

CARAPACE ROUGE



Tu récupères un projectile rouge. Si tu arrives à toucher un adversaire pendant la course, il doit faire 5 tours sur lui même avant de repartir.

CARAPACE VERTE



Tu récupères un projectile. Si tu arrives à toucher un adversaire pendant la course, il s'immobilise 3s.

CARAPACE BLEUE



Immobilises le 1er de la course pendant 3s.

BILL BALLE



Tu peux prendre le raccourci du circuit

BANANE



Ton équipe vient de perdre le contrôle de son véhicule. Le prochain coureur fait une pompe pour pouvoir redémarrer.

BOB-OMB



Vises le cercle avec la bombe. Si elle tombe dedans, tu peux immobiliser un adversaire de ton choix 3s.

SUPER MARIO CARTES



SUPER MARIO CARTES



SUPER MARIO CARTES



SUPER MARIO CARTES



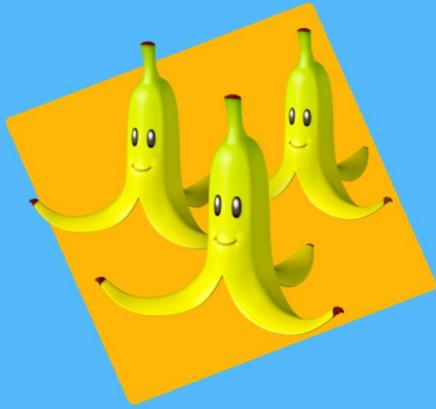
SUPER MARIO CARTES



SUPER MARIO CARTES



TRIPLE BANANE



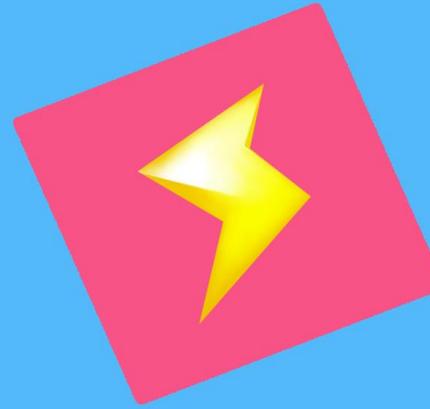
Ton équipe vient de perdre le contrôle de son véhicule.
Pour redémarrer réalise trois pompes.

SUPER KLAXON



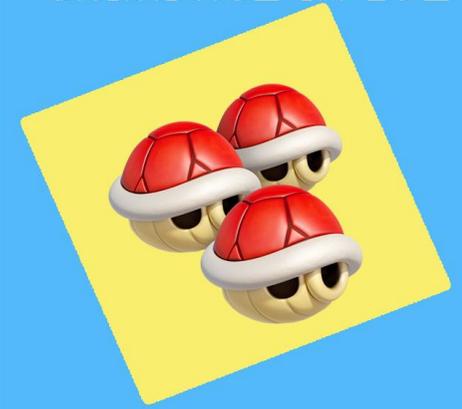
Immobilises un adversaire que tu dépasses en le touchant. Il devra rester sur place 5s.

ECLAIR



Immobilises tous tes adversaires pendant 5s.

TRIPLE CARAPACE ROUGE



Tu récupères trois projectiles rouges. Si tu arrives à toucher un adversaire pendant la course, il doit faire 5 tours sur lui même avant de repartir.

PLANTE PIRANHA



Un adversaire au choix te tracte sur les 10 premiers mètres de la course.

SUPER ETOILE



Tu es invincible, les dommages liés aux cartes lancées par les autres joueurs ne s'appliquent pas sur ton tour.

TRIPLE CARAPACE VERTE



Tu récupères trois projectiles. Si tu arrives à toucher un adversaire pendant la course, il s'immobilise 3s.

CHAMPIGNON DORE



Un coéquipier de ton choix peut courir un tour à ta place.

SUPER MARIO CARTES



SUPER MARIO CARTES



SUPER MARIO CARTES



SUPER MARIO CARTES



SUPER MARIO CARTES



SUPER MARIO CARTES



SUPER MARIO CARTES



SUPER MARIO CARTES

