SPECIAL PLAY

DIRTY TRICKS

BLOCCO SPORCO

"CI SONO UN MUCCHIO DI REGOLE CHE DISCIPLINANO I BLOCCHI. PENSO CHE UNA DI ESSE HA ROVINATO TUTTO!"

QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei tuoi turni, ma prima che inizi il turno del tuo avversario.

EFFETTO

Scegli un giocatore della tua squadra che non abbia commesso una azione durante quel turno. Piazzalo disteso Prono. Poi scegli un giocatore avversario adiacente e piazzalo disteso Stordito.

SPECIAL PLAY

DIRTY TRICKS

LE BEVANDE SPORTIVE CHIODATE

"IL NOSTRO SPONSOR CI TIENE A CHIARIRE CHE LA BEVANDA CRIMSON MINOTUAR E' PERFETTAMENTE SANA DA CONSUMARE. LE MUTAZIONI SPONTANEE SONO UNA CARATTERISTICA, NON UN EFFETTO COLLATERALE"

QUANDO

Gioca questa carta dopo che tutti i giocatori sono stati piazzati per il calcio d'inizio, ma prima che sia piazzata la palla.

EFFETTO

Scegli un giocatore avversario e lancia un D6. Con un risultato di 1, esso va in frenesia ed ottiene l'abilità Jump Up e No Hands fino alla fine del drive. Con 2, non succede nulla. Con 3 o più, è colto da un improvviso torpore ed ottiene l'abilità Really Stupid fino alla fine del drive.

SPECIAL PLAY

DIRTY TRICKS

IL PIU' RIPUGNANTE DEI FALLI

"E QUESTO SIGNORI E SIGNORE E' IL SUONO DI SESSANTAMILA TIFOSI CHE SUSSULTANO ALL'UNISONO"

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, ma prima che qualunque dei tuoi giocatori effettui un' Azione.

EFFETTO

Se effettui un'Azione di Fallo questo turno, il tiro Armatura ha automaticamente successo. e nonconta come aver tirato un doppio. Un doppio sul tiro Infortunio risulterà normalmente nell'espulsione del giocatore che ha commesso il fallo.

SPECIAL PLAY

DIRTY TRICKS

LAME NASCOSTE

"NON CAPISCO COME ABBIA POTUTO PASSARE IL CONTROLLO DELL'EQUIPAGGIAMENTO. QUALCUNO CONTROLLI IL CONTO IN BANCA DELL'ARBITRO...."

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, ma prima che qualunque dei tuoi giocatori effettui un' Azione.

EFFETTO

Scegli un giocatore della tua squadra. Per il resto del drive, quel giocatore è considerato avere le abilità Dirty Player e Stab.

SPECIAL PLAY

DIRTY TRICKS

INCIAMPI ED OSTACOLI

"QUALCUNO CHIAMI IL MANUTENTORE DEL CAMPO. HO NOTATO DEI LACCIOLI A TRAPPOLA!"

QUANDO

Gioca all'inizio di uno qualsiasi dei turni avversari ma prima che i suoi giocatori facciano un'Azione.

EFFETTO

Scegli un giocatore della squadra avversaria. Quel giocatore è immediatamente posizionato Prono - senza tiro Armatura. Se stava trasportando la palla, questa rimbalza normalmente, ma non si genera un turnover.

SPECIAL PLAY

DIRTY TRICKS

GUARDA, UNA DISTRAZIONE!

"E' SEMPRE UNA VERGOGNA VEDERE CHE UN GIOCATORE NON PRENDA IL GIOCO SUL SERIO"

QUANDO

Gioca all'inizio di uno qualsiasi dei turni avversari ma prima che i suoi giocatori facciano un'Azione.

EFFETTO

Scegli un giocatore della tua squadra. Per questo turno, quel giocatore è considerato avere l'abilità Disturbing Presence, e qualsiasi giocatore che inizi un'Azione entro tre caselle da lui è considerato avere la abilità Bone-Head per quel turno. (le zone di placcaggio perse per il tiro Bone-Head fallito sono recuperate alla fine di questo turno).

SPECIAL PLAY

DIRTY TRICKS

SCARPETTE SCIVOLOSE

"OH CARO. SE NON MI STO SBAGLIANDO, DA QUALCHE PARTE IN QUESTO STADIO C'E' UN PENTOLONE MEZZO VUOTO DI GRASSO PER LE SCARPE AD EFFETTO RITARDATO DI DAISY PALMER"

QUANDO

Gioca all'inizio di uno qualsiasi dei turni avversari ma prima che i suoi giocatori facciano un'Azione.

EFFETTO

Per la durata di questo turno, ogni volta che un giocatore Ce La Mette Tutta, cadrà con un tiro di 1,2 o 3.

SPECIAL PLAY

DIRTY TRICKS

LE RUNE DEL VOLO INDESIDERATO

"HMM! DI TUTTE LE TRAPPOLE CHE HO VISTO NASCOSTE NELL'ERBA, QUESTA E' DI CERTO LA PIU' ORIGINALE!"

QUANDO

Gioca all'inizio di uno qualsiasi dei turni avversari ma prima che i suoi giocatori facciano un'Azione.

EFFETTO

Scegli un giocatore avversario. Usando tutte le regole dell'abilità Throw Team-Mate, il giocatore è automaticamente lanciato (non c'è fumble) verso una casella bersaglio che è lontana un D6 caselle in una direzione a caso partendo dalla propria casella - usare la sagoma per la Deviazione. Il giocatore dovrà effettuare un tiro Atterraggio normalmente se atterra in campo.

SPECIAL PLAY

DIRTY TRICKS

SPIONAGGIO PRE-PARTITA

"QUASI PENSERESTI CHE HANNO FREGATO UNA COPIA DEL LIBRO DEGLI SCHEMI DELL'ALTRA SQUADRA"

QUANDO

Gioca all'inizio di uno qualsiasi dei turni avversari ma prima che i suoi giocatori facciano un'Azione.

EFFETTO

Scegli un giocatore della tua squadra. Fino alla fine del turno quel giocatore ha le abilità Pass Block e Shadowing.

SPECIAL PLAY

DIRTY TRICKS

SCOPRI L'INTRUSO

"DA DOVE SALTA FUORI?"

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, ma prima che qualunque dei tuoi giocatori effettui un' Azione.

EFFETTO

Scegli un giocatore che si trova nel tuo spazio Riserve e tira un D6. Con un risultato di 4 o meno, piazzalo ovunque nella tua Zona di Meta. Con un risultato di 5-6, lo puoi piazzare sia nella tua Zona di Meta che in una casella di botola non occupata di una delle due metà campo. Il giocatore può agire questo turno, ma può fare solo un'Azione di Movimento. Questo porterà la tua squadra ad essere in 12 fino alla fine di questo drive.