken plads alt efter hvem, der er bagerst. Hvis bilen med +1-brikken overhaler en anden bil, så gives +1-brikken **straks** videre til den **nu** bagerste bil.

Man fjerner selvfølgelig +1-brikken, når man skyder til sin bil.

Hvis I er i tvivl om, hvem der er forrest og bagerst, så kig på punkt 4 i "Ofte Stillede Spørgsmål" på side 10.



HEY, NU MANGLER
I KUN 1 1/2 SIDE!

BOOSTERS

OVERBLIK

Boosters giver dig ekstra fordele og specielle evner under løbet. Du kan opsamle boosters under løbet ved at vælte boosterstjerneerne på banen.



Når din bil rammer og **vælder** en stjerne må du trække et boosterkort fra bunken. Den væltede stjerne **fjernes fra banen** og lægges tilbage i rummet i spilæsken.

HUSK: Når I har kørt en baneomgang sættes de boosterstjerner, I har fjernet fra banen, tilbage på deres pladser igen.

SPILLER I MED MINDRE BØRN...

Så kan I spille helt uden boosterkort og så får man bare et ekstra flick, når man vælder en stjerne. Alternativt kan I fjerne de mere komplekse boosterkort før start.

BOOSTERSTJERNER

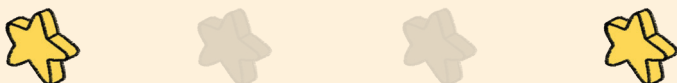
Boosterstjerneerne opsættes i 4 rækker med 4 stjerner i hver. Hvor tæt stjernerne står på hinanden, bestemmer I selv – men pas på med at sætte dem samlet i en klynge, for så kan de blive for nemme at ramme.



GENOPFYLD DE TOMME PLADSER

De tomme pladser i rækkerne af boosterstjerner genopfyldes, hver gang den forreste deltager – altså den der fører løbet – passerer målstregen og starter en ny omgang (fx når den første deltager passerer målstregen i runde 1 og derved starter runde 2).

De nye boosterstjerner placeres, som de stod før starten af løbet.



TRÆK ET BOOSTERKORT

Når din bil rammer og vælder en stjerne, må du trække et boosterkort fra bunken.

Boosterkortet trækkes med forsiden nedad og holdes hemmeligt for de andre deltagere. Kortet kan spilles med det samme eller gemmes til senere.

Hver deltager må dog max. have 4 boosterkort på hånden og kun opsamle én booster pr. stjernekæde i hver baneomgang.

Så hvis man vælder en eller flere stjerner man ikke må samle op, sættes de tilbage, hvor de stod.

SPIL ET BOOSTERKORT

Når du ønsker at spille din booster, **siger du dette højt** og lægger dit boosterkort på bordet, så alle kan se det.

Du må herefter tage boosteren i brug.

Efterfølgende smides boosterkortet i bunken med brugte boosterkort med **forsiden op**.

OBS: Det koster ikke en handling at spille en booster.



HVORNÅR KAN BOOSTERS SPILLES

På hvert boosterkort er det angivet hvornår og hvordan, den kan bruges. Hvis en booster kan bruges i din tur, så kan den for det meste bruges både før, imellem og efter du har brugt dine 2 eller 3 handlinger.

Hvis du kan bruge en booster midt i en anden deltagers tur, så stopper den anden deltagers tur midlertidigt og fortsætter, når du har udført din booster.

UDDYBNING AF BOOSTERS

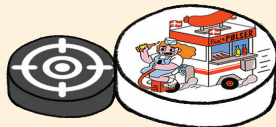
Hvis I under løbet bliver i tvivl om, hvordan en booster virker, så kig på boosteroversigten på bagsiden, hvor hyppige spørgsmål bliver besvaret.

SIGTEBRIKKEN

I spillet finder I en sort sigtebrik, der bruges til at affyre diverse boosters i spillet.

Fx skal mange boostervåben affyres fra ens bil.

Sigtebrikken bruges ved at placere den et valgfrit sted op ad ens bil, hvorefter sigtebrikken flices afsted.



Efter brug sættes sigtebrikken tilbage på sin plads i æsken.

Bemærk: Vælter du en boosterstjerne med sigtebrikken, så sættes stjernen blot på plads igen.

VÆR OPMÆRKSOM PÅ...



1 KUN ÉN STJERNE PER RÆKKE!

Hver deltager må kun opsamle én booster pr. boosterstjernerække. Dvs. vælter du fx to stjerner fra samme række, rejses en af stjernerne op (du bestemmer selv hvilken) og sættes tilbage på sin plads igen.

2 MAKS 4 KORT PÅ HÅNDEN!

Husk løbende at gøre brug af dine boosters. I spillet må du nemlig maksimalt have **fire boosterkort** på hånden ad gangen. Dvs. hvis du i forvejen har 4 boosterkort og vælter en stjerne, så er det bare ærgerligt, og du må sætte stjernen tilbage igen.

3 DU KAN BRUGE BOOSTERS I SMADRET TILSTAND

...dog kan boosterne **NITRO** og **TURBO** ikke bruges, da disse jo er afhængige af, at din bil kan køre.

4 HVAD HVIS VI LØBER TØR FOR BOOSTERS?

Hvis bunken med nye boosterkort løber tør, så blandes bunken med brugte kort og lægges i rummet med nye kort med bagsiden opad.

**MOOAAAR JEG ER FÆRDIG!
...MED AT LÆSE REGLERNE
WUUU HUUUUU!**



PSSST!...LIGE EN SIDSTE TING!

Hvis I undervejs i spillet har spørgsmål, så tjek "Ofte Stillede Spørgsmål" på side 10, og har I spørgsmål til specifikke boosterkort, så se boosteroversigten på bagsiden af regelhæftet.

Får I brug for inspiration til at bygge banerne ekstra vilde og underholdende, så besøg værkstedet på næste side.

God fornøjelse!

BESØG VÆRKSTEDET



WWW.FLICKRACERS.DK



TIPS & TRICKS TIL SJOVE BANER

I Flick Racers er mulighederne uendelige, når det kommer til at bygge sjove og udfordrende baner. På FlickRacers.dk kan I derfor få inspiration til alt fra flyvehop til selve banens form.

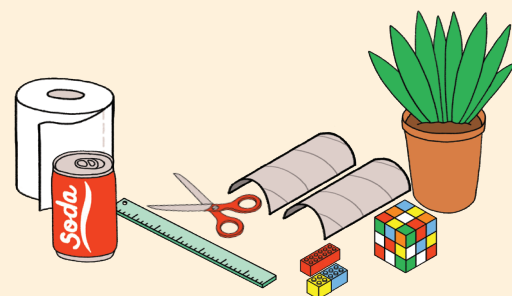
Her er 3 gode, grundlæggende tips:

1 TÆNK OVER BANENS FORM

Det er sjovt at køre i ring, men husk I også kan være kreative med selve banens form. Prøv fx den kaotiske bane "8-tallet" (se mobilen til højre), hvor de bagerste deltagere kan støde ind i de forreste på midten af banen.

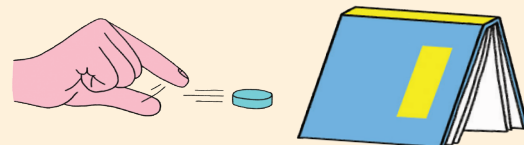
2 KIG I SKUFFER OG SKABE

Her er en liste over ting, de fleste hustande har, som I kan bygge banen med: Tuscher, bestik, bøger, toiletruller, legoklodser, dominobrikker, potteplanter, batterier, glas, cykellygter som 'gadebelysning', spilæsker. Kort sagt: Vær kreative, når I bygger banen!

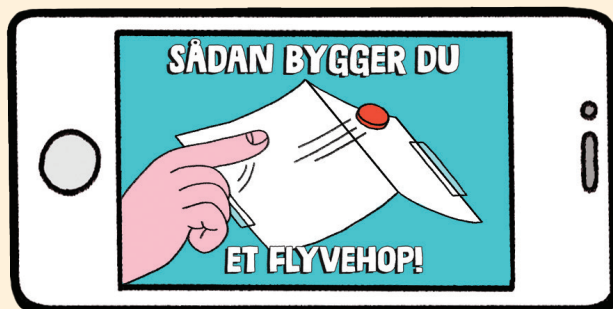


3 BYG BANDER OG FORHINDRINGER

Det kan være smart at afgrænse banen og bygge bander (især i skarpe sving, som kommer tæt på bordets kant). Brug bl.a. bøger eller andre tunge ting. Hvis I vil prøve en sjov forhindring, så brug evt. en halveret toilet- eller køkkenrulle eller en opsat bog som tunnel.



Forhindringer er sjove, men pas selvfølgelig på, at I ikke bygger dem FOR svære, da det nemt kan ødelægge spillets flow.



For flere gode idéer så tjek værkstedet på www.FlickRacers.dk

DEL JERES SEJE BANER MED #FLICKRACERS

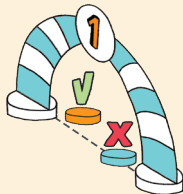
OFTTE STILLEDE SPØRGSMÅL

Har I spørgsmål undervejs i spillet, så kig her. Er der noget, I ikke kan finde svar på, så må flertallet bestemme.

1 HVORNÅR HAR JEG PASSERET ET CHECKPOINT?

Du har gennemkørt et checkpoint, når hele din bil har passeret den usynlige "linje" mellem de to checkpointfædder.

Eksempelvis har den orange bil på billedet passeret checkpointet, men den blå bil er endnu ikke kommet helt igennem checkpointet.



2 MÅ JEG GODT SKYDE GENVEJ?

Som udgangspunkt må du godt skyde genvej, så længe du gennemkører alle checkpoints i den rigtige rækkefølge og i den rigtige retning. Med mindre I er blevet enige om, at man skal følge en specifik rute, fx forhindringer man skal køre igennem, eller en kop man skal køre højre eller venstre om.

3 MÅ JEG KØRE IGENNEM ET CHECKPOINT FRA DEN FORKERTE SIDE?

Nej! Hvis det sker, så annulleres flicket, og bilen flyttes tilbage til, hvor den stod før.

4 HVEM ER FORREST, OG HVEM ER BAGERST?

Hvis I er i tvivl om, hvem der er foran hvem, så afgøres det ved at måle afstanden op til næste checkpoint i fugleflugt. Jo tættere på næste checkpoint, desto højere placering.

Hvis I er to eller flere biler, der er hensat i smadret tilstand ved samme checkpoint (fx fordi I er faldet udover bordkanten), så er det den bil, der sidst har tur, der er bagerst af de hensatte biler.

En bil der er hensat, er altid foran biler, der endnu ikke har passeret stregen ved samme checkpoint.

5 HVAD MÅ FLYTTES PÅ BANEN?

Under løbet kan ting blive skubbet rundt på banen, når bilerne kører ind i dem, og det kan ændre banens udformning.

Det er som udgangspunkt kun checkpoints, der sættes tilbage på plads, hvis de bliver skubbet rundt. Alle andre ting bliver liggende, hvor de lander. Dette gælder palmer og andre ting, der udgør banen, såsom kopper og bøger. Dog bliver **DYNAMITTER**, der væltes, fjernet fra banen og lagt tilbage i spilæskan.

Boosterstjerner fjernes også fra banen, når de bliver opsamlet af en

deltager. Bliver de skubbet rundt eller væltet af en spiller, der ikke må opsamle dem, sættes de, hvor de stod før.

6 MÅ JEG FLYTTE FX EN POTTEPLANTE PÅ BANEN, SÅ JEG BEDRE KAN KOMME TIL AT FLICKE?

Nej, man må ikke flytte rundt på ting på banen. Men hvis din bilbrik sidder klem et sted, må du gerne rykke brikken ud med en fingers mellemrum. Hvis det er helt umuligt for dig at komme til at flicke, så se boksen "Hvis Din Bil Sidder Fast" på side 5.

7 HVAD SKER DER, HVIS JEG VÆLTER NOGET MED MINE FINGRE?

Det kommer an på, om du er i gang med din tur. Hvis du er i gang med at flicke, og du vælter enten en palme eller dynamit, så vendes din bil til smadret tilstand som straf. Hvis du vælter andre ting eller hvis det er uden for din tur, så sættes tingene bare tilbage på plads.

8 JEG KAN IKKE KOMME TILBAGE PÅ BANEN IGEN!

Hjælp! Er du landet et sted på banen (fx oppe i en slikskål) og kan ikke komme tilbage, sættes din bil tilbage til det sidst gennemkørte checkpoint i smadret tilstand – ligesom hvis den var kørt ud over bordets kant.

9 MÅ JEG SPILLE EN BOOSTER, MENS JEG SELV UDFØRER EN ANDEN BOOSTER?

I nogle tilfælde må du gerne! De tilfælde hvor du godt må, er når den første booster, du spiller, er en, hvor bilen bliver flyttet, fx **NITRO** og **DØDSFÆLGE**.

Eksempelvis må du gerne spille **DØDSFÆLGE**, køre din bil én gang, herefter spille fx en **DYNAMIT** og når den er udført, så må du igen køre videre med **DØDSFÆLGE** fortsat på bilen.

Du må derimod ikke spille en **SHOTGUN** og så køre din bil i mellem de to skud.

10 HVAD HVIS JEG BLIVER SKUBBET IND I EN BOOSTERSTJERNE?

Bliver du skubbet (fx af en anden bil) ind i en boosterstjerne og vælter denne, så får du boosteren. Også selvom din bil er i smadret tilstand. Ligeledes, hvis du vælter en boosterstjerne lige inden du ryger udover bordkanten, så får du den stadigvæk.

Kunne du ikke finde svar, så tjek [FlickRacers.dk/FAQ](https://www.flickracers.dk/FAQ), hvor du kan indsende og få svar på ekstra spørgsmål.



BOOSTEROVERSIGT

HAR I UNDERVEJS I SPILLET SPØRGSMÅL TIL BOOSTERS, KAN I BRUGE OVERSIGTEN HER:



SEND EN BESKED

Skal personen lukke øjnene?

Ikke nødvendigvis, men de skal som minimum dreje hovedet væk, så de ikke kan se, hvad de flicker til.

Må personen godt sætte fingeren til rette, før personen kigger væk?

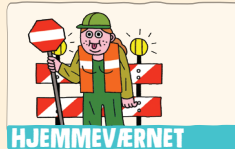
Ja, det må personen godt.



SPRITBILIST

Må jeg godt spille den midt i en anden spillers tur?

Ja, så er den anden spiller bare "fuld" i resten af sin tur.



HJEMMEVÆRNET

Hvor hurtigt skal jeg være til at spille dette kort?

Når en modstander smider en booster på bordet og annoncerer dette, så skal du blokere den inden for rimelig tid, og før de tager boostererne i brug rent fysisk. Er der uenighed, så afgør de andre spillere, hvem der har ret.



INDBRUDSTYV

Må jeg se forsiden af det kort jeg stjæler?

Nej, det må du ikke. Du skal stæle kortet med forsiden nedad.



TILBAGE FRA DE DØDE!

Må jeg virkelig spille det her kort når som helst?

Ja, også selvom andre er i gang med at udføre en anden booster, da du jo blot skal bytte denne booster med **det øverste kort** fra bunken med brugte kort.



KASTESTJERNE

- Hvis jeg rammer to biler smadrer de så begge?

Nej, kun den første smadrer.

- Hvad hvis jeg rammer fx et træ og så en bil?

Hvis du **vælter** et træ eller en dynamit, så stopper kastestjernen og bilen påvirkes ikke.



CHOKBØLGE

Hvad hvis vi er i tvivl om, hvor mange biler der er foran?

Læs punkt 4 i Ofte Stillede Spørgsmål på side 10.



DØDSFÆLGE

Kan jeg godt smadre flere biler på samme flick?

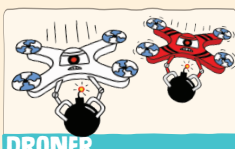
Ja, alle de biler du rammer med din bil smadrer.



VARMESØGENDE MISSIL

Eksploderer det, hvis det fx rammer et checkpoint eller andet på banen?

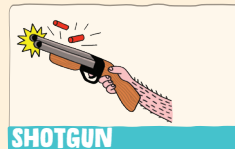
Missilet sprænger kun, hvis det **rammer en bil** eller **vælter et træ eller dynamit**.



DRONER

Eksploderer den hvis den fx rammer et checkpoint eller andet på banen?

Dronen sprænger kun, hvis den **rammer en bil** eller **vælter et træ eller dynamit**.



SHOTGUN

Må jeg godt skyde begge skud, hvis jeg rammer noget på det første flick?

Ja! Lige meget om du rammer noget eller ej på første flick, så tages sigtebrikken tilbage til din bil, og du må nu affyre dit andet og sidste skud med shotgun'en.



TURBO

Betyder det at jeg får et "gratis" flick?

Ja, lige præcis. Du må flicke én gang, uden at det koster dig en handling.



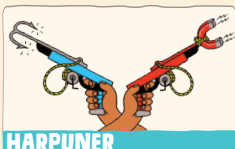
TURBO X-TREME 2000

Får jeg ingen flicks, hvis jeg ligger forrest?

Nej, surt show desværre.

Hvis jeg ligger bagerst, og der er 5 foran mig, får jeg så 5 flicks?

Nej, du får max 2 flicks med denne booster.



HARPUNER

Hvad hvis jeg rammer et checkpoint eller noget andet, der ikke er en bil?

Så sker der ingenting. Harpunen hægter sig kun fast på biler. Vælter du dog **et træ eller en dynamit**, så stopper harpunen med det samme.



DYNAMITTER

Skal dynamitter stå op?

Dynamitten skal placeres, så den står på højkant og derved kan væltes.

Hvad hvis sigtebrikken rammer noget?

Rammer sigtebrikken en bil, så smadrer bilen, og dynamitten sættes ikke på banen. Vælter man en anden dynamit, så sprænger begge og fjernes fra banen. Væltes et træ, sættes dynamitten ikke på banen.



TORNADO

Kan jeg smadre hele banen med en tornado?

I princippet ja, dog sættes checkpoints og boosterstjerner tilbage på plads, hvis de bliver rykket rundt af dine gamle rygerlunger.



JORDSKÆLV

Går jeg også selv i stykker?

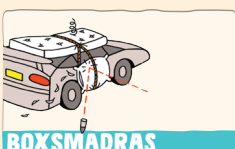
Ja, så det er bedst for dig at bruge den, når din egen bil er smadret – for så bliver den nemlig vendt om og derved fikset!



AUTOHJÆLP

Koster det en handling at spille en autohjælp?

Nej, det koster **aldrig** en handling at spille hvilken som helst booster.



BOXSMADRAS

Hvad sker der, hvis jeg bliver ramt af en harpun?

Så må du flicke sigtebrikken videre, og harpunen fungerer som den ellers ville have gjort.

Beskytter boxmadras med en bil med dødsfælde?

Nej, det gør den ikke.

